

# Unidad IV

## Memoria y tradición

### Objetivos

Vincular a los niños y jóvenes con saberes tradicionales del país y de la comunidad, de manera que las estrategias relacionadas con la expresión literaria nutrida con otras artes, consolide un sentimiento de pertenencia y afiance valores positivos en la visión de lo propio.

memoria y tradición

unidad

IV

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

28a

PLEGABLE



### Presentación

#### Lectura, memoria y tradición

El foco de la cuarta unidad es vincular a los niños y jóvenes con la comunidad, con la tradición oral local y nacional. Se practicará la lectura compartida y el intercambio que estimulan la literatura, el juego y la experiencia creativa para lograr esa interacción.

La atención, la memoria, la motivación y la comunicación son parte básica del proceso de aprender. Cuando la experiencia es gozosa, asociada al espacio íntimo, personal y a su conexión con lo colectivo, ese aprendizaje lleva en sí algo muy valioso: su utilidad. Ya ha servido para algo. Y eso motiva. Además, la motivación alimenta la atención, la atención estimula la memorización y al ser memorizado, lo aprendido se hace parte de la persona, quien entonces es capaz de comunicarlo con sus propias palabras y desde su vivencia.

Al incluir el tema memoria y tradición, necesariamente tocamos la oralidad como memoria de la palabra dicha, que pasa de una generación a otra y que se recoge para ser convertida en memoria escrita, en literatura de tradición oral. Se trata de una manera de aprender y de acercarnos al mundo que acerca los imaginarios dentro de la pluralidad.

Memoria y tradición es entonces un eje en el cual convergen diversas formas de expresión de nuestra cultura y donde tendremos herramientas que sirven de inspiración para recrear, reproducir y representar un pasado y un saber común que nos configura y nos revela, permitiendo el reconocimiento que une y fomenta el arraigo entre los integrantes de la comunidad.

Índice de actividades

## Unidad IV Memoria y tradición

PLEGABLE 28

28a Objetivos. Presentación

28b Índice de actividades

Jugar para interactuar

Espalda y cara

¡Balón al aire!

Para niños entre **3 y 6** años

PLEGABLE 29

29a Sonajeros de reciclaje

29b Pintando con papel

PLEGABLE 30

30a Gurru gurru gurrufío

30b Diablos sonoros

Para niños entre **7 y 9** años

PLEGABLE 31

31a Cuatro de cartón

31b Entreviñetas

PLEGABLE 32

32a Diablos de plastilina

32b Receta pintada

Para niños entre **10 y 12** años

PLEGABLE 33

33a Cubos gigantes

33b Adivina adivinador

PLEGABLE 34

34a Acordeón de recuerdos

34b Fachadas artesanales

Para jóvenes entre **13 y 17** años

PLEGABLE 35

35a Amuletos

35b Mongrabado

PLEGABLE 36

36a Mantelito de reciclaje

36b ¿De dónde vengo?

**Jugar para interactuar** →

índice unidad

**IV**

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

PLEGABLE  
**28b**

memoria y tradición

**Espalda y cara**

**Juego para niños de 3 a 9 años**

- 1 Los participantes de pie se organizan en parejas, unos frente a otros, incluyendo a los adultos que guían el juego.
- 2 Todos comienzan a caminar. Cuando el guía del juego indica que deben ponerse «cara a cara» se detienen y se miran de frente. A partir de allí cada pareja sigue moviéndose mirándose frente a frente.
- 3 Luego el mediador indica «espalda con espalda»; las parejas obedecen y continúan desplazándose por el espacio de juego.
- 4 Cuando el mediador señale «cambio de pareja», todos, hasta él, deben buscar otro compañero. Al hacer el cambio se presentan con el nuevo niño que han quedado, dicen su nombre y se dan la mano.
- 5 Se seguirá cambiando de parejas hasta que todos se hayan comunicado sus nombres.
- 6 Se puede usar música de fondo y al detenerla el mediador hace sus indicaciones de cambio de pareja o de posición.

**¡Balón al aire!**

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

- 1 Se forma un círculo, donde el mediador que dirige el juego tiene el balón.
- 2 El juego se inicia cuando el mediador dice su nombre y luego pasa el balón al joven que tiene a la derecha para que diga el suyo, y este lo pasa al de al lado también... La acción se repite hasta completar todo el círculo.
- 3 Los participantes deben tratar de memorizar todos los nombres. Cuando el balón regresa a manos del mediador, este lo lanza diciendo el nombre de uno de los niños que conforma el grupo, quien debe atrapar el balón, mencionar una tradición del lugar (baile, juego, comida, música) y luego lanzar el balón nombrando a otro participante para repetir la acción.
- 4 Cuando todos hayan intervenido, el mediador forma los grupos para comenzar el trabajo.

# Sonajeros de reciclaje

## Valores a reforzar

- Amistad
- Autonomía
- Autoestima
- Pertenencia

## Objetivos

Reconocer la sonoridad de algunos instrumentos usados en fiestas tradicionales del país.

Construir instrumentos de percusión sencillos reutilizando materiales.

Conectar la tradición musical con la poesía y el juego afectivo.

## Materiales

- Amplificador de sonido
- Cascabeles medianos
- Estambre
- Papel de revistas
- Pega
- Perforadores
- Platos de cartón
- Reproductor de CD o MP3
- Tubos de papel de cocina

## Libros

Con canciones para niños

## Recomendado

*Arroró mi niño. Cancionero de cuna*

Varios autores  
Ilustraciones de Carol Fleischman  
Interpretación del Taller de los Juglares  
Incluye libro, CD y partituras  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2013

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

29a

PLEGABLE

memoria y tradición  
para niños entre

3  
y 6  
años

## preparación

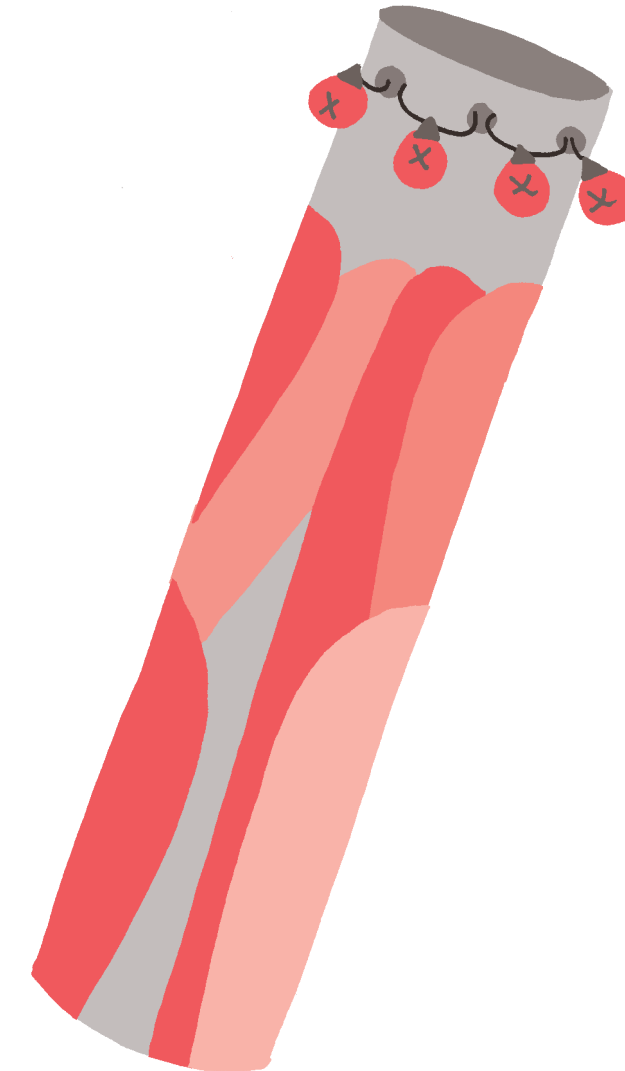
- 1 Limpiar los tubos de residuos de papel y pega.
- 2 Perforar seis agujeros equidistantes en uno de los bordes del tubo, de acuerdo con la distancia que permita el perforador desde la orilla del cilindro.
- 3 Separar las hojas de las revistas. Diluir la pega en una proporción de 1:1, esto es, una taza de agua por una taza de pega.

## desarrollo

- 1 Después de leer los versos de un par de poemas del libro, poner el CD, escuchar y cantar juntos las canciones.
- 2 Dar a los niños los tubos y apoyarlos para que pasen un estambre doble por los huequitos perforados en el cartón y, entre uno y otro, enhebrén un cascabel, atándolo para asegurarlo.
- 3 Continuar con el siguiente hasta atar los seis cascabeles.
- 4 Después de amarrar los cascabeles, servir pega en los platos de cartón y junto con los niños rasgar papel de colores de las revistas en trozos medianos, luego pegarlos alrededor del tubo para decorarlo y reforzarlo. Mientras el tubo se seca seleccionar entre todos otra canción del CD y, siguiendo la letra en el libro, aprenderla juntos.
- 5 Cuando se seque la pega de los tubos, tomarlos y jugar a cantar al ritmo de los cascabeles.

## cierre

- 1 Jugar en una ronda, girando en círculo mientras los niños tocan los sonajeros y completan las rimas de las canciones compartidas que el mediador deja sin terminar.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Algunas de las tradiciones venezolanas que se asocian a la sonoridad de los cascabeles son: *Los pastores de San Joaquín* (estado Carabobo), *Vasallos de La Candelaria* (Distrito Capital y estado Mérida), *El Baile de los enanos* (estado Trujillo) y *La zaragoza* (estado Lara).

# Pintando con papel

## Valores a reforzar

Pertenencia

Autoestima

Amistad

Fraternidad

## Objetivos

Asociar la palabra a la imagen que de ella se dibuja.

Reconocer la influencia de la tradición en la creación de nuevos textos e imágenes.

Descubrir poemas, canciones y juegos de rimas comunes a cada casa.

## Materiales

Cartulina escolar (*bristol*)

Creyones de cera

Elementos con texturas para jugar con los creyones de cera: manteles individuales, rejillas, redes, hojas de plantas

Papel para reciclar

Pega en barra

## Libros

Con selecciones de poesía de la tradición oral

## Recomendados

*Tinguilitón. Tinguilitón*

Recopilación de Evelyn Torres  
Ilustraciones de Rosana Faría y Mónica Bergna

Ediciones B, Iguana, Bogotá, 2007

*Dan dan dero. Rimas y adivinanzas*

Recopilación de Elena López Meneses  
Ilustraciones de Vicky Sempere

Ediciones Ekaré, Caracas, 2013

¿Cómo lo hago? →

memoria y tradición  
para niños entre

3  
y 6  
años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

296  
PLEGABLE

## preparación

- 1 Recordar algunos versos de la infancia comunes al equipo de monitores. Transcribirlos y usarlos junto con la bibliografía recomendada como punto de partida para la lectura desde el juego sonoro de la poesía de tradición oral.

## desarrollo

- 1 Después de leer con los niños algunos versos de los libros sugeridos, escuchar sus ideas acerca de cómo es posible pintar lo que escucharon. ¿Cómo se puede visualizar, por ejemplo, «arepita de manteca»?
- 2 Explicar a los pequeños que al apoyar el papel sobre una superficie con textura y frotar el creyón de cera, el papel queda con la forma del objeto sobre el cual está apoyado.
- 3 Jugar a fabricar texturas de diferentes colores.
- 4 Auxiliar a los participantes para que rasguen formas variadas con los colores y las texturas que han creado.
- 5 Entregar a todos los integrantes una cartulina de tamaño carta e invitarlos a hacer un dibujo usando las formas que han rasgado para pintar con papel (*collage*) las ideas que surgieron al principio de la conversación.
- 6 Transcribir en la parte de atrás el cuento del niño sobre su *collage*.

## cierre

- 1 Todos sentados en ronda, seleccionar al azar varios dibujos y con uno en la mano recitar los poemas compartidos que inspiraron al niño a crear su *collage*. En caso de que no haya un vínculo directo, pedir a los mismos participantes que inventen una historia y cuenten lo que «leen» en el *collage*.
- 2 Para despedir la sesión, traer a colación los libros recomendados y jugar con los versos, canciones y adivinanzas recopilados en ellos, incentivando a los niños a que aporten también sus juegos.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Cuando rasga, el niño estimula la motricidad fina, la coordinación óculo-manual y consolida habilidades necesarias para el ejercicio posterior de la escritura.

# Gurru gurru gurrufío

## Valores a reforzar

- Compañerismo
- Pertenencia

## Objetivos

- Reconocer juguetes tradicionales de elaboración artesanal.
- Valorar la satisfacción de confeccionar los juguetes propios.
- Conectar con el placer de los juegos más sencillos.
- Reconocer y validar la diversidad creativa.

<b>Libros</b>	<u>Con la mira puesta en juguetes tradicionales del país</u>
<b>Recomendados</b>	<u>Rima rima entre juguetes</u>
<b>Materiales</b>	María Leis
<u>Botellas PET</u>	Ilustraciones de Carolina Balza
<u>Cartón</u>	Monsanto Servicios de Arte, Caracas, 2009
<u>Clavo grueso</u>	<u>Juegos: habitantes de los sueños</u>
<u>Colores</u>	Fanuel Hanán Díaz
<u>Marcadores permanentes</u>	Ilustraciones de Rosana Faría
<u>Martillo</u>	Fundación Provincial-Cadena Capriles-Fundación Empresas Polar, Caracas, 2005
<u>Pabilo</u>	
<u>Tirro</u>	

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR  
30a PLEGABLE

memoria y tradición  
para niños entre  
3 y 6 años

## preparación

### Para la base del gurrufío

- 1 Cortar círculos de cartón de diez centímetros de diámetro.
  - 2 Marcar la mitad y a partir de ahí hacer dos puntos con un centímetro de distancia de cada uno respecto al centro.
- Abrir un agujero con la punta de un lápiz o un clavo grueso.

### Para la perinola infantil

- 1 Cortar botellas PET por el inicio de la cintura.
- 2 Perforar el centro de las tapas con el clavo.

## desarrollo

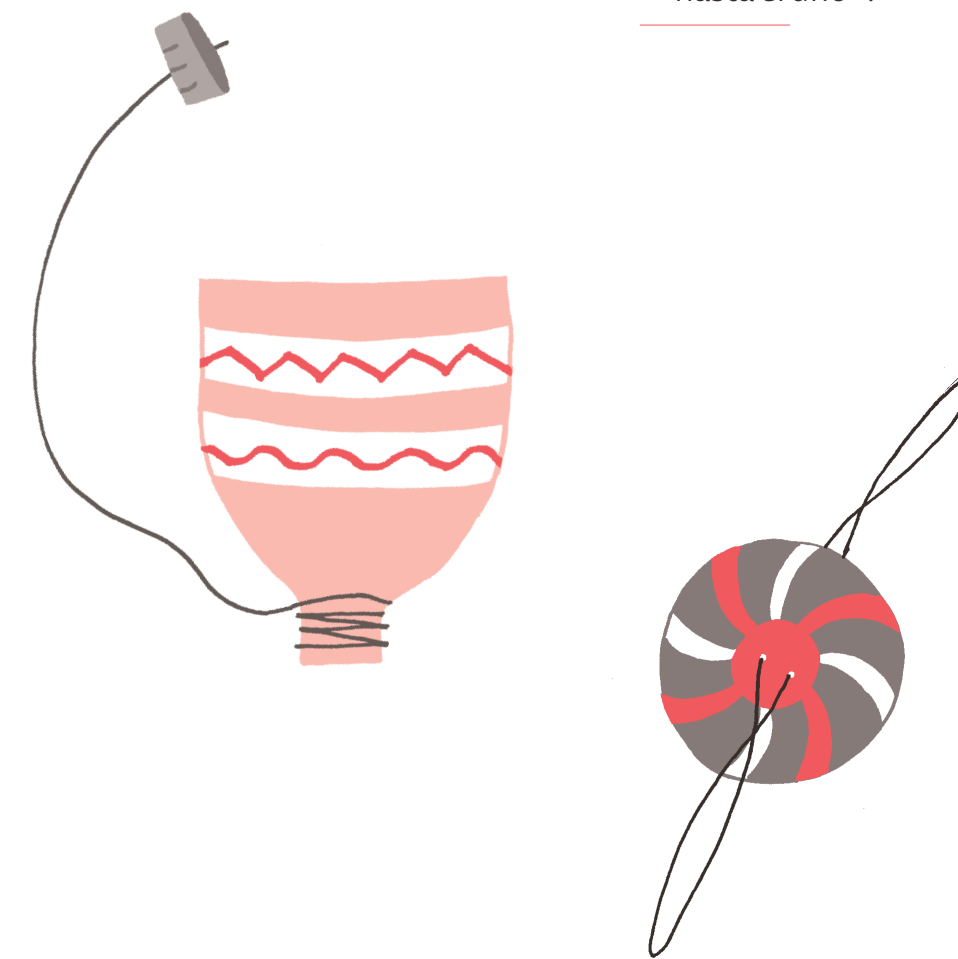
- 1 Después de leer los cuentos, entusiasmar a los niños con la idea de hacer sus propios gurrufíos y perinolas.
- 2 Repartir los círculos y los colores y solicitarles que los pinten libremente.
- 3 Cuando terminen de pintar, apoyarlos para enhebrar el pabilo por los agujeros centrales y explicarles el mecanismo del juego.

### Para la perinola

- 1 Amarrar un pabilo alrededor del cuello de la rosca.
- 2 Abrir un agujero en la tapa con el clavo y enhebrar el extremo suelto en él.
- 3 Pegar hileras de tirro y decorarlas con los marcadores permanentes.

## cierre

- 1 Organizar dos filas paralelas con los niños; cada una debe hacer avanzar y retroceder por turno a la fila de enfrente recitando cuando les toque «gurru gurru gurrufío, dame espacio que voy, giro», con los gurrufíos girando.
- 2 Al finalizar el juego, hacer un círculo y contar con las perinolas el número máximo de ensartadas de la tapita. Después el monitor solicita hacerlo al revés, en orden descendente, y del mayor van contando hasta el uno. Cuando llegan allí, termina diciendo: «¡Gracias! Se acabó el juego, que no se quede ninguno, ya llegamos hasta el uno».



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El tamaño y sencillez de los juguetes permite al niño un primer encuentro cómodo y divertido con la versión de la perinola y el gurrufío, facilitando su apropiación de la tradición; al mismo tiempo, estimula la confianza en sí mismo, satisfecho por lograr concluir su tarea.

El vaso de botellas PET puede guardarse para ser usado como recipiente de pinceles.



# Diablos sonoros

## Valores a reforzar

Identidad nacional

Pertenencia

Entusiasmo

## Objetivos

Acercar al niño a una de las festividades más conocidas de nuestra tradición, Patrimonio de la humanidad por la Unesco.

Reconocer el uso de instrumentos de percusión dentro de las manifestaciones musicales tradicionales.

	Libros
<b>Materiales</b>	<u>Con historias sobre tradiciones venezolanas</u>
<u>Arroz, semillas o grava</u>	<b>Recomendados</b>
<u>Botellas PET</u>	<u>Tus tradiciones</u>
<u>Cartón</u>	David Carabás
<u>Marcadores</u>	Ilustraciones de Lucho Rodríguez
<u>Pega</u>	Playco Editores, Caracas, 2014
<u>Revistas de colores</u>	<u>Diablote</u>
<u>Tijeras</u>	Teresa Durán
<u>Tirro</u>	Ilustraciones de Elena Val
	Ediciones Ekaré, Caracas, 2010

¿Cómo lo hago? →

memoria y tradición  
para niños entre

3 y 6 años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR  
306  
PLEGABLE

preparación

desarrollo

1 Lavar y secar las botellas PET recogidas para la actividad.

1 Rellenar las botellas PET con arroz, semillas o grava.

2 Cerrar y sellar la tapa con tirro.

3 Cortar cuernos y orejas de cartón y pegarlas a la botella con tirro.

4 Forrar la botella, las orejas y los cuernos con tirro y pegar sobre estos papeles de revistas, seleccionando los de colores más llamativos.

5 Cuando ya no se vea la base de la botella, dejar secar un rato mientras se comparte la lectura del libro *Tus tradiciones*.

6 Al terminar de leer, conversar con los niños acerca de sus impresiones de la lectura. Escuchar sus opiniones.

7 Retomar la maraca y decorar bocas, ojos y otros detalles de color con los marcadores.

III cierre

1 Colocarse todos en círculo a leer y jugar con la historia elegida: así, cada vez que el diablito pasa de un lugar a otro y salta con su cola, los niños pueden hacer el zumbido con las maracas.

2 Al finalizar la lectura, agradecer el tiempo de juego y sacudir las maracas para salir rumbo a casa.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El baile de diablos es una fiesta religiosa que guarda influencias africanas, hispanas e indígenas. Tiene carácter devocional y se practica en varios lugares de Venezuela: Yare, Naiguatá, Chuao, Tinaquillo y Cata, entre otros.

El mediador puede encontrar más información sobre estas celebraciones en *Fiestas tradicionales de Venezuela*, de Cecilia Fuentes y Daría Hernández (Fundación Bigott, Caracas, 2012).

# Cuatro de cartón

## Valores a reforzar

- Perseverancia
- Pertenencia
- Satisfacción
- Integración

## Objetivos

Reconocer y valorar el trabajo del lutier, la persona que hace los cuatros.

Descubrir con el juego las partes de uno de los instrumentos más populares del país.

## Libros

Con canciones e instrumentos musicales

## Materiales

- Amplificador de sonido
- Cajas de cartón
- Ligas largas
- Marcadores
- Pega blanca
- Reproductor de CD o MP3
- Tijeras de cocina
- Un cuatro

## Recomendado

*Riqui riqui riqui rân.*

*Canciones para bailar y jugar*

Recopilación a partir de una idea de Magali Pimentel  
Ilustraciones de David Márquez  
Interpretación del Ensamble Gurrufío  
Incluye libro, CD y partituras  
Ediciones Ekaré, Caracas, 2005

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

31a

PLEGABLE

memoria y tradición

para niños entre 7 y 9 años

79 años

## preparación

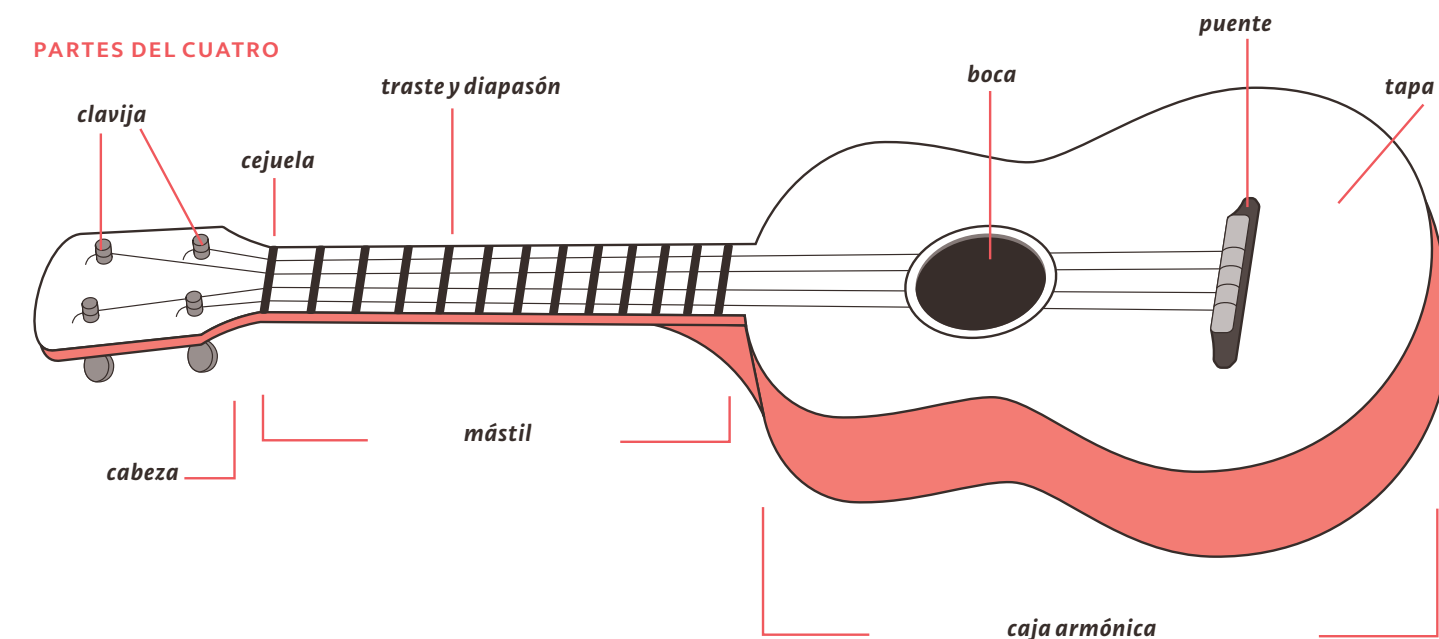
- 1 Recortar las cajas de cartón dándole a los laterales la forma del cuerpo del cuatro, de modo que a cada niño le entreguen los siguientes fragmentos:
  - Dos piezas de cuerpo (caja) con mástil y agujero central (boca).
  - Tres piezas de cuerpo sin mástil.

## desarrollo

- 1 De los bordes del cartón, recortar un rectángulo y perforar cuatro huecos alineados en la misma fila, para hacer el puente y atar allí cada uno de los extremos de las ligas.
- 2 Cantar y jugar con los niños algunas de las canciones del libro sugerido.
- 3 Luego, sentados todos, invitarlos a escuchar con atención los instrumentos que suenan en ellas.
- 4 Explicarles que la mayoría de las canciones pueden acompañarse con un cuatro y presentarles el instrumento en físico.
- 5 Si el mediador sabe tocarlo, mucho mejor. Si no, puede hacer sonar las cuerdas con la afinación *camburpintón* e indicar que todos juntos van a construir un cuatro de juguete con materiales de reciclaje.
- 6 Organizar a los niños en grupos de ocho o diez, distribuir los materiales y asistirlos.
- 7 Perforar cuatro agujeros en la cabeza, al final del mástil, para atar las ligas desde allí.
- 8 Pegar las tres piezas sin mástil, una con otra, y sobre ellas adherir los dos fragmentos con mástil y boca sobre este grupo.
- 9 Engomar el puente.

## cierre

- 1 Entregar marcadores a los niños para que decoren el cuatro y así se da un tiempo para que la pega seque un poco. Cuando terminen de pintarlo, anudar las ligas desde el puente a los agujeros en la cabeza.
- 2 Poner a sonar en el reproductor las canciones que más han gustado a los niños y jugar con ellos a tocarlas con el cuatro junto al CD.



# Entre viñetas

## Valores a reforzar

Pluralidad

Pertenencia

Diversidad

## Objetivos

Reconocer la diversidad de origen de las historias de tradición oral y validar las de raíz indígena.

Recordar o conocer cuentos de su propia comunidad.

Apropiarse de una historia para transformarla y contarla.

**Libros**  
Con mitos y leyendas de tradición indígena

**Recomendados**  
El burrito y la tuna. Cuento guajiro

Recopilación de Ramón Paz Ipuana  
Adaptación de Kurusa  
Ilustraciones de Amelie Areco

Ediciones Ekaré, Caracas, 1994  
El cocuyo y la mora. Cuento pemón

Recopilación directa en lengua pemón de Fray Cesáreo de Armellada  
Ilustraciones de Amelie Areco

Ediciones Ekaré, Caracas, 1978

## Materiales

Borradores

Colores

Hojas con viñetas

Marcadores negros punta fina

Lápices

Sacapuntas

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

31b

PLEGABLE

memoria y tradición  
para niños entre  
y años

79

## preparación

1 El equipo de mediadores puede recoger algunas historias de la tradición oral conocidas, para luego hacer una pequeña lista de apoyo con el título y un resumen breve (argumento) de lo que acontece en ellas para compartirlas con los niños.

2 Hacer una fotocopia ampliada o llevar el modelo para el *cómic* en una hoja grande que sirva de guía para los participantes.

## desarrollo

1 Después de leer las narraciones sugeridas, estimular a los niños para que recuerden algunas historias de la tradición popular de su comunidad. Son narraciones que se identifican porque van de boca en boca; verán que lo mismo ocurre en los modelos preparados y en los cuentos que leyeron.

2 Explicarles que las historias se pueden contar sin escribir las palabras: eso es lo que se conoce como tradición oral, que consiste en su paso de una persona a otra.

3 Añadir que hay otra manera de contar que consiste en usar pocas palabras y dibujos.

4 Retomar la historia que haya tenido más impacto entre los niños y pedirles que la cuenten solo con lo que ven en las ilustraciones.

5 Entregarles las hojas para el *cómic* o pedirles que copien el modelo y que así como hicieron un relato viendo las imágenes, inventen en cada cuadro sus propios dibujos para contar su versión del cuento que más les gustó de los leídos en la sesión o de los recordados espontáneamente.

## cierre

- 1 Invitar a los niños a compartir sus historias con el resto del grupo.
- 2 Validar su proceso creativo. Organizar los *cómics* para que puedan verlos todos.

Un cómic de:

		FIN

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El *cómic* facilita en el niño la visualización de la secuencia de acciones, ayudándolo a organizar sus ideas en una línea de tiempo para hilar el orden narrativo.

El dibujo incentiva el proceso de creación de historias, pues no exige de entrada redactar largos párrafos, destreza que por las edades aún no está consolidada.

La vinculación con las comiquitas estimula al niño al juego creativo, porque como parte del mismo, escribe frases cortas o palabras que los personajes dicen o piensan.



# Diablos de plastilina

## Valores a reforzar

- Satisfacción
- Pertenencia
- Cooperación
- Diversidad

## Objetivos

Conocer de una manera lúdica una de las tradiciones venezolanas reconocida por la Unesco como Patrimonio inmaterial de la humanidad.

## Materiales

- Cartones de 29 x 20 cm
- Eponjas
- Palillos (mondadientes)
- Palitos de altura (pinchos)
- Periódico
- Pintura negra
- Plastilina
- Tirro

## Libros

Con fiestas de diablos

## Recomendado

- Tus tradiciones*
- David Carabás
- Ilustraciones de Lucho Rodríguez
- Playco Editores, Caracas, 2014

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

32a

memoria y tradición para niños entre y años

79

## preparación

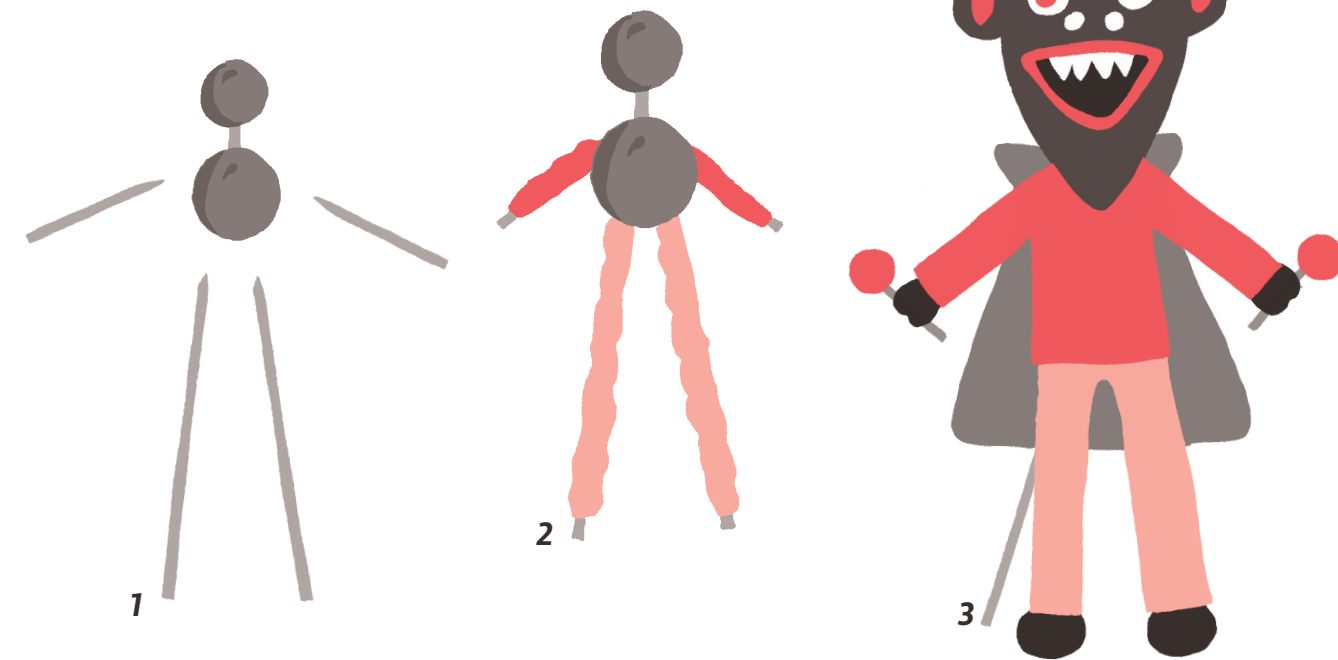
- 1 Buscar en Internet, imprimir y plastificar fotografías de las distintas manifestaciones de diablos en Venezuela: Yare, Patanemo, San Millán, Chuao, Ocumare, Turiamo, Cata, Cuyagua, Naiguatá, San Rafael de Orituco y Tinaquillo.

## desarrollo

- 1 Cubrir el área donde se desarrolla la sesión con periódico y preparar una base para la escultura de plastilina, pintando con la esponja el cartón y dejándolo secar mientras se trabaja con la plastilina.
- 2 Hacer una bolita mediana y una pequeña de plastilina mezclada (de la que fue quedando de actividades pasadas) o con el color que crean que se usará menos.
- 3 Unir las bolitas con un palillo.
- 4 Partir un palito de altura por la mitad; modelar dos *culebritas* gruesas de plastilina del color deseable para los pantalones y cubrir con ellas los palitos.
- 5 Hundirlos en la base de la bolita mediana, que constituirá el cuerpo del diablito.
- 6 Repetir estos pasos con un par de palitos más cortos para diseñar los brazos, cubriéndolos con la plastilina del color que tendrá la camisa y uniéndolos a los hombros del diablito.
- 7 Armar el traje y la máscara cubriendo el cuerpo y la cabeza con la plastilina del color base para la camisa y la máscara. Ir colocando encima los detalles de colores de las máscaras, los ojos, los cuernos. Cuando esté listo, hundir en diagonal por la parte posterior medio palito de altura que funcione como una tercera pata, para darle equilibrio, y colocar sobre el cartón. Hacer la capa aplanando una bola mediana de plastilina y pegándola en los hombros.

## cierre

- 1 Atar dos cintas con un lazo y extenderlas delante del mesón expositivo; entregar los extremos desatados a dos niños para que los sostengan. Cada escultura de plastilina deberá portar una tarjeta de identificación de su autor. Luego, elegir un participante que desate el lazo e inaugurar la exposición de diablos venezolanos!



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Más información de las fiestas de diablos en *Fiestas tradicionales de Venezuela*, de Cecilia Fuentes y Daría Hernández (Fundación Bigott, Caracas, 2012).

# Receta pintada

## Valores a reforzar

[Identidad](#)

[Pertenencia](#)

[Fraternidad](#)

[Generosidad](#)

## Objetivos

Reconocer el acervo gastronómico como parte de la memoria cultural de la región y el país.

Valorar las recetas familiares que contribuyen a formar la memoria de la comunidad.

Experimentar la preparación de una comida, a través de una receta por escrito y recopilarla en un libro ilustrado.

## Materiales

[Agua](#)

[Borradores](#)

[Cacao en polvo](#)

[Capacillos pequeños](#)

[Cartulina tamaño carta](#)

[Cereal de hojuelas de maíz](#)

[Colores](#)

[Lápices](#)

[Papel absorbente](#)

[Papelón en polvo](#)

[Platos plásticos grandes](#)

[Sacapuntas](#)

## Libros

[Con recetas venezolanas](#)

## Recomendado

[Recetas para compartir. Cacao](#)

Recopilación de Claudia Bergna

Ilustraciones de Rosana Faría

Playco Editores, Caracas, 2007

¿Cómo lo hago? →

memoria y tradición  
para niños entre  
y 7 9 años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

326  
PLEGABLE

## preparación

- 1 Triturar las hojuelas de maíz dentro de sus bolsas.
- 2 Organizar el lugar de encuentro con mesones cubiertos con plástico o manteles lavables.
- 3 Dividir a los niños en grupos de diez por cada dos mediadores que participen.

## desarrollo

- 1 Distribuir a cada niño un plato, media taza de cacao, media taza de papelón, media taza de hojuelas de maíz trituradas y una hoja de papel absorbente.
- 2 Mezclar todos los ingredientes secos.
- 3 Apoyarlos para que poco a poco vayan añadiendo agua a los ingredientes secos, hasta tener una pasta que se pueda amasar como plastilina (menos de un cuarto de taza de agua).
- 4 Limpiar el exceso de pasta con el papel y hacer bolitas pequeñas con la masa.
- 5 Pasar las bolitas por un poquito de cacao o chocolate en polvo para glasearlas y presentarlas en un capacillo.
- 6 Al terminar con toda la masa, limpiar el plato con un papel absorbente y disponer allí los capacillos con las trufas criollas.

## cierre

- 7 Cuando el plato esté listo, lavarse las manos, limpiar las mesas e invitar a los niños a pintar, paso por paso, su receta, enumerando los dibujos para seguir el orden en que se hicieron las cosas. Colocarle a cada receta el nombre y la edad del niño.
- 8 Al terminar de pintar se pueden distribuir las trufas entre los asistentes.

- 1 Para cerrar la actividad, invitar a los participantes a conversar sobre la experiencia de conocer un libro de recetas que cuenta la historia del cacao; estimularlos a hablar acerca de cómo se sintieron cocinando y qué pensaron cuando estaban copiando la receta.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Las hojuelas de maíz pueden sustituirse por galletas tipo María o plantillas de vainilla.

# Cubos gigantes

## Valores a reforzar

- Cooperación
- Creatividad
- Comunicación

## Objetivos

Rescatar personajes de la tradición oral venezolana.

Valorar el trabajo en equipo.

Estimular la conexión lúdica con las tradiciones.

Propiciar la visualización del objetivo desde la idea.

Ofrecer un espacio de conexión con la infancia adaptado a la preadolescencia.

## Materiales

- Cajas de cartón medianas
- Lápices
- Papel de reciclar
- Periódico
- Pinceles y potes
- Pinturas
- Tizas

## Libros

Con historias que recogen la tradición oral del país

## Recomendado

- Tío Tigre y tío Conejo.*
- Cuentos de la tradición oral venezolana*
- Rafael Rivero Oramas
- Ilustraciones de Alicia Ulloa
- Ediciones Ekaré, Caracas, 2012

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

33a

memoria y tradición

para niños entre

10 y 12

años

## preparación

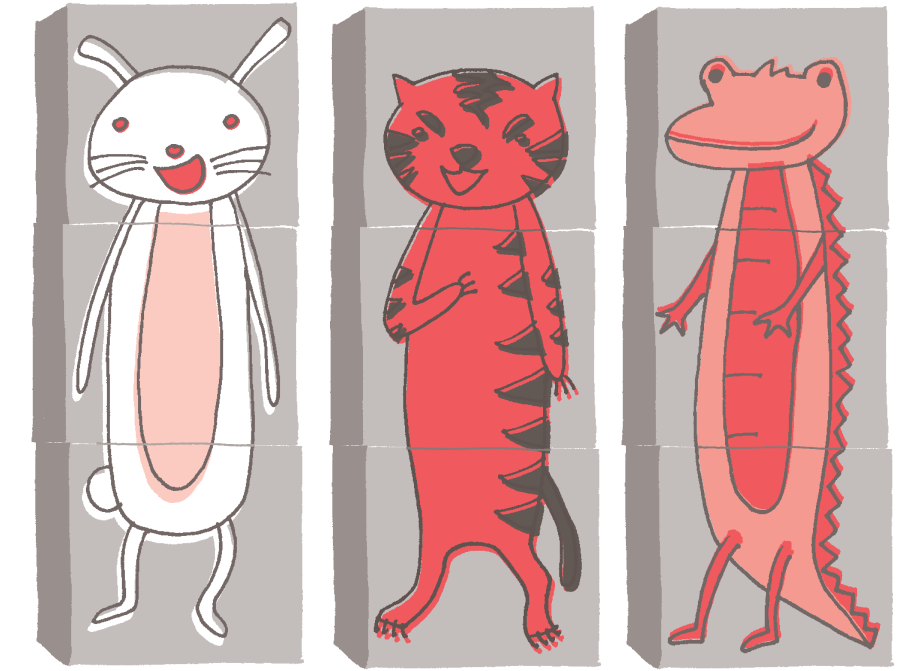
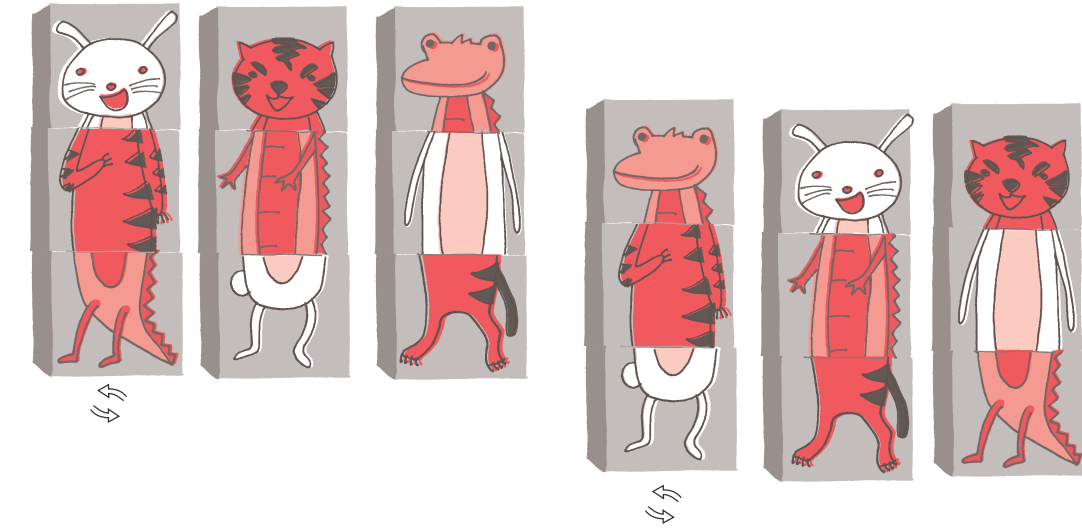
- 1 Dividir el grupo con el que se va a interactuar en equipos de ocho niños y conseguir tres cajas para cada conjunto resultante.
- 2 Lo ideal es que las cajas sean cúbicas, es decir que sus cuatro lados sean cuadrados y que tengan todas el mismo tamaño, para lograr mover las piezas como los cubos de los niños más pequeños.

## desarrollo

- 1 Leer en cada equipo un cuento seleccionado del libro sugerido e invitar a los niños, organizados en parejas, a que escojan cuatro personajes y los dibujen sobre una hoja de papel.
- 2 Obtenido el boceto, pasar a dibujarlo sobre las cajas, formando una columna con ellas cual un tótem, y asignando la primera para la cabeza, la segunda para el tronco y la tercera para las piernas.
- 3 Cada pareja pintará su personaje en un lado de la caja y cuando lo haya terminado, ayudará a limpiar y guardar los materiales usados.
- 4 Mientras se recoge todo, las cajas se secan.
- 5 Cuando todos estén listos llevan las cajas a un espacio común, disponiéndolas una al lado de otra en grupos de seis columnas. Y listo. ¡Que empiece el juego!

## cierre

- 1 Libremente o contra reloj, los niños y los monitores van intercambiando las cajas al azar, para formar personajes mixtos. Cada cierto tiempo el intercambio se detiene y se alinean las cajas para ir observando lo que va sucediendo.
- 2 El juego dura tanto como lo permita la visita. Para cerrar, sortear los tótems entre los niños.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Este juego está inspirado en los rompecabezas de cubos de los niños de preescolar y en las figuras unidas por una liga, donde se pueden combinar tres partes de cuatro objetos pintados en las caras del cubo que las forman.

Otra experiencia similar se ha realizado con ilustradores de varios países en *El arte desarma tu cabeza*, una actividad creativa impulsada por el ilustrador Diego Bianki.

# Adivina adivinador

## Valores a reforzar

- [Empatía](#)
- [Amistad](#)
- [Comunicación](#)

## Objetivos

Reconectar con el aspecto lúdico de los juegos de palabras.

Recordar y compilar adivinanzas, juegos de ingenio, situaciones para descifrar.

Elaborar un libro artesanal que recoja la experiencia de descubrir y compartir todos estos malabarismos de palabras.

## Materiales

- [Borradores](#)
- [Cartón delgado](#)
- [Colores](#)
- [Engrapadora](#)
- [Lápices](#)
- [Marcadores negros punta fina](#)
- [Papel tamaño carta](#)
- [Pega](#)
- [Sacapuntas](#)
- [Tijeras](#)

## Libros

[Con juegos de palabras y adivinanzas](#)

## Recomendados

- [¿Qué será? ¿Qué no será?](#)
- Varios autores
- Ilustraciones de Abilio Padrón
- Ediciones Ekaré, Caracas, 1978
- [Pin uno – pin dos](#)
- Arturo Navarro
- Ilustraciones de Rosana Faría
- Ediciones Ekaré, Caracas, 2012

¿Cómo lo hago? →

memoria y tradición  
para niños entre  
10 y 12 años

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR  
33b  
PLEGABLE

## preparación

- 1 Elaborar previamente un libro, siguiendo las instrucciones de esta actividad, de manera que el mediador viva la experiencia y logre explicar y apoyar a los niños cuando a ellos les toque hacerlo.

## desarrollo

- 1 Entregar a cada niño cinco hojas tamaño carta.
- 2 Doblar cada página por la mitad, y luego esa mitad por el centro de nuevo. Al abrir la hoja, las líneas del doblez obtenidas dan la marca para cortarlas.
- 3 Cortar los folios en un cuarto de carta por las marcas del doblez y emparejarlos, alineando los bordes.
- 4 Engraparlo a lo largo de uno de los bordes.
- 5 Cortar dos tapas de cartón delgado del tamaño del cuadernillo engrapado, midiéndolo con el propio cuadernillo.
- 6 Pegar las tapas en la primera y última hoja del cuadernillo para hacer la tapa y la contratapa.
- 7 Seccionar un rectángulo de papel coloreado que cubra el lomo y pegarlo.
- 8 Identificar la portada con el nombre de cada niño compilador e invitar a los grupos a copiar y pintar las adivinanzas que recogieron y las que puedan inventar.
- 9 Se pueden prestar los libros por turnos para que los participantes visualicen desde allí su propio cuadernillo de recopilación.

## cierre

- 1 Invitar a los niños a compartir una adivinanza de su libro. Si el tiempo lo permite y ellos están dispuestos, hacer las rondas que se puedan. La idea es motivarlos a leer su producción y reconocerlos como autores de un libro que pueden continuar por iniciativa propia, luego de terminada la actividad.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

La colección de Ekaré, *Rimas y adivinanzas*, a la cual pertenecen los libros sugeridos, tiene dos títulos más relacionados con juegos de palabras y adivinanzas: *Tun tun, ¿quién es?*, de Doris Marcano, con ilustraciones de Abilio Padrón (Ediciones Ekaré, Caracas, 2010) y *Dan dan dero. Rimas y adivinanzas*, recopilación de Elena López Meneses, con ilustraciones de Vicky Sempere (Ediciones Ekaré, Caracas, 2013).

# Acordeón de recuerdos

## Valores a reforzar

- [Identidad](#)
- [Pertenencia](#)
- [Autoestima](#)

## Objetivos

Conectar con la memoria de los ancestros y el legado que transmite a sus descendientes.

Valorar las costumbres colectivas en tanto formas que cohesionan a la comunidad.

Comunicar, en textos breves, emociones y sentimientos vinculados a la memoria.

## Materiales

- [Borradores](#)
- [Cartón suave](#)
- [Colores](#)
- [Lápices](#)
- [Papel tamaño carta](#)
- [Pega](#)
- [Tijeras](#)
- [Revistas](#)

## Libros

[Con historias sobre relaciones familiares o de amistad en el tiempo](#)

## Recomendado

[Es así](#)  
Paloma Valdivia  
Fondo de Cultura Económica,  
México DF., 2011

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros  
FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

34a  
PLEGABLE

memoria y tradición  
para niños entre  
10 y 12 años

## preparación

- 1 Seleccionar cartones delgados para ser reutilizados: carpetas marrones, cajas de zapato y de cereal.

## desarrollo

- 1 Entregar al niño dos hojas de papel tamaño carta y pedirle que las doble por la mitad en sentido horizontal, para formar un rectángulo largo.
- 2 Abrir los folios y recortarlos por la línea del doblez.
- 3 Doblar aproximadamente un centímetro el extremo de cada página y, sobre ese doblez, pegar una con otra para hacer una tira larga de papel.
- 4 Doblar la tira por la mitad una vez. Sobre ese centro hacerlo una segunda vez y sobre la nueva mitad volver a doblar una tercera, para obtener así una tira dividida en ocho partes.
- 5 Recortar en el cartón un par de rectángulos que cubran el tamaño de la tapa y la contratapa.
- 6 Abrir la tira y plegar, en acordeón o *zigzag*, cada rectángulo formado por las líneas de los dobleces.
- 7 Al terminar de plegar la tira de papel, hacer una marca con el lápiz en la primera y última cara que constituyen la tapa y la contratapa.
- 8 Pegar en esas marcas las tapas de cartón. ¡Y listo el libro acordeón!

## cierre

- 1 Invitar a los niños a que dibujen un marco en cada página y, debajo, redacten los recuerdos significativos que quieren compartir en su libro.
- 2 En cada recuadro pueden pintar lo que relacionen con esas evocaciones o escribir las anécdotas y, después, en su casa, pegar una fotografía.
- 3 Para cerrar, todos comparten algunos de sus textos y luego conversan sobre la importancia de preservar la memoria familiar y comunitaria.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Validar en los niños el sentido de la memoria colectiva, en tanto la misma sirve de punto de encuentro para reconocerse como parte de una cultura, de una comunidad, y es de primordial ayuda para entendernos mejor, sentirnos parte de algo común y protagonistas de una mejor convivencia.



# Fachadas artesanales

## Valores a reforzar

Cooperación

Sentido estético

Identidad local

## Objetivos

Descubrir las distintas costumbres en materia de construcción y decoración de las fachadas de distintos lugares del país.

Reconocer el estilo de las fachadas de la comunidad de origen.

Observar que la identidad de un lugar la marca también la manera como se ve.

Identificar y replicar la identidad de su calle y fachadas.

## Materiales

Brochas de 2 cm de ancho

Cajas grandes

Exactos

Pega

Periódico

Pinceles

Pintura

Tijeras

Tiza

## Libros

Con ilustraciones de viviendas del país

## Recomendado

*Para vivir*

Sagrario Berti y Silda Cordoliani

Fundación Empresas Polar, Caracas, 2010

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

34b

memoria y tradición para niños entre 10 y 12 años

## preparación

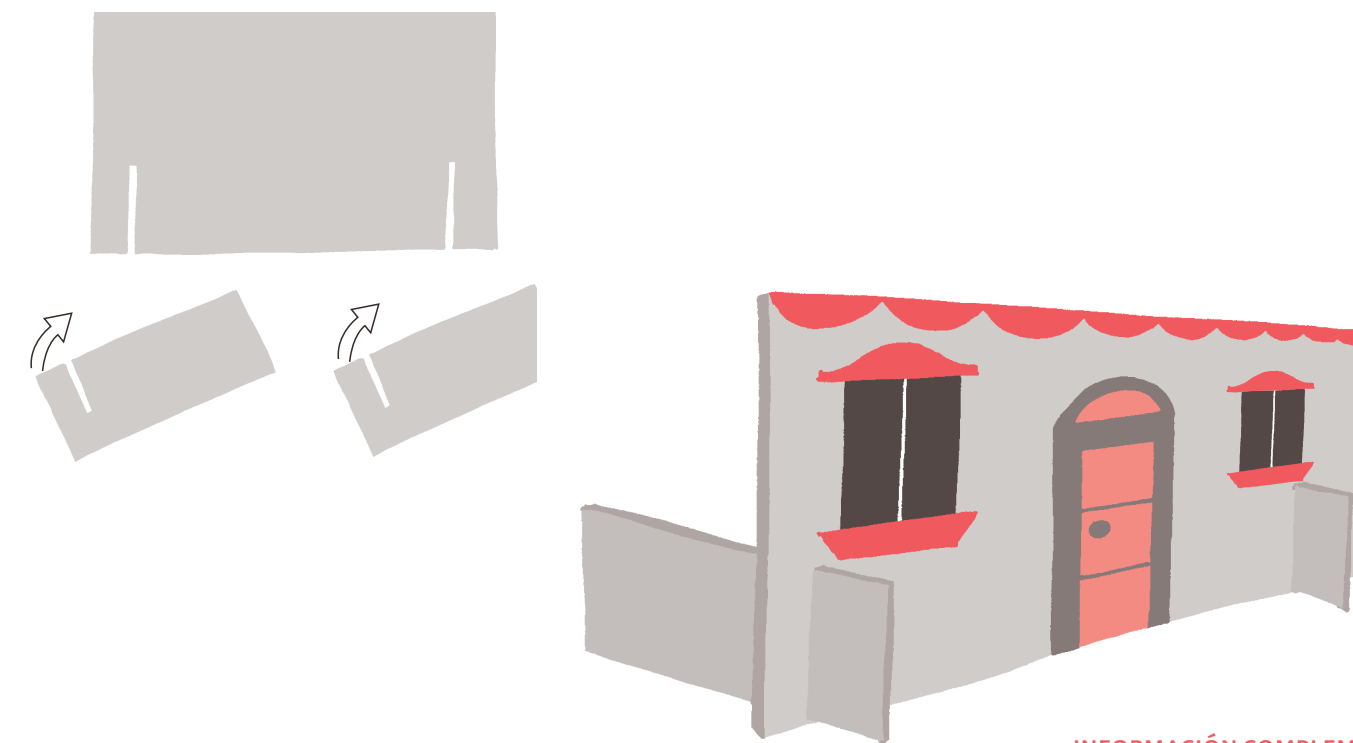
- 1 Dividir al grupo general en equipos de diez participantes y calcular una caja por cada dos equipos.
- 2 Conseguir cajas grandes de línea marrón y separar cada uno de los lados.

## desarrollo

- 1 Asignar a cada equipo la mitad de una caja de cartón para que, interviniéndola, la convierta en la fachada de su elección.
- 2 Indicar a los grupos que la fachada en cuestión debe evocar alguna de las que puede identificar en su propia comunidad o, incluso, la suya propia.
- 3 Usar el rectángulo más grande como espacio para pintar.
- 4 El rectángulo más pequeño se corta por el medio y se le hace un par de cortes de dos milímetros por la mitad de su altura.
- 5 El cartón que se usa para pintar también se corta a diez centímetros del borde más angosto, usando el que se acaba de fabricar como plantilla guía para que tenga la misma medida.
- 6 A fin de levantar la fachada solo hay que enganchar entre sí cada pieza cortada, en ambos extremos de la caja grande pintada, creando así un soporte.

## cierre

- 1 Para cerrar la actividad, las fachadas se organizan como si fueran parte de una calle y cada equipo cuenta por qué escogió esa casa o lugar y relata a qué se dedica normalmente en la comunidad frente a esas puertas o muros.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Cuando el niño reproduce su entorno, se está convirtiendo en un observador que evalúa lo que ve. Por eso esta actividad también le estimula a valorar su comunidad y a apreciar su sentido de pertenencia.

Esta tarea también puede realizarse con cajas pequeñas, y los niños pueden trabajar en parejas.

# Amuletos

## Valores a reforzar

Autoestima

Autocontrol

Prudencia

Inteligencia emocional

## Objetivos

Reconocer el componente mágico-religioso recogido en cuentos de la tradición oral.

Relacionar la suerte y la protección con el talento y la prudencia.

## Materiales

Lápices

Masa flexible o pasta de sal

Papel

Pinturas

## Pasta de sal

Agua

Harina

Sal

Vaselina

## Libros

Con historias sobre la buena suerte

## Recomendado

La piedra del zamuro:

un cuento del tío Nicolás

Rafael Rivero Oramas

Ilustraciones de Susana López

Ediciones Ekaré, Caracas, 1981

¿Cómo lo hago? →

Jugando entre libros

FUNDACIÓN  
EMPRESAS POLAR

35a  
PLEGABLE

memoria y tradición  
para jóvenes entre

13 y 17 años

## preparación

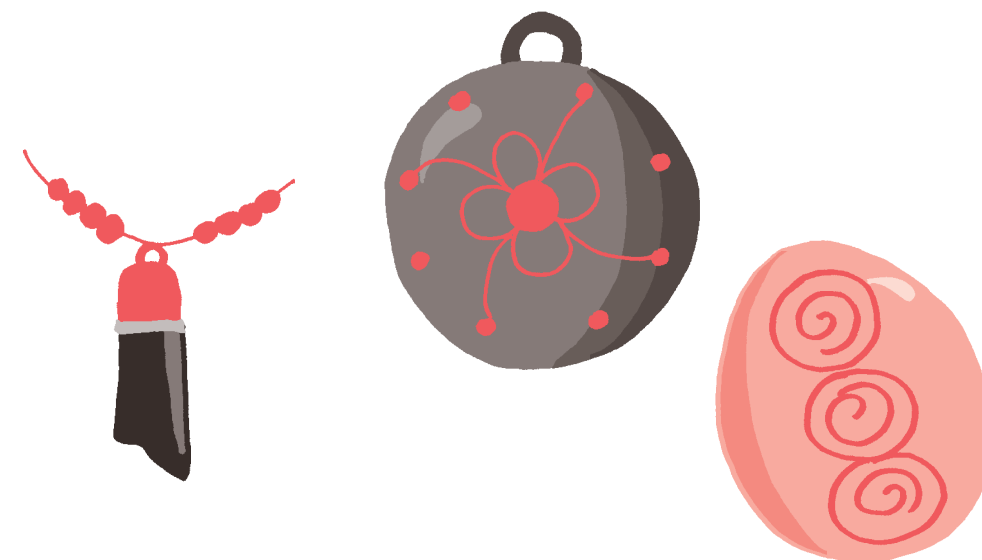
- 1 Elaborar una lista de cosas de las que comúnmente se dice que dan «buena suerte» dentro de la tradición venezolana.
- 2 En la reunión con los jóvenes, mezclar una taza de harina con media taza de sal; luego agregar, despacio, media taza de agua e ir amasando hasta obtener una pasta que desprenda de las paredes del envase. Agregar una cucharada de vaselina y amasar durante diez minutos. Dejar reposar al calor de una buena conversación.

## desarrollo

- 1 Después de hacer la lectura sugerida, evaluar con los jóvenes la actitud del Tío Conejo antes y después de su encuentro con el Rey Zamuro.
- 2 Estimular a los muchachos a relacionar por qué la necesidad de Tío Conejo de tener protección y suerte y por qué el Rey Zamuro le dice que no necesita la *piedra del zamuro* para eso.
- 3 Clarificar que el amuleto por sí solo no hace la diferencia entre la suerte o la falta de suerte, sino que es la creencia la que le da el poder al objeto.
- 4 Estimular, siguiendo la historia, la relación del amuleto como un recordatorio de la habilidad personal, más que como un objeto mágico.
- 5 Elaborar un amuleto personal que recuerde la piedra del zamuro. Decorar sobre la masa húmeda y dejar secar 24 horas.

## cierre

- 1 Cuando el grupo termine sus amuletos, cada joven presenta el suyo y cuenta para qué funciona. Así se estimula su capacidad de hilar información, crear argumentos con lo aprendido y la expresión oral.
- 2 Si hay acuerdo, se puede jugar a intercambiar los amuletos metiendo en un saco los nombres de todos y sacándolos al azar. Si ellos prefieren conservar su pieza, se omite este juego.



## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

Con esta actividad se refuerza en el joven la autoconfianza, la autoestima, el reconocimiento del poder personal; también se propicia una orientación que vincula e identifica a la suerte como la consecuencia de una actitud que prioriza las habilidades personales, la constancia y la coherencia en la vida.

Otro aspecto importante de este trabajo es que permite valorar la artesanía como forma expresiva de la tradición y memoria, reflejo tanto de la sociedad como del artesano que la produce.

# Monograbado

## Valores a reforzar

- Amor
- Autoestima
- Comunicación
- Asertividad

## Objetivos

Conocer algunas formas poéticas cuyo origen está en los antiguos romances de la tradición oral.

Crear una ilustración imitando los grabados antiguos.

Reconocer las influencias que actúan sobre la memoria y la tradición local del país.

	<b>Libros</b>
	<u>Con historias de amor de la tradición oral</u>
	<b>Recomendados</b>
	<u>El conde Olinos</u>
	<u>[Romance antiguo]</u>
	Ilustraciones de Morella Fuenmayor
	Ediciones Ekaré, Caracas, 2012
	<u>La doncella guerrera y otros romances de amor</u>
	Selección de Verónica Uribe
	Ilustraciones de Matea Herrera
	Ediciones Ekaré, Caracas, 1994

## Materiales

- Acetato de carpetas viejas
- Lápices
- Papel tamaño carta
- Plastilina
- Pintura
- Rodillos

¿Cómo lo hago? →

memoria y tradición para jóvenes entre

13 y 17 años

Jugando entre libros

FUNDACIÓN EMPRESAS POLAR

PLEGABLE

356

## preparación

- 1 Separar las hojas de las carpetas en láminas individuales.
- 2 Recordar y anotar alguna poesía conocida de memoria porque se recita a menudo y se considera que es parte de la tradición popular.
- 3 Calcular un rodillo por cada grupo de cinco jóvenes.
- 4 La plastilina se puede mezclar y reutilizar la restante de otros talleres.

## desarrollo

- 1 Conversar sobre los poemas leídos y vincularlos con las canciones de amor modernas. ¿Dónde está la relación? ¿Cómo puede reconocerse o captarse la influencia?
- 2 Invitar a los jóvenes a expresar con una imagen y una estrofa de dos versos rimados cómo contarían ellos una hazaña o una historia de amor, rescatando la influencia de los romances leídos. Dibujar la imagen sobre un papel y dejar un espacio en blanco en el centro inferior de la hoja para los versos.
- 3 Cuando el boceto del dibujo esté listo, entregar una lámina de acetato y la plastilina.
- 4 Poner una capa de plastilina de medio centímetro sobre toda la superficie del acetato.
- 5 Dibujar sobre ella el boceto ya realizado, usando el lápiz para ir abriendo, con cuidado, canales o surcos en la plastilina.
- 6 Marcar el espacio para el verso y retirar toda la plastilina de ese rectángulo. Aplanar suavemente para emparejar el relieve y repasar las líneas si es necesario.

## cierre

- 7 Pasar el rodillo con pintura sobre la plastilina y poner la hoja a imprimir sobre el grabado. Presionar suavemente para que se entinte y levantarla despacio. Dejar secar y escribir los versos en el espacio en blanco.
- 1 Para cerrar se hará un recital de poesía breve, leyendo los versos que cada joven escribió.

## INFORMACIÓN COMPLEMENTARIA

El grabado se realiza generalmente con placas de madera, arcilla cocida o metal labrado; se pueden imprimir muchos ejemplares de una sola placa.

Al trabajar con la plastilina logramos un acercamiento más sencillo y lúdico a la técnica, pero producimos un monograbado (una sola impresión) porque el material no permite demasiadas reproducciones sin perder los surcos.