

...

DESCÜBRE, =IMAGINA= Y CREA

...



CON:
JUEGOS INTERACTIVOS



MaguaRED
Cultura y primera infancia en la web

JUEGOS INTERACTIVOS

INFORMACIÓN GENERAL

- **Autores:** Varios
- **Formato:** Recursos interactivos
- **Duración:** Libre
- **Público:** Niños y niñas de 2 a 6 años

AQUÍ ENCUENTRAS JUEGOS INTERACTIVOS EN MAGUARÉ

También puedes encontrar los juegos en www.maguare.gov.co y en el área de **búsqueda** puedes escribir **Juego interactivo**. ¡Con un click llegarás a estas divertidas aplicaciones!

¿DE QUÉ TRATAN LOS JUEGOS INTERACTIVOS?

Los **juegos interactivos** son un conjunto de aplicaciones interactivas que encuentras en **Maguaré**. Algunas de ellas retan la concentración y la memoria, e invitan a identificar elementos comunes recurriendo a imágenes y sonidos. Al final los niños encuentran las parejas de los personajes de **Maguaré**, de los instrumentos musicales que se presentan en los capítulos de **Camusi Camusi** o bien juegan, descubren y emparejan elementos propios de varias culturas indígenas de Colombia.

Otros juegos interactivos convocan a ensayar movimientos, posturas y gestos, a identificar diferentes partes del cuerpo y asociarlas con sonidos. También encontrarán juegos que les permiten a los niños reconocer las distintas emociones, verbalizarlas y contribuir a su proceso personal para aprender a gestionarlas.

En otras, los niños podrán ser muy creativos dibujando, coloreando o inventando cuentos. Recuerda que cada aplicación interactiva es una invitación para que los niños descubran, imaginen y creen acompañados.



¿QUÉ PODEMOS HACER CON ESTE CONTENIDO?

Estas actividades sugeridas están dirigidas a padres, madres, agentes educativos y cuidadores en general. Compartimos contigo una serie de propuestas de experiencias para recrear, inspirar, adaptar o implementar de acuerdo con los intereses, gustos y características de las niñas y niños de primera infancia, de sus familias y de sus comunidades. El fin es favorecer los vínculos afectivos y la comunicación al compartir un tiempo de diversión y exploración en diversos espacios: los hogares, los entornos escolares y hasta en el espacio público.

El momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1993), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 49). En este sentido, se constituye en un nicho donde, sin las restricciones de la vida corriente, se puede dar plena libertad a la creación.

Cuando en MaguaRED hablamos de los bebés, los niños, los hijos, los cuidadores, los papás, los profesores... ¡También estamos hablando de las bebés, las niñas, las hijas, las cuidadoras, las mamás y las profesoras!

ACTIVIDAD 1: JUEGA CON LOS SENTIDOS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



La [aplicación](#) les permite a los niños jugar con las sensaciones por medio de experiencias sonoras, táctiles, visuales, gustativas y olfativas.

Invítalos a jugar con la aplicación. Para ello, acompaña o pide a los niños que desplacen el cursor con el mouse y hagan clic sobre diferentes partes del cuerpo de la niña. Aprovecha esta oportunidad para que ellos identifiquen, aprendan y nombren las partes del cuerpo.

Si se lleva el cursor a sus ojos, se pueden hacer preguntas como ¿para qué sirven?, y explorar los diferentes movimientos que podemos hacer, mirar hacia arriba, hacia abajo, cerrar los ojos, guiñarlos, etc. Continúa recorriendo las diferentes partes del cuerpo y propón actividades y movimientos con cada una.

ACTIVIDAD 2: JUEGOS SONOROS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

Una vez más, convócalos a jugar con la aplicación, [Juega con los sentidos](#), pero ahora vamos a tejerla con la experiencia de los niños y sus sensaciones.

Al pasar el cursor por las orejas de la niña, puedes decir: “¡Vamos a hacer juegos sonoros!”.

Invita a los niños a que toquen suavemente sus propias orejas: que sientan si son grandes, pequeñas, suaves, que reconozcan dónde está más duro, dónde más blando, y que expresen estas sensaciones. Pregunta sobre qué hacen con ellas.

En otro momento, los niños pueden cerrar los ojos para sentir en el cuerpo los diferentes sonidos. En principio pueden ser los sonidos del entorno. Otra manera es usar sonidos grabados de lugares nada cotidianos, o tan cercanos y vívidos como el vientre materno.

Ahora pregúntales cómo es el sonido de diferentes animales, por ejemplo, el que hacen las abejas. En caso de no saberlo, se lo puedes enseñar. Ahora, todos imitan el sonido de una abeja y se tapan las orejas con los dedos mientras siguen jugando a hacer como las abejas.

Si se quiere, se pueden cerrar los ojos, para enfatizar en el sentido de la audición y tener mayor concentración. Pregunta a los niños qué sienten al realizar los diferentes sonidos.



ACTIVIDAD 3: JUEGA A COMER, TOCAR, OÍR Y OLER COLORES

AUDIOVISUAL

PLÁSTICA

CORPORAL Y
ESCÉNICA

ORAL, ESCRITA
Y LITERARIA

MUSICAL

Con la misma aplicación, se pueden explorar los demás sentidos con actividades divertidas como la siguiente. Agrupa por colores diferentes alimentos (pueden ser frutas, verduras, granos, etc.), de manera que puedas contar con una gama variada: naranjas amarillas, fresas rojas, uvas moradas, manzanas verdes, mandarinas anaranjadas. No olvides incluir frutas propias de tu territorio. El objetivo es disfrutar de los colores de la vida a través de todos los sentidos.

Puedes disponer en diferentes recipientes las frutas picadas en porciones pequeñas, o colocar todo mezclado, como una gran ensalada de frutas. Lo importante es crear toda una experiencia de sensaciones.

Escoge un color e invita a los niños a buscarlo en las frutas. Luego llévalos a explorar los colores. Por ejemplo, primero todos vamos a buscar el rojo, cuando todos tengamos la fruta roja en nuestras manos la vamos a oler y a palpar. Ahora invítalos a comer el rojo y a prestar atención a su sonido al momento de comerlo. El ejercicio se repite con los demás colores. Esta experiencia puede ser organizada en diferentes momentos, pues lo interesante es disfrutar de los colores de muchas maneras.

Puedes registrar estos momentos con fotografías y videos. La opinión e imaginación de los niños es importante, y puede servir para ampliar temas, o para mostrarlo a las demás personas. Otra idea es realizar un mural o cartelera donde se reunirán todas las experiencias. Por cada color que exploren con distintos alimentos, los niños escribirán o dibujarán sus sensaciones, las cuales serán puestas en el cartel.

ACTIVIDAD 4: ¡ME MUEVO COMO NUNCA LO HE HECHO!

AUDIOVISUAL

PLÁSTICA

CORPORAL Y
ESCÉNICA

ORAL, ESCRITA
Y LITERARIA

MUSICAL

Invita a los niños a explorar su cuerpo y el espacio valiéndose de gestos, movimientos, posturas y sonidos, pero también del silencio y la inmovilidad. El propósito es no hacer cosas habituales: que los niños encuentren en su cuerpo la posibilidad de expresarse y crear al tiempo que se sienten seguros.

Así, puedes orientar a los niños a imaginar y crear con el cuerpo estatuas o figuras en movimiento, y también a descubrir sus posibilidades o limitaciones. Es muy importante que los acompañes y te involucres en la creación de posturas y movimientos con ellos. Explora junto a los niños el espacio arriba, abajo, salten como resortes, inventen todo lo que quieran. Descubrir, imaginar y crear con el cuerpo es la llave para disfrutar de esta experiencia.

La actividad también puede consistir en imitar los movimientos de diversos animales, o imitar a las plantas, o incluso imitar objetos como una nube. Los niños mejorarán su capacidad de observación: ¿cómo hace mi papá?, ¿cómo hace la profe?.

También puedes invitar a los grupos de niños a crear figuras colectivas con los cuerpos. Por ejemplo, un sol con los pies que se juntan en círculo en el piso, un cuadrado, un triángulo o una sonrisa.

¿Y qué tal si se toman fotos de los diferentes movimientos o posturas corporales y se crea un álbum del movimiento?. Se puede compartir con otras familias y otros niños, y se pueden crear ciclos de fotos de “A mover el cuerpo” en diferentes lugares o momentos del día.

ACTIVIDAD 5: ¡A MOVER EL CUERPO!

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

La aplicación “**A mover el cuerpo**” invita a los niños a jugar con el movimiento y la expresión espontáneos, mientras imitan las posturas que les proponen los personajes. Para grupos de niños es una experiencia muy divertida.

Proponles que observen la imagen y repliquen la postura. En cada una de las variaciones se oye un sonido, como cuando toman una foto.



Puedes hacer más divertido el juego si reúnes diferentes materiales para que los niños fabriquen una cámara de juguete con la que tomen fotos de los movimientos de otros.

Puedes usar, para ello, materiales como una caja de cartón pequeña, un tubo o rollo del papel higiénico, vinilos, un pedazo de papel celofán, tijeras de punta roma, botones o semillas grandes. ¡Y listos, a crear con la imaginación!



Será divertido usar las cámaras después de fabricarlas. Se pueden dividir los niños por grupos, en los cuales, un grupo son fotógrafos y los otros realizan los movimientos propuestos por la aplicación. Entonces, el grupo de modelos posan según la imagen y a la cuenta de 3 los fotógrafos retratan el momento en el que sus compañeros realizan los movimientos. Luego, se intercambian los roles y se continúa la actividad.

¿Sabías que...?

El libro [Mil orejas](#), escrito por la colombiana Pilar Gutiérrez Llano, con ilustraciones de Samuel Castaño, es un viaje por la sensibilidad de las personas con discapacidad auditiva y una invitación a descubrir, imaginar y sentir a través de nuestro cuerpo. Cuenta la historia de una mujer que perdió el oído a los siete años y que aprendió a escuchar el mundo con las mil orejas diminutas regadas por todo el cuerpo.

Este libro fue seleccionado entre los mejores libros para niños y jóvenes con discapacidad en 2015, y ganó la mención especial en la categoría “New horizons” del Bologna Ragazzi Award 2015, en el marco de la 52ª edición de la Feria del Libro Infantil de Bolonia, una de las más importantes del mundo en divulgación de contenidos multimediales y literatura dirigidos a niños.

ACTIVIDAD 6: ENCUENTRA LAS PAREJAS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



Los juegos **“Camusi: ¡Encuentra las parejas!”** y **“Maguaré: ¡Encuentra las parejas!”** retan a los niños a ser observadores, concentrarse, a memorizar y a encontrar en el menor tiempo posible las parejas, para avanzar en los niveles, que son cada vez más exigentes.

Es importante que un adulto acompañe estos juegos, pues además de guiar en el manejo de los dispositivos electrónicos, puede motivar y animar al niño a conversar sobre lo que está viendo; qué características tienen los objetos, en qué se parecen y se diferencian, para que se vuelva una experiencia enriquecedora.

¿Y qué tal si luego de jugar en **Maguaré** se propone a los niños a crear su propio juego de parejas?. Se pueden usar instrumentos u objetos con características comunes, por ejemplo, pares de zapatos, sandalias, medias o guantes. Se guardan los objetos en cajas o se cubren con telas y cada participante tiene un turno para escoger cuál se destapa y así intentar encontrar la pareja. También se pueden hacer sonar los elementos para encontrar su compañero basados en el sonido que produce.

Además, se pueden crear obras o figuras colectivas con los objetos que tienen características comunes. Con base en ellos, se pueden propiciar oportunidades para compartir historias de la familia o de la comunidad, trayendo a cuento los recuerdos que suscitan.

Recuerda que...

- El juego es un lenguaje natural: cuando juegan, la niña y el niño expresan con mayor facilidad sus intenciones, deseos, emociones y sentimientos. Mediante el juego interactúan para manifestar el placer que les provocan algunas acciones, proponer nuevas maneras de jugar, esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer y preparar sus respuestas. La necesidad espontánea de planear y organizar el juego se manifiesta en expresiones como “Digamos que yo era un caballo y me daban de comer”, o “Aquí era el mercado y vendíamos” (Ministerio de Educación Nacional, El juego en la educación inicial, p. 19).
- El juego es una expresión inherente de ser niña o niño, abre puertas a la imaginación, a la creación y al placer. Como dice Graciela Montes: “territorios de frontera indómita en los que se entrecruzan la fantasía y la realidad”. En el tiempo sin tiempo del juego los niños recrean su cultura, descubren quiénes son, desarrollan sus capacidades y, sobre todo, expresan sus deseos, gustos e intereses.
- Es muy importante que los adultos no hagamos del juego un instrumento para enseñar algo, pues se juega por jugar, y espontáneamente con el juego se aprende y se comprende el mundo.

ACTIVIDAD 7: JUGANDO CON LOS PERSONAJES DE MAGUARÉ

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA |

CORPORAL Y
ESCÉNICA

ORAL, ESCRITA
Y LITERARIA

MUSICAL



El universo de **Maguaré** está lleno de animales que acompañan varias actividades, entre ellas, diferentes juegos. Con ellas podemos llegar a conocer cada uno de los personajes y descubrir, imaginar y crear.

Para iniciar y reconocer los personajes, pueden jugar juntos **“Maguaré: ¡Encuentra las parejas!”** y **“Rompecabezas”**. Una vez estén familiarizados con ellos, pueden ir a diferentes juegos y participar diciendo qué personajes se encuentran allí, qué están haciendo, etc.

Otro de los juegos con los personajes de Maguaré es **“Constelaciones sonoras”**. Este juego interactivo permite explorar diferentes sonidos y armar una secuencia al unir las estrellas formando una constelación. Los sonidos se presentan agrupados en 4 categorías; animales, objetos y sonidos cotidianos, naturaleza y agua y sonidos corporales. De esta manera, se puede favorecer la discriminación y memoria auditiva al reconocer diferentes sonidos.

Otro juego en el que nos acompañan los personajes de Maguaré es **“Juega con canciones”**. En este podemos encontrar a cada animal con un instrumento musical. Pregunta a los niños si reconocen el personaje y qué instrumento tienen y si saben cómo suena. Juega con ellos a ubicar en su lugar cada elemento, y que escuchen muy bien su sonido. Es importante que ellos participen eligiendo el objeto y que te digan dónde va ubicado. Si se utiliza una pantalla grande o videobeam, los niños pueden señalar el sitio y también los puedes despistar al ir a otro lugar o seleccionar otro objeto diferente al que ellos dicen. Inicialmente, tú serás el director de la orquesta y luego, por turnos, los niños pueden pasar para ubicar o para silenciar los instrumentos musicales.



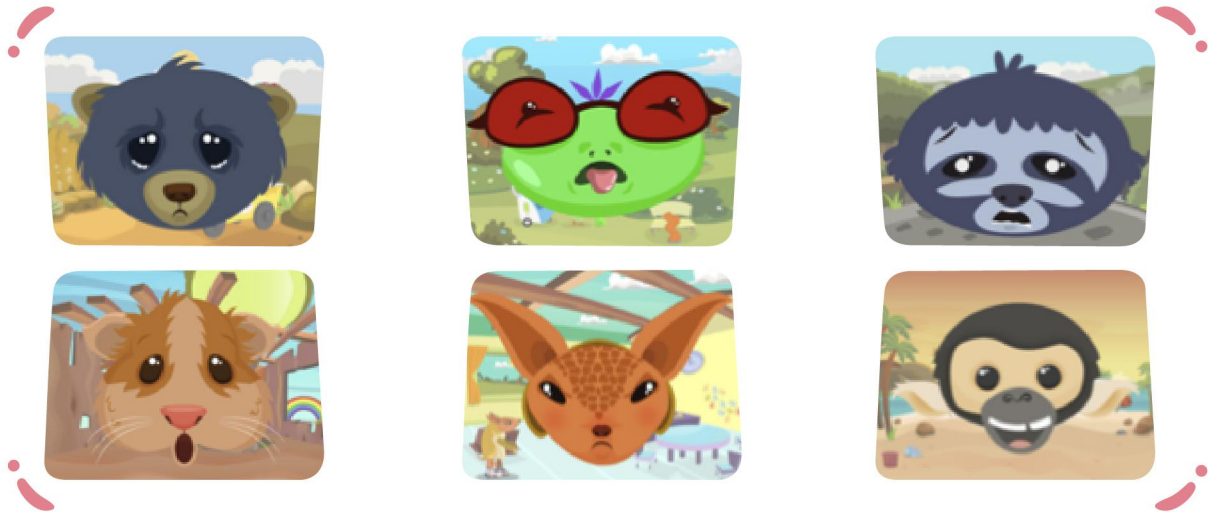
Para continuar con estos juegos sonoros, cada niño puede buscar en el espacio que está, algo que produzca algún sonido. Puedes disponer para ellos elementos o instrumentos musicales o también puedes promover la recursividad y creatividad al permitir que los niños armen o construyan elementos sonoros improvisados. Cuando todos tengan su objeto, instrumento o elemento, se elegirá un director que elegirá una secuencia y ellos deberán seguir sus instrucciones y sonar cuando sea su turno. Al final tendrán que acordarse del orden y hacer sonar la secuencia de sonidos. ¿Y si a alguien se le olvida el orden?. No pasa nada, la risa ayudará para volver a comenzar.

Otra opción es que, como en el segundo juego, primero suene un instrumento y se le van añadiendo más sonidos, hasta que se componga una melodía. Se puede dejar la canción de fondo y ellos complementarla con sus objetos, o crear una nueva. ¡Las opciones son muchas!.



En **“Carrusel”** podemos disfrutar de un juego en especial que trata sobre las emociones. Sorpresa, enojo, miedo, tristeza, asco, y felicidad son las emociones que nos muestran los personajes de **Maguaré** (Arma - DJ, Rani la Rana, Saimiri, Gildardo el olinguito, Chip la Perezosa y uno de los cuyecitos), a través de diferentes situaciones que les ocurren. Por medio de este juego interactivo se pueden reconocer, expresar y manifestar las emociones para luego expresarlas través de los lenguajes artísticos.

Entonces, con la compañía de un adulto, se ingresa al portal y se accede al juego **“Carrusel”**. Puedes hablar de los personajes que se presentan, qué tipo de animales son, cuántos hay, si conocen sus nombres, y dónde viven. Luego, miran juntos la situación y se completa la expresión en el rostro con los elementos dispuestos, según la emoción para cada animal. Se explora con los diferentes personajes y mientras se ve la situación de cada uno, se habla sobre las experiencias de los niños y las niñas, si se han sentido de esa manera, y qué sienten con cada emoción y qué podemos hacer cuando nos sentimos así.



Otra opción es primero explorar y jugar con cada personaje para luego, llevarlo a la vida real, con historias verdaderas, pero con un toque especial. En este caso, se van a representar las situaciones de cada niño según las emociones del juego con el cuerpo. Se anima a los niños a mostrar lo que pasó, cómo se sintieron, cómo cambiaron sus expresiones faciales y corporales, y qué hicieron para solucionar esta situación por medio de movimientos, gestos y palabras.

Una interesante opción es que se realice una salida por el colegio, jardín, barrio o casa y se encuentren objetos de diferentes tamaños y texturas. Una vez se recolecten los tesoros y regresen, así como en el juego, se pueden realizar composiciones de las expresiones faciales con esos objetos inusuales. Tendrán que ser creativos y crear su rostro según la emoción que sientan en ese momento, o la que estén trabajando, o se pone una situación y ellos expresan lo que podrían sentir. También se pueden utilizar materiales reciclables, o de arte como papeles de colores y texturas diferentes (crepé, silueta, iris, cartulina, etc.) pinturas, crayolas, plastilina, arcilla, y muchos más.

El adulto puede ser un modelo al expresar sus sentimientos y ser sincero con sus emociones, comentar y representar las situaciones en su vida que lo hacen sentir feliz, triste, enojado, etc.

Estas actividades se pueden llevar a cabo por días, y organizar **“La semana de las emociones”**, y en un momento específico diario se explora una emoción con el juego de **Maguaré “Carrusel”**, y las conversaciones o representaciones dramáticas o artísticas propias con cada niño y niña. Así, se puede dedicar más tiempo de tal forma que ellos pueden llegar a identificar, reconocer y regular las distintas emociones.

ACTIVIDAD 9: JUEGOS PARA CREAR

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

En Maguaré podemos encontrar diferentes aplicaciones móviles y juegos interactivos en los que se puede explorar la creatividad e imaginación de los niños al usar las herramientas digitales. Algunas de estas son **“Crea con colores”**, **“Arma tu cuento”**, **“Pinta pinta”** y **“SAI - Actividades infantiles”**.

En ellos pueden expresarse libremente a través de trazos, figuras, formas y colores. Y también puede ser una herramienta para practicar y explorar distintos temas como: las figuras geométricas, algunas propiedades del objeto (tamaño: grande, pequeño, mediano; forma), los colores, la ubicación espacial (arriba, abajo, detrás, al lado, en medio...), lateralidad (izquierda y derecha), identidad y autoconcepto (quién soy yo, cómo me veo, cómo se ve mi compañero), y puede ser un apoyo para muchos más conocimientos y conceptos.



Con **“Crea con colores”**, en la sección Cajita de colores, podemos explorar los colores primarios, y las diferentes combinaciones que pueden surgir entre ellos. Este juego ofrece una gran variedad de formas y figuras para que los niños construyan lo que más les guste. Se pueden explorar las figuras geométricas y llenarlas de color y crear un mundo con monstruos y alienígenas.

Al descubrir el juego **“Pinta pinta”** nos damos cuenta que tenemos varias herramientas para hacer varias creaciones con mucho color. Los diferentes materiales; pintura, crayola, marcadores, y colores se complementan con un sonido característico, al igual que formas y objetos. También vemos que están presentes los personajes de **Maguaré**. Una idea después de explorar y crear en los diferentes espacios puede ser elegir el material que más les gustó y allí escoger los personajes. Una vez hecho esto, se puede completar el cuerpo y añadir otros elementos como el lugar, objetos y amigos!

El juego interactivo **“SAI - Actividades infantiles”** nos brinda interesantes oportunidades de descubrir las diferentes culturas indígenas de Colombia. Una de las actividades es el Juego de pintura facial, artesanías y arte rupestre. Aquí se puede motivar a los niños a crear un autorretrato. Se puede tener como base al niño y la niña presentes en el juego y utilizar preguntas como, en qué me parezco, en qué me diferencio, para llegar a una valoración de la diferencia y diversidad étnica.



En este punto, sería interesante que se trabajara también la creación en los objetos que ofrece el juego, como arte y jeroglíficos en las piedras, en mochilas y molas. Este será como un viaje a otra cultura. Puede ser de gran ayuda el glosario para aclarar los términos y ser pertinentes en la explicación a los niños.

Algo importante por mencionar, es que estos juegos se pueden recrear fuera de las pantallas y con una hoja blanca, u otro (cartulina, hojas iris, papel periódico, Kraft, etc.) y con diferentes materiales gráficos se pueden plasmar diferentes creaciones, dejando volar la imaginación. También se puede hacer uso de las sugerencias de los juegos anteriores, como figuras geométricas, y otras formas, personajes y dibujos. Adicionalmente, con un celular o cámara digital, los pequeños podrán hacer un registro fotográfico de lo que han creado.

ACTIVIDAD 10: JUGANDO Y DESCUBRIENDO OTRAS CULTURAS Y LENGUAS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

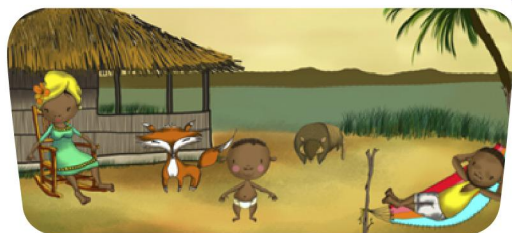
Uno de los aspectos característicos de nuestro país es la diversidad de culturas, lenguas y poblaciones. Esto lo sabe muy bien **Maguaré** y por esto, invitamos a que los niños reconozcan y valoren esta riqueza. Por esto, en nuestro portal web, están disponibles juegos como **“SAI - Actividades infantiles”**, en el que se invita a explorar los ecosistemas y la cultura creativa de diferentes etnias indígenas colombianas.

También están disponibles otros juegos interactivos que buscan acercar a los niños, a través del juego y el lenguaje audiovisual, a la sonoridad y la cotidianidad de algunos de los pueblos que día a día se comunican hablando alguna de las lenguas nativas de Colombia.

- **“Quiero verme lindo”** es un juego de palabras que ha acompañado los baños de los niños Rrom desde que vivían en carpas. En esta aplicación interactiva puedes ensuciar y bañar con agua y jabón a un par de niños gitanos.



- En **“Palmita con manteca”** puedes interactuar con los personajes y objetos. Se recrea la canción-juego de la comunidad afrodescendiente de San Basilio de Palenque con la que la madre le canta al niño para dormirlo o calmarlo. Lo pone boca abajo sobre sus piernas y, mientras canta, le da suaves palmaditas en la cola o la espalda.



- **“Tindero”** es una canción campesina de San Jacinto, Bolívar. Mientras se disfruta la melodía se puede jugar a mover la hamaca del niño, haciéndolo saltar, marear y terminar en lugares inesperados.

- **“El Relato del abuelo tigre”** es un canto uitoto que recuerda el día en que el tigre y la lluvia hicieron una apuesta para ver quién era el más poderoso. El objetivo de este juego es alejar con la nube a los indígenas que quieren cazar al tigre.



Estos juegos nos motivan a averiguar más sobre las diferentes culturas, pueblos y territorios de Colombia. Con los niños podemos desarrollar distintas actividades que los involucren en este descubrimiento.

Una idea es que se elija uno de estos juegos y que nos imaginemos cómo son los niños que se mencionan allí. Una vez se converse sobre ello, y tomando como referencia las imágenes de las aplicaciones interactivas, imanos a la obra!. Con diferentes materiales crearemos un ambiente típico de la región o el lugar donde viven, su vestuario, objetos característicos, hasta instrumentos musicales. También podemos memorizar algunas palabras en la lengua nativa y decirlas, o bailar según el ritmo de sus canciones y melodías. Será un momento para descubrir y expresar con nuestro cuerpo otras formas de vida.

Otra opción es realizar dibujos o cartas para los niños de diferentes comunidades indígenas, con el tema de: ¿Qué le diría o mostraría a un niño Wayú, de San Basilio de Palenque, Rrom, etc.?. Se puede plasmar una descripción del niño que envía el mensaje, el lugar donde vive, qué le gusta hacer, y contar algo que le haya llamado la atención de la comunidad indígena o pueblo.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- Cottin, Menena y Rosana Faría. [El libro negro de los colores](#). Barcelona: Libros del Zorro Rojo, 2008.
- Gutiérrez Llano, Pilar. [Mil orejas](#). Medellín: Tragaluz, 2014.
- Ministerio de Educación Nacional. [El juego en la educación inicial](#). 2014.
- Sarlé, Patricia, Elizabeth Ivaldi y Laura Hernández (coordinadoras). [Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias](#). Organización de Estados Americanos, 2014.
- Donald Woods Winnicott. [Realidad y juego](#). Barcelona: Editorial Gedisa, 1993
- Cristina Martínez. [18 propuestas para trabajar la inteligencia emocional en el aula](#). Tiching blog. 2016.



⇒ **DESCUBRE, IMAGINA Y CREA** ⇒



MINCULTURA



GOBIERNO
DE COLOMBIA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



MaguaRED
Cultura y primera infancia en la web

