

Los primeros años

de la
vida

Folleto

Cuentos, juegos, trabalenguas y algo más



Modelo Educación para
la Vida y el Trabajo



Eje de
Familia

Mi nombre es: _____

Vivo en: _____



MEVYT ●●● Modelo
Educación
para la Vida
y el Trabajo

DIRECTORIO
Esteban Moctezuma Barragán
Secretario de Educación Pública

Rodolfo Lara Ponte
Director General del INEA

Créditos de la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
Carmen Díaz González
Patricia Pérez Gómez

Reelaboración
Rosalía Mejía Mejía
María Piedad Landaverde Ponce

Revisión
Patricia Pérez Gómez

Dirección gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Calidad y seguimiento editorial
Hugo Fernández Alonso

Revisión editorial
Laura de la Torre Rodríguez
Gabriel Nieblas Sánchez
Alicia Naves Merlín
Eliseo Brena Becerril

Diseño forros
Guadalupe Pacheco Marcos

Ilustración de forros
Israel Emilio Ramírez Sánchez

Diseño de maqueta
Blanca Lydia Sánchez Zamora

Diagramación
Blanca Lydia Sánchez Zamora
Norma García Manzano.

Ilustración
Alberto Eduardo Hernández Pérez
Israel Emilio Ramírez Sánchez
José Alfredo Bazán Hernández
Vanessa Hernández Gusmão
Alejandro Villalobos González

Los primeros años de la vida. Folleto Cuentos, juegos, trabalenguas y algo más. D. R. 2019 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Alcaldía Cuauhtémoc, Ciudad de México. C. P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autoras, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos y/o imágenes aquí reproducidos. La intención es ayudar a personas sin educación básica, y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

ISBN *Modelo Educación para la Vida y el Trabajo*. Obra completa: 970-23-0274-9
ISBN *Los primeros años de la vida. Folleto Cuentos, juegos, trabalenguas y algo más*: En trámite

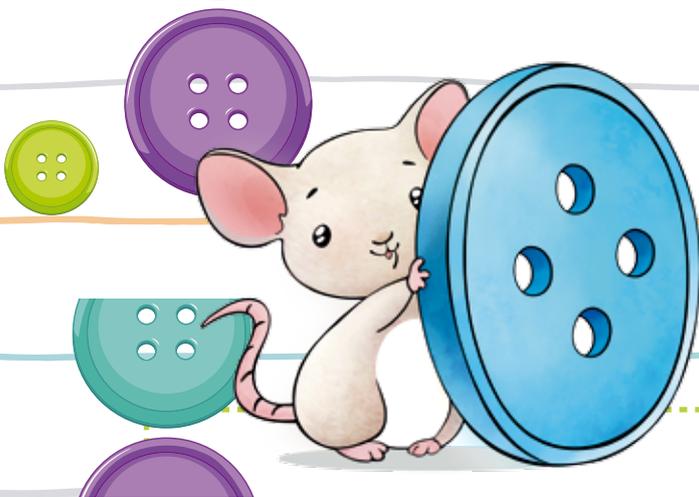
Impreso en México, 2019.

Índice

Canciones de cuna	5
Debajo de un botón	5
Abro las manitas	5
El jaleo del tren	6
Naranja dulce	6
Arrullos	7
Arrullo tojolabal	7
La canción de la pilmama	7
Arrullo	8
Arrorró	8
Arrullo mexicano	8
Duérmeme mi niño	9
Romeros de mayo	9
Duermete ya	9
Señora Santa Ana	10
Arriba del cielo	10
Imágenes para niñas y niños de 6 a 12 meses	11
Cuentos para niñas y niños de 12 a 18 meses	15
En un charco había una mosca	15
La gata que daba lata	15
José se llamaba el padre	16
Hace muchísimos años... ..	16
En el corral había un pollo... ..	16
El teléfono Pinpín	17
Cuentos para niñas y niños de 19 meses a 2 años	18
La pequeña Sofía	18
El ángel de Óscar	19
Los tres cerditos y el lobo	20
Cuentos para niñas y niños de 2 a 3 años	21
El caballito triste	21
El reloj perezoso	22
El ángel de los niños	23

Juegos para niñas y niños de 8 a 12 meses.	24
¡Arriba!	24
Yo jalo y tú empujas	24
Dar palmadas.	25
Juegos para niñas y niños de 12 meses a 2 años	26
Burbujas	26
Caja de cartón	27
¡A imitar!	27
Juegos y rondas para niñas y niños de 2 y 6 años	28
A la rueda de San Miguel.	28
A Don Martín	30
Cuentos para niños y niñas de 4 a 6 años	31
El león y el ratón	33
Pío, el pollito curioso	34
Juan y las semillas mágicas	36
El flautista de Hamelín	37
Los días de la semana	40
Juegos y rondas para niñas y niños de 4 a 6 años	43
Amo a to.	43
A pares y nones	46
Corre el trencito	48
Don Pirulí	50
Doña Blanca	51
El calentamiento	54
El patio de mi casa	55
Jugaremos en el bosque	57
La tía Mónica	59
Traba, traba, trabalenguas.	60
Adivina, adivinador	62
Versos de sorteo	64

CANCIONES DE CUNA*



Abro las manitas

Abro las manitas, sí, sí, sí,
cierro los puñitos,
pon, pon, pon,
muevo los deditos sin parar,
abro los bracitos y a cruzar.
(Bis)

Saco mis manitas,
las pongo a bailar,
las abro, las cierro
y las vuelvo a guardar;
abro y cierro mis piernitas,
abro y cierro sin parar,
abro y cierro mis piernitas,
abro y cierro al jugar.
(Bis)

Saco mis piecitos, sí, sí, sí,
me paro en las puntas,
pon, pon, pon,
muevo los piecitos sin parar,
los abro, los cierro y a saltar.

Debajo de un botón

Debajo de un botón, ton, ton,
que tenía Martín, tin, tin, había
un ratón, ton, ton,
¡ay!, qué chiquitín, tin, tin.
¡Ay!, qué chiquitín, tin, tin, era
el ratón, ton, ton,
que tenía Martín, tin, tin,
debajo del botón, ton, ton.

* Conafe. *Guía de estimulación y psicomotricidad en la educación inicial*. Recuperado de <http://bit.ly/2IMOkp5>

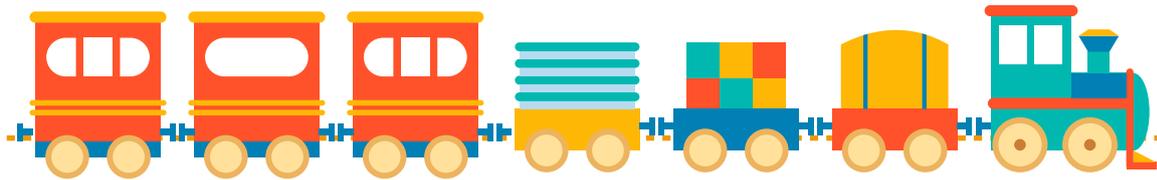


El jaleo del tren

Cha, cha, cha, con el jaleo del tren,
cha, cha, cha, dónde estará el revisor.
Que me paren este traste ,
que me quiero bajar en la próxima estación. (Bis)

Ese hijo que usted tiene
hace muchas travesuras.
No le compre usted zapatos,
cómprele un par de herraduras.

Cha, cha, cha, con el jaleo del tren,
que se dejen de fusiles,
que se dejen de cohetes.
Que lo que gasten en guerra,
se lo gasten en juguetes.



Naranja dulce

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo,
yo te lo pido.

Si fueran falsos
mis juramentos,
en otro tiempo
se perderán.

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo,
yo te lo pido.

No esperes hasta
que me haya ido,
pa' demostrar
que me amarás.



Arrullos



Arrullo tojolabal

Uayei mi pichito,
que tengo quehacer,
lavar tus pañales,
sentarme a coser
una camisita
que te has de poner
el día de tu santo
al amanecer.

Arrullo de la lírica mexicana

La canción de la pilmama

Duérmete, mi niño,
ya viene el nahual,
y a los que no se duerman
se quiere llevar.

Naranja dulce, gajo de sandía
traigan para el niño
toda su alegría.

Duérmete ya, niño,
del sueño disfruta,
que a los niños buenos
la Virgen da fruta,
y a los desvelados
solo les da sal...
¡ya viene el nahual!

Alfonso Cravioto*

* Conafe. (2010). *Guía de estimulación y psicomotricidad en la educación inicial*. México: 29-30. Recuperado de <http://bit.ly/2IMOkp5>





Arrullo

A la rorro, niña,
a la rorro ya,
duérmase, mi niña,
porque hay que soñar;
hay sueños de azúcar,
hay sueños de sal,
siembras y columpios,
don de la equidad.

A la rorro, niña,
a la rorro ya,
sonaja de avena,
cuna del trival;
duérmase, mi niña,
porque hay que soñar,
duérmase, mi cielo,
sueño de cristal.
A la rorro, niña,
a la rorro ya.

Roberto López
y Leticia Ocharán



Arrorró

Arrorró, mi niño,
la luna llegó,
porque a su casita
se ha marchado el Sol.

Arrullo de la lírica mexicana

Arrullo mexicano

A la rorro, rorro, y a la rorrórró;
duérmase, mi niño, que lo arrullo yo.
Gorrioncito hermoso, pico de coral,
te traigo una jaula de puro cristal.
Gorrioncito hermoso, pico de rubí,
te traigo una jaula solo para ti.
Dios omnipotente, sácame de aquí,
llévame a mi pueblo, donde yo nací.

Arrullo de la lírica mexicana



Duérmete, mi niño

Duérmete, niñito,
que ahí viene el coyote
y te va a llevar
como al guajolote.



Duérmete ya

Llegó la noche, la luna,
de plata brillando está;
ningún rumor te importuna:
tu madre mece tu cuna;
duérmete ya...

El jardín de tan sombrío
y quieto, pavor me da.
Las ramas tiemblan de frío;
cierra los ojos, bien mío;
duérmete ya...

Amado Nervo

Romeros de mayo

Romeros de mayo,
pájaros de abril,
arrullen al niño
que se va a dormir.

Este niño lindo
se quiere dormir:
póngale su cama
en el toronjil.



Señora Santa Ana

—Señora Santa Ana,
¿por qué llora el niño?

—Por una manzana
que se le ha perdido.

—No llore por una,
yo le daré dos:

que vayan por ellas
a San Juan de Dios.

—No llore por dos,
yo le daré tres:

que vayan por ellas
hasta San Andrés.

—No llore por tres,
yo le daré cuatro:

que vayan por ellas
hasta Guanajuato.



*Canción de cuna de la
lirica mexicana*



Arriba del cielo

Arriba del cielo
hicieron tamales,
lo supo San Pedro,
mandó a traer dos reales.

A la rorro niño, a la rorro ya,
duérmete, niño de mi corazón.

Duérmete, niño,
que tengo que hacer,
lavar tus pañales,
ponerme a coser.

A la rorro niño, a la rorro ya,
duérmete, niño de mi corazón.

Mi papá y mi mamá
me quieren vender
por chile y tomates
que quieren comer.

A la rorro niño, a la rorro ya,
duérmete, niño de mi corazón.

*Canción de cuna
tradicional de Guerrero*

IMÁGENES PARA

niños

y

niñas

DE 6 A 12

MESES

A partir de las imágenes, invente un cuento corto al bebé; o bien, muéstreselas y descríbele los animales, personas u objetos que aparecen en cada una.*



* Recuperado de <http://bit.ly/2INafwm>









CUENTOS PARA niñas y niños

de 12 a 18 meses*

En un charco había una mosca

En un charco había una mosca
y con la mosca, un mosquito,
si no te has enterado,
te lo cuento despacito.

En un charco había una mosca
y con la mosca, un mosquito,
si no te has enterado,
te lo cuento más bajito.

En un charco había una mosca
y con la mosca, un mosquito,
si no te has enterado,
te lo cuento rapidito...



La gata que daba la lata

Esto era una gata que daba la lata, te lo voy a repetir para hacerte reír.
Esto era una gata que daba la lata, te lo voy a repetir para hacerte reír.
Esto era una gata que daba la lata, te lo voy a repetir para hacerte reír...

* Cuevas, I. (1996). *Tejamos rondas. Atemos risas*. Mérida, Venezuela: Fondo Editorial La Escarcha Azul. (Cuentos de Nunca Acabar). Recuperado de <https://bit.ly/1rx1Nik>



José se llamaba el padre

José se llamaba el padre,
Josefa, la mujer,
y al hijo que tuvieron
le pusieron...

José, se llamaba el padre,
Josefa, la mujer,
y al hijo que tuvieron
le pusieron...

Ramón se llamaba el padre,
Ramona, la mujer,
y al hijo que tuvieron
le pusieron...

Hace muchísimos años...

Hace muchísimos años, cuando los circos llegaban a la ciudad, un payaso en una moto se metió por un charcal, y todo el que lo veía no tenía más que contar que hace muchísimos años...

En el corral había un pollo...

En el corral había un pollo que no podía caminar y la gallina le puso una pata de cristal.

La gansa le contó a todo, a todo el reino animal que en el corral había un pollo que no podía...



El teléfono Pinpín*

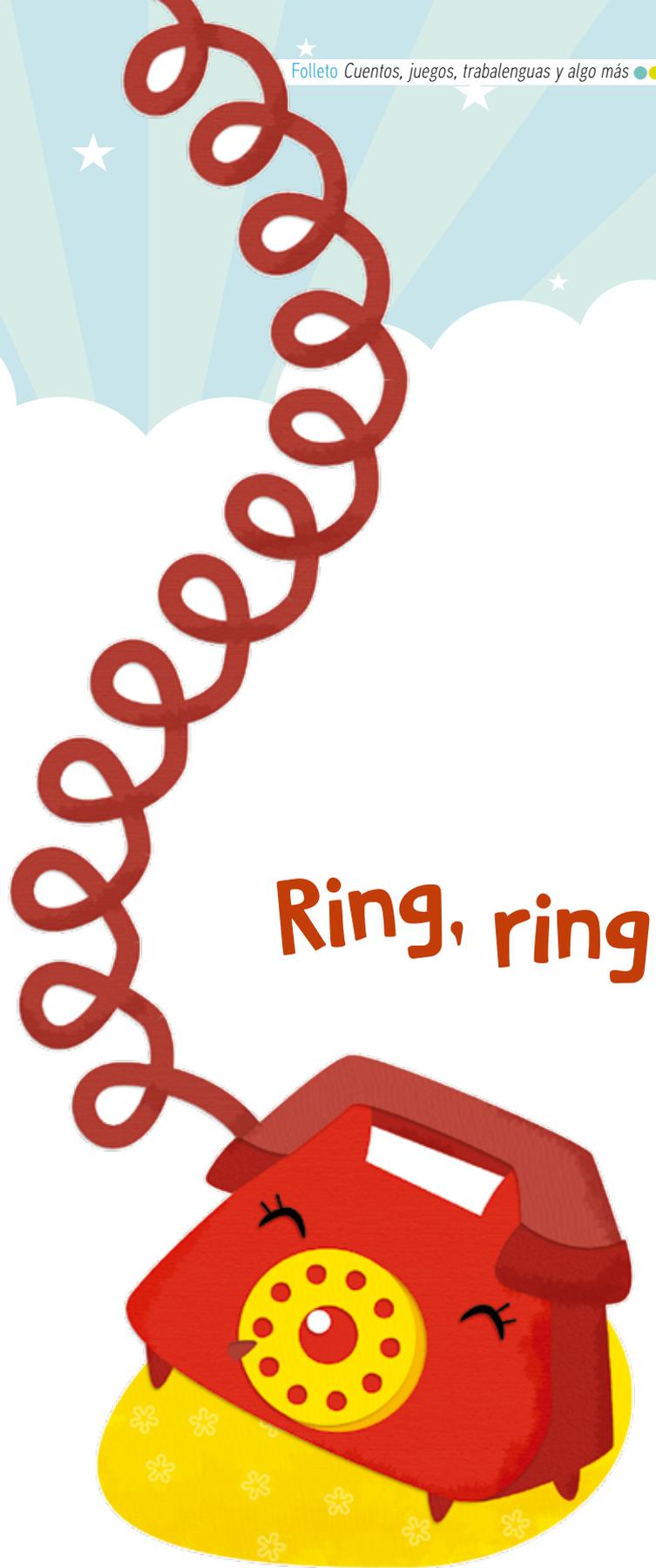
El teléfono Pinpín,
calladito en un rincón,
esperando que las horas
pasen pronto en el reloj.

Cuando tú vuelves a casa,
escucha tu voz de nuevo
y piruetas de colores
hace su cable en el suelo.

Ring, ring, sonó, cógelo ya,
que sienta tus manitas lindas
cómo siguen el compás.

Tu suave voz acaricia
su auricular.
El eco de ese sonido
es como un osito
de peluche,
duerme con él
cuando no estás.

Ahora, cierra los ojitos
y ponte a soñar,
mientras él vela tus sueños,
silencio, duérmete ya.



* Moreno, M. *El teléfono Pinpín*. Recuperado de <http://bit.ly/2kIE4DS>



CUENTOS PARA niños y niñas de 19 meses a 2 años

La pequeña Sofía

Un día, la pequeña Sofía fue al río a pasear, le gustaba contemplar la naturaleza. Estaba muy tranquila, cuando escuchó que alguien jugaba cerca; se acercó a ver quién estaba ahí, era un niño. Él se dio cuenta de que Sofía lo observaba, se acercó y la invitó a jugar con él. Sofía la pasó muy bien, se divirtió mucho; jugaron hasta el atardecer. Se despidieron. Al llegar a su casa, Sofía les contó sobre el niño que había conocido. La pasó tan bien, que supo que serían amigos por mucho tiempo.



El ángel de Óscar

Todos los niños tienen un angelito que los cuida. El pequeño Óscar había escuchado muchas veces sobre esto, pero él quería conocer a su ángel, o no iba a creer en él. Un día, iba caminando con su mamá de la mano. Al ver unos juegos de diversiones se soltó de su mamá y se fue corriendo; no se dio cuenta de que se alejó mucho de ella. Cuando terminó de jugar, volteó a todos lados y no encontró a su mamá; comenzó a asustarse y a caminar, de pronto sintió como si alguien lo estuviera acompañando, así que se tranquilizó y recordó en dónde había visto por última vez a su mamá. Al volver, ella ya lo estaba buscando y le dio un fuerte abrazo al verlo. Se dio cuenta de que su angelito lo había ayudado; así supo que, aunque no lo viera, él siempre lo cuidaría.



Los tres cerditos y el lobo

Eran tres hermanos, tres lindos cerditos que decidieron hacer sus casas junto al bosque. El primer cerdito, sin pensarlo mucho, hizo su casita de paja.

Pero el malvado lobo, que vivía en el bosque, era muy envidioso. Un día llegó cauteloso junto a la casita, hinchó los pulmones y sopló con fuerza, “¡Fuuuu!”. Y toda la casita se desmoronó mientras huía el cerdito.

El segundo cerdito no hizo su casa de paja, la construyó con hierba fresquita del campo, y al contemplarla tan bella, se puso a cantar y a tocar la mandolina.

Poco duró su alegría, se acercó a la casa el lobo y sopló como la vez anterior, “¡Fuuuu!”. La frágil casita se deshizo y el pobre cerdito huyó.

Siguió adelante el malvado lobo y descubrió otra casa, era la que acababa de construir el tercer cerdito. “¡Bah! —pensó el lobo—, en cuanto sople sobre ella, volará, y me comeré a los tres cerditos”.

El lobo sopló y sopló, pero no pudo derribar la casa del tercer cerdito, pues era de cemento.

Entonces el lobo prefirió buscar suerte por otro lado y nunca más volvió. Y así nuestros tres cerditos bailaron, pues del feroz lobo todos se salvaron.



Cuentos



para niños y niñas de:

2 a 3

años

El caballito triste*

Hace muchos, muchos, pero muchos años, vivía una niña en un pueblecito muy pequeño donde apenas había tiendas; y siempre había soñado con tener un caballito que se balanceara. Un día su papá fue a la ciudad y le compró el caballito para su cumpleaños.

Mucha alegría se llevó la niña cuando lo vio; lo colocó junto a la ventana para poder cabalgar viendo el paisaje. Pero pasaron unas semanas y la niña se cansó del caballito y lo arrinconó. El caballito ya no podía ver el paisaje, y nadie jugaba con él. Cada día que pasaba estaba más triste. Un día, un amiguito de la niña fue a comer a su casa, y al ver al caballito, preguntó:

—¿Me dejas jugar con él?

—Bueno —dijo la niña—, a mí ya no me gusta.

El niño montó en el caballo, pero este no se balanceaba; por más que el niño se movía el caballito estaba quieto. Muy asustado, el niño salió en busca de su amiga. La niña, creyendo que era una broma, entró y pudo comprobar que ya no podía cabalgar en su caballito; revisándolo, vio que en su cara había unas lagrimitas. El caballito estaba triste, pues nadie le hacía caso. La niña comprendió a su caballito, y se lo regaló a su amigo que tenía muchos hermanos. Así, el caballito nunca más estuvo abandonado, pues siempre jugaban con él, y además de ser muy feliz, hizo felices a todos los niños de la casa.



* M. J. S. *El caballito triste*. Recuperado de <http://bit.ly/2mn3oKj>



El reloj perezoso*

Dan las cuatro en el reloj.

—¡Otra vez se ha dormido este perezoso! —gritaba doña Ardilla—. ¡Nunca llegaré a tiempo a recoger mis nueces!

—¡Lo siento! —dijo Ding Dong. —¡Hacía tanto frío afuera y yo estaba tan calentito aquí dentro, que me dormí!

Ding Dong era un pequeño reloj cucú que doña Ardilla compró en la feria anual del bosque, donde todos los animalitos venden y compran cientos de cosas que los humanos tiran.

Ellos se encargan de arreglarlas. Allí se encuentran estufas, lámparas, relojes, percheros, ollas, mesas, sillas y todo lo que puedas imaginar.

Fue allí donde doña Ardilla encontró a Ding Dong.

Las gotas de lluvia habían caído sobre el asustado reloj, y la nieve lo había vestido con un traje blanco, le temblaban las manecillas y estaba tiritando de frío. Doña Ardilla lo cogió en sus manitas, le quitó la nieve y se lo llevó a su casita, lo arropó con una manta para calentarlo y le dio una tacita de té.

El reloj no funcionaba bien, siempre se atrasaba, pero la ardillita se encariñó con él. De vez en cuando, Ding Dong le contaba historias de los humanos a doña Ardilla, pero siempre terminaba diciendo que prefería estar con ella, pues algunas veces era muy difícil entender a las personas.

Ding Dong le decía:

—¡Un día te quieren mucho!, ¡otro día no te quieren!

El reloj se acostumbró a vivir en el árbol de la ardilla y fue muy feliz.



* Moreno, M. *El reloj perezoso*. Recuperado de <http://bit.ly/2kr41Sw>



El ángel de los niños*

Cuenta una antigua leyenda que un niño que estaba a punto de nacer le dijo a Dios:

—Me dicen que me vas a mandar mañana a la Tierra, pero ¿cómo viviré tan pequeño e indefenso como soy?

Dios le contestó:

—Entre muchos ángeles escogí uno para ti, que te está esperando; él te cuidará.

El niño respondió:

—Pero aquí en el cielo no hago más que cantar y sonreír; eso basta para ser feliz.

Dios le dijo:

—Tu ángel te cantará, te sonreirá todos los días y tú sentirás su amor y serás feliz.

El niño preguntó:

—¿Y cómo entenderé a la gente que me hable si no conozco el extraño idioma que hablan los hombres? ¿Y qué haré cuando quiera hablar contigo?

—Tu ángel —le dijo

Dios— te juntará las manitas y te enseñará el camino para que regreses a mi presencia, aunque yo siempre estaré a tu lado.

En ese instante, una gran paz reinaba en el cielo, pero ya se oían voces terrestres, y el niño, presuroso, repetía suavemente:

—Dios mío, si ya me voy, dime su nombre, ¿cómo se llama mi ángel?

Dios le susurró:

—Su nombre no importa, tú le dirás “mamá”.



* Briz, F. *El ángel de los niños*. Recuperado de <http://bit.ly/2kgOaG1>



JUEGOS

8 a 12 meses

para niñas y niños de meses

¡Arriba!

Encima de una cama y en rodillas, tome al pequeño de las axilas y, con un leve impulso, láncelo un poco al aire. Es importante que sea encima de la cama para que se sienta seguro, y cuidar que no se caiga. Puede invitar a la familia para que juegue con él o ella de esa manera.

Yo jalo y tú empujas*

Si tu bebé se está parando en sus pies e intentando caminar, ayúdalo a practicar con un juego de jalar y empujar. Utiliza un objeto que pueda moverse con facilidad como una silla de plástico del tamaño del niño o una caja de plástico para juguetes, que esté llena de juguetes blandos.

Mientras el bebé se sujeta a los bordes de la silla o la caja, para obtener apoyo, puedes sostener el otro lado y mantenerlo estable. Luego, jala despacio la caja hacia tu lado para animarle a que dé un paso adelante. Pronto comenzará a empujar mientras tú jalas con suavidad, esto ayudará a que comience a dar sus primeros pasos.



* Baby Center. *Juegos para niños de 12 a 16 meses.*
Recuperado de <http://bit.ly/2koZC2r>



Dar palmadas*

Probablemente, tu hijo podrá mantener ya sus manos abiertas, pero puede que todavía pase un tiempo hasta que dé palmadas él solo. Así que, por ahora, dadas con él, o déjale que sujete tus manos mientras tú las das. Siéntate en el piso, frente a él, mirándolo y canta canciones en las que se den palmadas, como "Palmas, palmitas, que viene papá, tócalas pronto, ¡que en casa está ya!". Esto alentará sus habilidades con el lenguaje, así como su coordinación entre manos y ojos.



* Baby Center. *Juegos para niños de 12 a 16 meses.*
Recuperado de <http://bit.ly/2koZC2r>



JUEGOS

para niñas y niños de



Burbujas

Prepare agua con jabón. Con alambre o plástico, haga unos aros de diferentes tamaños; salga al aire libre y haga burbujas, después motive al pequeño para que sople. Luego, de nuevo haga las burbujas, y él o ella que las toque.

Caja de cartón

Consiga una caja de cartón grande y hágale varios orificios para simular una pequeña casita; meta en la caja una cobijita y una almohada, después diga al pequeño que se meta ahí y se esconda. Luego de que el pequeño haga lo anterior, aléjese de la caja y llámelo como si no supiera dónde está. A ellos les gusta mucho jugar al escondite. Puede pintar de colores la caja, para que sea un espacio propio para jugar.

¡A imitar!

Colóquese enfrente del pequeño y dígame que realice las actividades que usted haga. Tóquese la nariz, el cuello, la cintura; agáchese, dese una vuelta, camine de cojito. El objetivo es que el menor la o lo imite.



JUEGOS Y

rondas

PARA

niñas y niños de 2 a 6 años

A la rueda de San Miguel

*Nos tomamos de la mano
y formamos una rueda.*

*Empezamos a girar y a cantar al
mismo tiempo el siguiente verso:*



“A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos traen su caja de miel; a lo maduro, a lo maduro, que se voltee ¡Lupita de burro!”

Cuando decimos "que se voltee...", escogemos el nombre de cualquier niño de la rueda. El niño que nombremos se da media vuelta para quedar de espaldas; se toma de las manos de sus compañeros, y el juego vuelve a comenzar.



Para hacer el juego más divertido podemos pedir a los niños que, cuando se volteen, tomen de las manos a sus compañeros de la siguiente forma.

Podemos seguir jugando hasta que todos queden de espaldas; si son muchos, podemos ir nombrando de dos en dos.



Si nos tomamos las manos así, al final del juego quedará una rueda más pequeña, y todos los niños estarán bien pegaditos. Seguro se divertirán.

A don Martín

Formamos parejas.

Nos tomamos de las manos y levantamos los brazos.

Nos colocamos en fila, formando un puente.



Repetimos el juego y la canción cuantas veces queramos.

Desde uno de los extremos, se irán metiendo las parejas al puente, e irán bailando al compás de la canción hasta llegar al otro extremo; donde se formarán de nuevo e irán haciendo otra vez el puente.



A don Martín, tililín, tililín,
se le murió, tololón, tololón,
su chiquitín, tililín, tililín,
de sarampión, tololón, tololón.

Cuentos para niños y niñas

de 4 a 6 años

Durante esta etapa, en sus cuentos quieren gigantes, enanos, sirenas, dragones, castillos, príncipes y princesas, habas mágicas y hadas complacientes. Quieren fantasía y creatividad. Su expresión oral y su comprensión les permiten exigir calidad en sus cuentos, emoción e imaginación. Es el momento de contarles los cuentos de hadas con argumentos sencillos, como *Blancanieves*, *Pulgarcito*, *La reina Mora* y *Las hadas*.

Preferencias de los niños durante este periodo:

- **Cuentos con estructura repetitiva:** cada repetición hace que el cuento sea más familiar y reduce en el niño el esfuerzo de atención. La repetición, además, lo estimula intelectualmente para seguir sin perderse un encadenamiento de aventuras. Por ejemplo, *Rizos de Oro*, *Cuentos de animales*.
- **Cuentos con elementos familiares:** a los niños les cuesta prestar atención durante mucho tiempo, por eso prefieren una historia que ya conocen antes que un cuento nuevo. Para crear un mundo nuevo, la imaginación debe partir de material viejo.
- **Cuentos de acción rápida:** cuanto más rápido se suceden los acontecimientos de la historia, más atención nos prestará el niño o la niña al explicarle el cuento.





No te desanimas si, al principio, el niño o la niña se distrae. Empezará a prestar atención a medida que vaya comprendiendo e interesándose por la historia y las aventuras de los personajes.

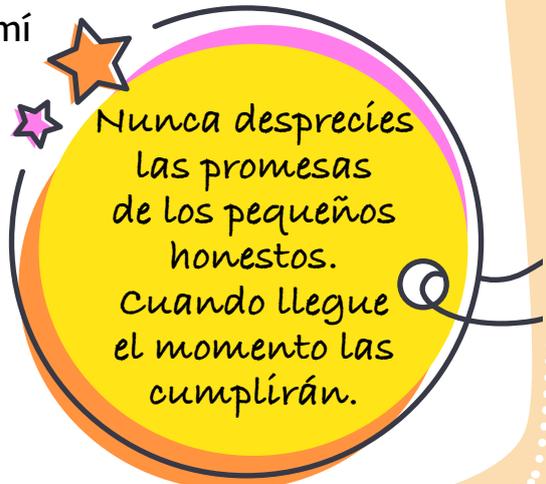
El león y el ratón*



Dormía tranquilamente un león, cuando un ratón empezó a jugar encima de su cuerpo. Despertó el león y rápidamente atrapó al ratón; y a punto de ser devorado, le pidió este que lo perdonara, prometiendo pagarle cumplidamente llegado el momento oportuno. El león se echó a reír y lo dejó marchar.

Pocos días después, unos cazadores apresaron al rey de la selva y lo ataron con una cuerda a un frondoso árbol. Pasó por ahí el ratoncillo, quien al oír los lamentos del león, corrió al lugar y royó la cuerda, dejándolo libre.

—Días atrás —le dijo—, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti en agradecimiento. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones somos agradecidos y cumplidos.



* Esopo. Recuperado de <https://bit.ly/2N4wms4>





Pío, el pollito curioso

Mamá gallina cuida sus huevos. Durante todos los días, se sienta encima, les da calor, los mira y remira, está deseosa de que nazcan ya sus hermosos pollitos.

Un buen día soleado, su madre sale a buscar alimento; de repente, un huevo se rompe y ¡zass! Ahí está el primer pollito.

—¡Ya estoy aquí!, ¡ya he nacido! —grita Pío, encantado de la vida.

—¡Pío, pío, pío! —Pío no para de piar, tiene que probar su voz.

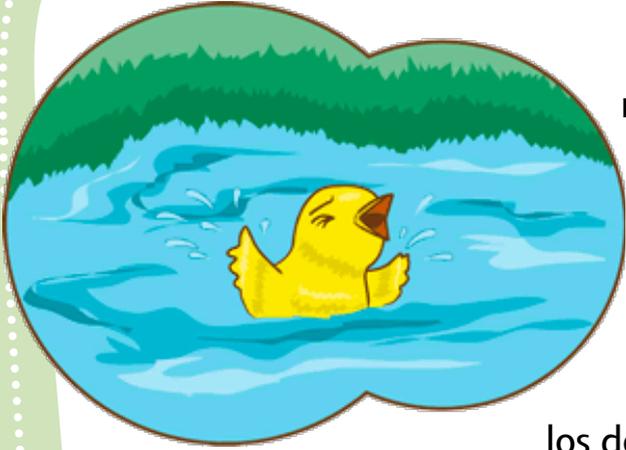
Todavía no ha llegado su madre, y ninguno de sus hermanitos ha nacido. —Pío decide ir a dar un paseo por el campo.

Dicho y hecho, Pío va en busca de amigos con los que pueda correr, jugar y charlar un poquito.

—¡Buenos días! —dice Pío a un ratón de grandes orejas que lo mira asombrado.

—¡Tú no eres de mi familia! —contesta el ratón—. ¿No te das cuenta, animalito distraído? Yo tengo unas grandes orejas y un largo rabo, ¿tú tienes algo de eso?





Pío se queda callado; en ese mismo momento viene un conejo. —¡Buenos días! —dice Pío—, ¿quieres jugar conmigo?

El conejo lo mira y se queda callado.

—¿Eres hijo del ratón, verdad? ¡Son los dos igualitos!

El ratón y el conejo se mueren de risa.

—¡Qué pollito tan gracioso! —contestan los dos.

—¿Crees que soy como el ratón? —contesta el conejo entre grandes carcajadas—. Mira mi rabo, es mucho más corto, tiene forma de pompón, y mis orejas son picudas.

Pío se avergüenza y se queda callado, pues acaba de nacer, y todo es muy grande para él; no entiende nada, decide seguir paseando...

Pío llega a un estanque y se sienta en la orilla, de repente vio a un pato que se acercaba a él.

—¡Ahora sí, he encontrado un amigo! Es igualito que yo, ¿no es verdad?

El pato de la charca lo mira y sigue nadando, con una sonrisa un poco traviesa, ¡sabe muy bien lo que está a punto de suceder!

El pollito Pío se lanza al agua, feliz y contento.

¡Pobrecito! Se hunde, sale a flote, vuelve a hundirse y grita "¡pío!, ¡pío!, ¡pío!".

—¡Los pollitos no saben nadar! —grita el pato asustado, que va en su busca para sacarlo del agua.

Los patitos sí nadan; por eso tienen pies grandes, como las ranas.

¡Si el pollito se hubiera fijado bien antes de lanzarse al agua!

—Patatas, orejas, rabos.... ¡cuánto lío! ¿Es que nadie va a ser como yo? —grita Pío—. ¡Creo que volveré a casa!

Pío está muy triste porque no ha encontrado amigos, ¿es que va a estar siempre solo?

¡Qué sorpresa! El gallinero está lleno de pollitos como él, sí, son sus hermanitos, todos tienen ganas de jugar y de correr...

—¡Menos mal, ya han salido del cascarón! Soy el bebé pollito más feliz del mundo.

Ana María Perales Mateos

FIN

Juan y las semillas mágicas*

Juan vivía con su mamá en una humilde casita; eran muy pobres. Un día su mamá le dijo que cogiese la vaca y la vendiera en el pueblo para así tener dinero para comer. Juan se puso en camino y pronto se encontró con un hombre que le propuso cambiar la vaca por unas semillas que, según el señor, ¡eran mágicas!

Juan aceptó y fue corriendo a su casa, pero cuando su mamá vio lo que traía, se puso a llorar y se fue a dormir. Juan, muy triste, tiró las semillas y se quedó dormido. Por la mañana, las semillas comenzaron a crecer, y crecieron tanto que llegaron hasta el cielo. Juan se puso a trepar por la planta y pronto llegó al final y, con sorpresa, vio un castillo. Al entrar, vio una lámpara y pensó tomarla para su mamá, pero de pronto vino un terrible gigante que comenzó a perseguirlo y Juan comenzó a bajar a toda prisa por la rama gigantesca. Cuando llegó a su jardín, cortó la planta, y el gigante cayó desde lo alto y se dio un golpe mortal. Juan entró en la casa y de pronto pisó un huevo, que no era normal, era un huevo de oro; desde ese momento, Juan y su mamá nunca más pasaron hambre.

Colorín colorado, este cuento ha terminado.



* Adaptación del cuento Clásico de Hans Christian Andersen.

El flautista de Hamelín*

Cuentan que hace mucho tiempo, una ciudad muy lejana se llenó de ratones. Había ratones por todas partes: en las calles, en las casas, dentro de los armarios... Había tantos, que hasta los gatos huyeron aterrorizados. Por más que los habitantes pusieron trampas y medios para librarse de los roedores, parecía haber cada vez más animalillos corriendo por todas partes.

La situación llegó a ser tan dramática, que los hombres más importantes de la ciudad se reunieron y decidieron premiar a aquel que les librara de la plaga:

—Daremos una bolsa con cien monedas de oro a quien termine con esta invasión de ratones.

Un caminante que había llegado a la ciudad el día anterior se presentó ante ellos:

—Señores, yo me encargaré de llevarme lejos de este lugar a todos estos ratones.

El caminante sacó de su bolsa una flauta, pues tocarla era su oficio, y comenzó a pasear por las calles entonando una extraña melodía. Sucedió que todos los ratones que le escuchaban, apenas oían las notas, dejaban sus escondrijos y lo seguían en una procesión cada vez más numerosa. Así, uno tras otro, y todos al final, fueron conducidos por el flautista hasta la playa, donde se subieron a una barca que el flautista dejó a la deriva, perdiéndose en el mar.

Volvió entonces el flautista a la ciudad para exigir su recompensa, pero se encontró con la negativa de aquellos hombres tan importantes:

—Por supuesto —le dijeron—, no esperarás que te paguemos cien monedas de oro, ¡solo por pasearte por nuestras calles tocando la flauta!



* Paquenet. (Adaptación del cuento clásico de los Hermanos Grimm
Recuperado de <https://bit.ly/2MAK4nt>



El flautista no estaba en absoluto de acuerdo con ellos, así que tomó de nuevo la flauta y empezó a tocar una de sus extrañas melodías.

Pero esta vez, en lugar de ser ratones quienes lo seguían, fueron los niños de la ciudad los que se sentían tan embriagados por su dulce música, y se amontonaban tras sus pasos. De nada sirvió que los padres intentaran impedirselo llamándolos para que volvieran o bloqueando su camino: ellos continuaban adelante por el camino marcado por la música del flautista.

Caminando hasta más allá del bosque, el flautista condujo a los niños hacia una montaña mágica, dentro de la cual los encerró sin que puerta ni abertura alguna indicara que estaban allí ocultos. Al volver a la ciudad se encontró con todos los padres y madres que le pedían desesperados que les devolviera a sus retoños.

—Solo quiero lo que es justo, solo así obtendréis justicia.

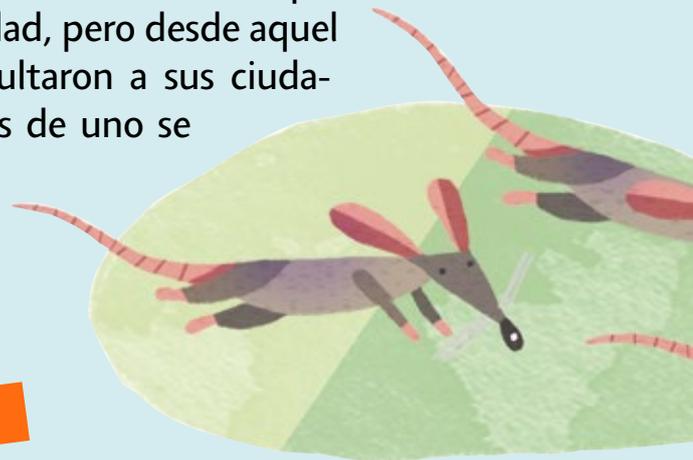
Los hombres importantes, dándose cuenta del error cometido al ver el desastre que suponía perder a todos los chiquillos de la ciudad, aumentaron su recompensa al doble, y se la entregaron al flautista.

—Volved todos a vuestras casas y preparad cena para toda la familia —dijo el músico—, pues esta noche los niños dormirán de nuevo allí.

Y tal y como había anunciado, ocurrió.

Todos aplaudieron de alegría y prepararon un postre especial para celebrarlo. Del flautista de Hamelín nunca más se supo, y tampoco de los ratones de aquella ciudad, pero desde aquel día, los gobernantes de ese lugar consultaron a sus ciudadanos sobre las medidas a tomar, y más de uno se empeñó en aprender a tocar la flauta.

FIN





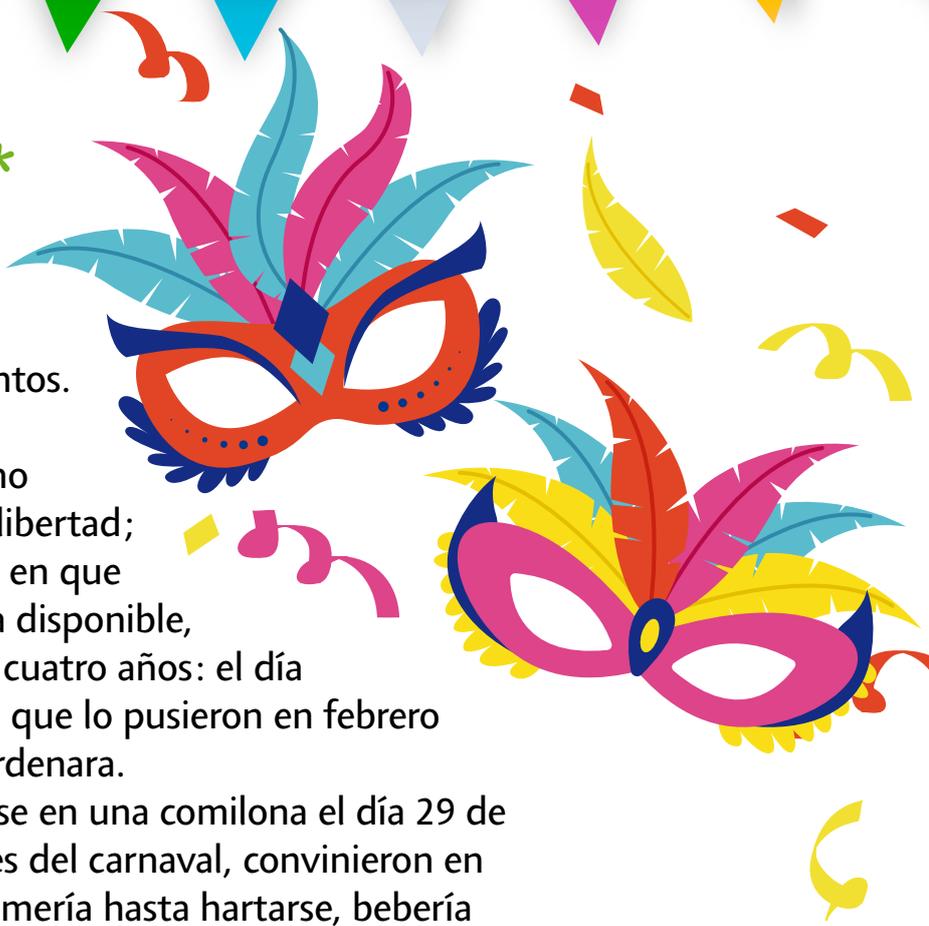
Los días de la semana*

Una vez, los días de la semana quisieron divertirse y celebrar un banquete todos juntos. Solo que los días estaban tan ocupados que en todo el año no disponían de un momento de libertad; buscaron una ocasión especial, en que les quedara una jornada entera disponible, y vieron que esto ocurría cada cuatro años: el día intercalar de los años bisiestos, que lo pusieron en febrero para que el tiempo no se desordenara.

Así, pues, decidieron reunirse en una comilona el día 29 de febrero; y siendo febrero el mes del carnaval, convinieron en que cada uno se disfrazaría, comería hasta hartarse, bebería bien, pronunciaría un discurso y, en buena paz y compañía, diría a los demás cosas agradables y desagradables. Los gigantes de la antigüedad solían en sus banquetes tirarse mutuamente los huesos limpios a la cabeza, pero los días de la semana llevaban el propósito de dispararse juegos de palabras y chistes maliciosos, como es propio de las inocentes bromas de carnaval.

Llegó el día, y todos se reunieron.

Domingo, el presidente de la semana, se presentó con abrigo de seda negro. Las personas piadosas podían pensar que lo hacía para ir a la iglesia, pero los mundanos vieron en seguida que iba de dominó, dispuesto a concurrir a la alegre fiesta, y que el encendido clavel que llevaba en el ojal era la



* Andersen, Hans Christian. Recuperado de <https://bit.ly/2N2R7Er>



linternita roja del teatro, con el letrero: “Vendidas todas las localidades. ¡Que se diviertan!”.

Lunes, joven emparentado con el domingo y muy aficionado a los placeres, llegó el segundo. Decía que siempre salía del taller cuando pasaban los soldados.

—Necesito salir a oír la música de Offenbach. No es que me afecte la cabeza ni el corazón; más bien, me cosquillea en las piernas, y tengo que bailar, irme de parranda, acostarme con un ojo a la funerala; solo así puedo volver al trabajo al día siguiente. Soy lo nuevo de la semana.

Martes, el día de Marte, o sea, el de la fuerza.

—¡Sí, lo soy! —dijo—. Pongo manos a la obra, ato las alas de Mercurio a las botas del mercader; en las fábricas inspecciono si han engrasado las ruedas y si estas giran; atiendo a que el sastre esté sentado a su mesa y que el empedrador cuide de sus adoquines. ¡Cada cual a su trabajo! No pierdo nada de vista, por eso he venido en uniforme de policía.

—¡Ahora voy yo! —dijo Miércoles—. Estoy en el centro de la semana. Soy oficial de la tienda, como una flor entre el resto de honrados días laborables. Cuando dan orden de marcha, llevo tres días delante y otros tres detrás, como una guardia de honor. Tengo motivos para creer que soy el día de la semana más distinguido.

Jueves se presentó vestido de calderero, con el martillo y el caldero de cobre; era el atributo de su nobleza.

—Soy de ilustre cuna —dijo—, ¡gentil, divino! En los países del norte me han dado un nombre derivado de Donar, y en los del sur, de Júpiter. Ambos entendieron el arte de disparar rayos y truenos, y esto ha quedado en la familia.

Y demostró su alta alcurnia golpeando en el caldero de cobre.

Viernes venía disfrazado de señorita, y se llamaba Freia o Venus, según el lenguaje de los países que frecuentaba. Por lo demás, afirmó que era de carácter pacífico y dulce, aunque aquel día se sentía alegre y desenvuelto; era el día bisiesto, el cual da libertad a la mujer, pues, según una antigua costumbre, ella es la que se declara, sin necesidad de que el hombre le haga la corte.

—Si no les parece adecuado, búsquenme un atuendo mejor.

Sábado vino de ama de casa, con escoba como símbolo de la limpieza. Su plato característico era la sopa de cerveza, mas no reclamó que en ocasión tan solemne la sirviesen a todos los comensales; solo la pidió para ella, y se la trajeron.

Y todos los días de la semana se sentaron.

Los siete quedan dibujados, utilizables para cuadros vivientes en círculos familiares, donde pueden ser presentados de la manera más divertida. Aquí los damos en febrero solo en broma, el único mes que tiene un día de propina.



JUEGOS Y

rondas

PARA

niñas y niños de 4 a 6 años

Amo a to

El juego inicia con la selección de un mensajero; esto lo podemos hacer con un juego de sorteo. El resto del grupo se coloca en fila tomado de las manos.

Para iniciar el juego, el mensajero se pone frente a la fila y comienza a cantar al mismo tiempo que avanza hacia el grupo, haciéndolo retroceder. El grupo contesta, mientras camina hacia adelante haciendo retroceder, esta vez, al mensajero.

Mensajero

Amo a to, matarilerilerón.

Yo quiero un paje, matarilerilerón.

Yo escojo a... (decimos el nombre de un niño o niña de la fila), matarilerilerón.

Le pondremos... (el mensajero escoge un oficio real o inventado, por ejemplo, carpintero o guardián de la Luna), matarilerilerón.

Fila

¿Qué quiere usted, matarilerilerón?

Escoja usted, matarilerilerón.

¿Qué oficio le pondremos, matarilerilerón?



¿Le gusta ese oficio,
matarilerilerón?

Ese oficio no le gusta, matarilerilerón.

Le pondremos...
(el mensajero
elige otro oficio),
matarilerilerón.



En esta parte del juego, la fila se detiene y le pregunta al niño elegido.

Esperamos la respuesta, y contestamos cantando al mensajero para decirle si el nombre le gustó.

Ese oficio sí le gusta,
matarilerilerón.



Cuando el niño o la niña elegida acepta el oficio dado, pasa al centro de la rueda que todos formamos tomados de las manos, y empezamos a cantar: "Celebremos todos juntos la llegada de este niño. Mataremos un puerquito y comeremos chicharrón, y a las doce de la noche nos daremos un sentón, un sentón, un sentón".

Todos los niños de la rueda dan un salto y se hincan hasta llegar al suelo. Después, alguien de la fila entrega al compañerito o compañerita al mensajero. Para ello, pasa al centro de la rueda, toma la cabeza del niño o niña y dice el siguiente verso:



Aquí le entrego a mi hijo (o hija) con dolor del corazón. No me lo siente en una escalera porque no es hijo (o hija) de la calavera. Siéntelo (o siéntela) en un plato de arroz porque es hijo (o hija) de Dios. Y si no se porta bien, le dará un coscorrón.



El niño pasa del lado del mensajero, y los demás formamos la fila nuevamente y volvemos a empezar.

A pares

y nones

Para iniciar el juego formamos una gran rueda. Entre más niños participen, será más divertido. Eso sí, ¡todos bien agarraditos de la mano!

Ya que estamos listos, empezamos a cantar, girando al mismo tiempo. Cuando gritamos “¡hey!”, todos damos un brinquito y comenzamos a girar para el otro lado.

A pares y nones vamos a jugar. El que quede solo, ese perderá, ¡hey!



Cuando empecemos a cantar el siguiente verso, todos caminamos hacia el centro hasta que quedemos bien juntitos. Esta parte del juego es muy divertida, porque a los niños les da mucha risa quedar pegaditos. Luego caminamos hacia atrás, para formar otra vez la rueda.

Si de non te quedas, al centro irás, si de non te quedas, al centro irás.

En el último verso volvemos a cantar y a girar, y cuando lleguemos al grito y al brinco de “¡hey!”, todos corremos a buscar una pareja; la encontramos y nos damos un gran abrazo.

A pares y nones vamos a jugar. El que quede solo, ese perderá, ¡hey!

El que quede sin pareja pasa al centro y el juego continúa.



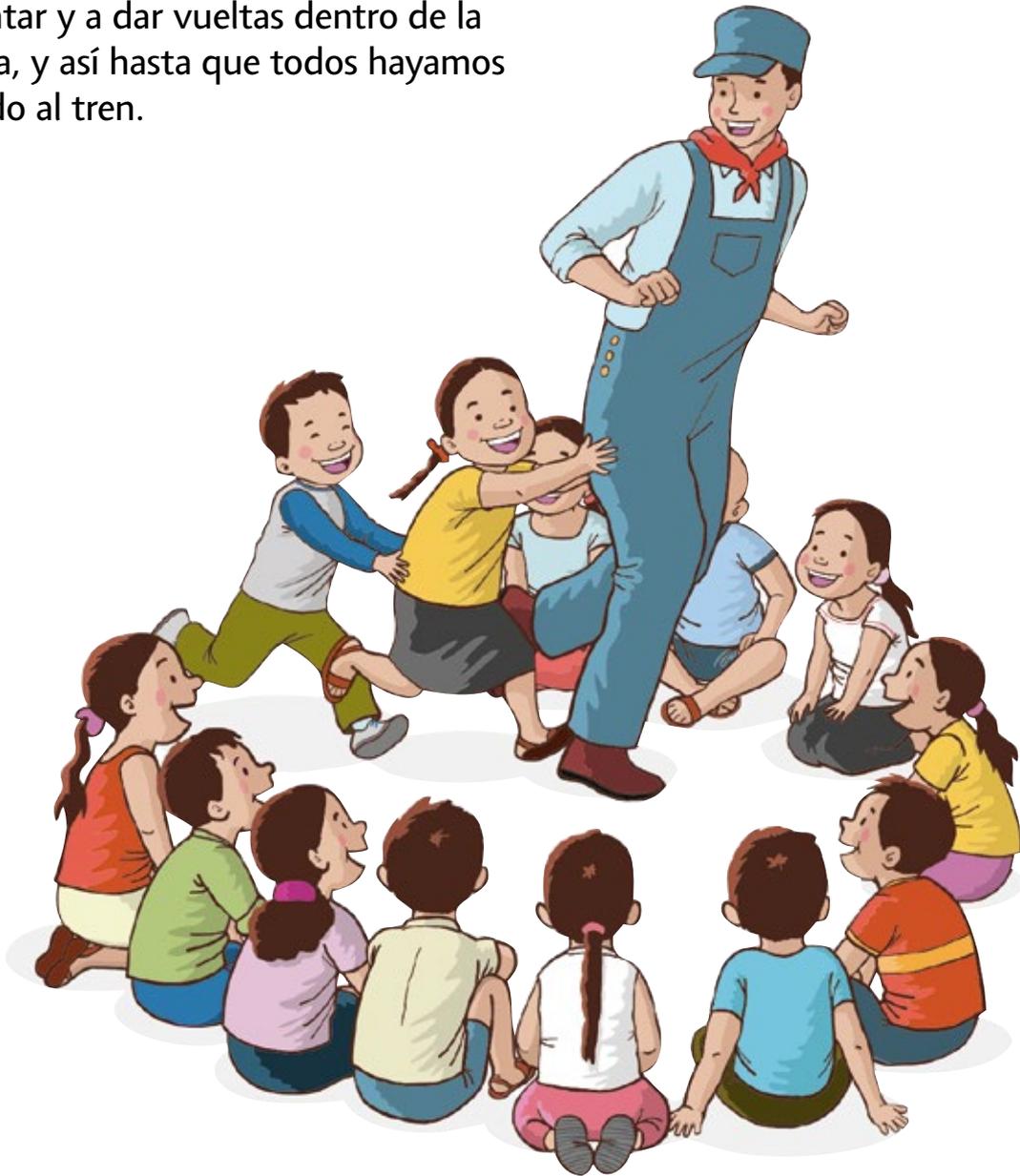
Corre el trenecito

Nos colocamos en rueda, sentados o parados. De los participantes elegimos al que será el maquinista, quien da vueltas dentro de la rueda cantando la siguiente canción:

Corre el trenecito,
corre por el campo,
corre y se para
frente a la estación,
ya voy, ya voy,
que suba otro señor.



Cuando acaba de cantar, se detiene, y el jugador que quedó frente a él se “sube al tren”, colocándose detrás del maquinista y agarrándolo por la cintura o los hombros. Nuevamente empieza a cantar y a dar vueltas dentro de la rueda, y así hasta que todos hayamos subido al tren.



Don Pirulí

Este juego es para imitar los movimientos que hacemos cuando realizamos cualquier oficio.

Para iniciarlo, formamos una rueda y empezamos a cantar el siguiente verso; cuando lleguemos al punto de nombrar el oficio, tenemos que hacer los movimientos de este.

Don Pirulí,
a la buena, buena, buena,
así, así, así,
así las lavanderas,
así, así, así,
así me gusta a mí.



Para cada oficio, cantamos la melodía desde el principio. Los oficios son muchos y muy variados: las planchadoras, las costureras, los campesinos, las tortilleras, las panaderas... y así podemos seguir, hasta que decidamos terminar el juego.

Doña Blanca

Todos los jugadores nos agarramos de las manos formando una rueda. Uno de los participantes se coloca en el centro haciendo el papel de doña Blanca, y afuera queda otro jugador que hace el papel de Jicotillo.

La rueda empieza a girar mientras todos cantamos los siguientes versos, haciendo un diálogo entre el coro y Jicotillo.

Coro: Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata.

Jicotillo: Romperemos un pilar para ver a doña Blanca.

Coro: ¿Quién es ese Jicotillo que anda en pos de doña Blanca?

Jicotillo: Yo soy ese Jicotillo que anda en pos de doña Blanca.

Estos versitos serán cantados cada vez que Jicotillo se acerca para preguntar por doña Blanca.

Jicotillo: ¿Está doña Blanca?

Coro: Se fue a misa.

Jicotillo: ¡Malhaya sea su camisa!

Coro: Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata...

Jicotillo: ¿Está doña Blanca?

Coro: Se fue al cerro.

Jicotillo: ¡Malhaya sea su becerro!

Coro: Doña Blanca está cubierta con pilares de oro y plata...



Jicotillo: ¿Está doña Blanca?

Coro: Se fue a la plaza.

Jicotillo: ¡Mal haya sea su calabaza!

Coro: Doña Blanca está cubierta
con pilares de oro y plata...

Jicotillo: ¿Está doña Blanca?

Coro: Ya llegó.

Jicotillo: Ya verán cómo me la robo.

Luego Jicotillo trata de separar las manos de dos jugadores para entrar al círculo, mientras pregunta:

¿De qué es este pilar?

De oro.



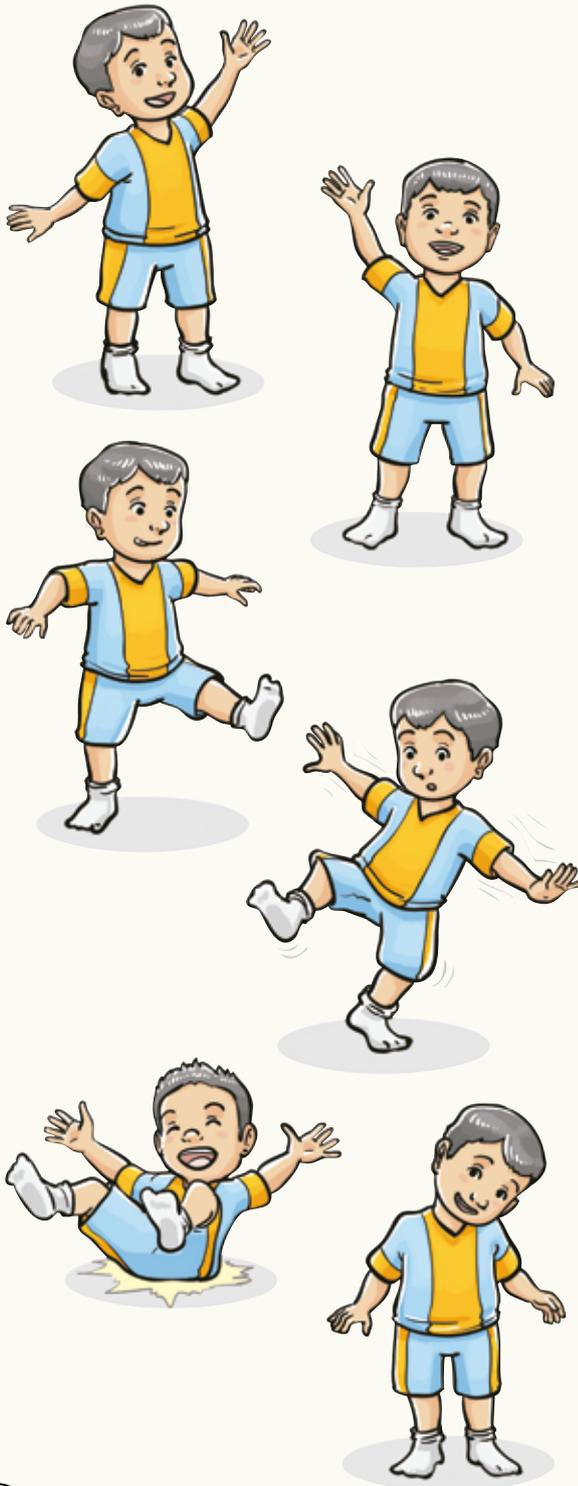
Y así sigue intentando romper alguno de los pilares para entrar adonde está doña Blanca. El pilar puede ser de plata, de madera, de chicle, de papel, etcétera.

Si logra romper algún pilar y entrar, entonces doña Blanca sale corriendo y Jicotillo la persigue.

Doña Blanca vuelve a la rueda, nuevamente le impiden el paso a Jicotillo, quien otra vez trata de entrar a la fuerza. Cuando Jicotillo la alcanza, termina el juego; pero se puede iniciar nuevamente haciendo un verso de sorteo para elegir a doña Blanca y a Jicotillo.



El calentamiento



El juego “El calentamiento” se puede jugar formando una rueda o poniéndose todos en fila. Lo importante es mover nuestro cuerpo como lo indica la canción.

*Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano!*

*Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra!*

*Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra,
un pie!*

*Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra,
un pie, el otro!*

*Este es el juego del calentamiento,
hay que poner el cuerpo en movimiento.
¡Muchachos, a la carga! ¡Una mano, la otra,
un pie, el otro, la cabeza!*

Y así continuamos hasta que hayamos movido todo el cuerpo, o hasta donde las fuerzas alcancen.

El patio de mi casa

Iniciamos el juego con un verso de sorteo para elegir al jugador que quedará en el centro.

Todos formamos una rueda tomados de la mano. En el centro se coloca el jugador que elegimos con el verso de sorteo, y empezamos a girar al mismo tiempo que cantamos el siguiente verso.

El patio de mi casa es particular, se lava y se limpia como los demás.

Cuando cantemos el siguiente verso, debemos agacharnos cada vez que lo indique la canción.

Agáchense, y vuélvanse a agachar, las niñas bonitas se vuelven a agachar.

Al terminar el verso, la rueda se detiene y todos hacemos como si batiéramos el chocolate al mismo tiempo que cantamos.

Chocolate, molinillo, que se guarda en el bolsillo.



Luego, nos acercamos al jugador que está en el centro y le gritamos:

¡Tienes cara de zorrillo!

Rápidamente, nos agarramos de las manos y, sin soltarnos, nos hacemos para atrás; haciendo la rueda lo más grande que podamos, mientras decimos los siguientes versos:

Estirar, estirar que el demonio va a pasar. Estirar, estirar que el demonio va a pasar.

Después, todos los jugadores de la rueda comenzamos a golpear nuestras palmas al mismo tiempo que decimos los siguientes versos:

Dicen que soy, que soy una cojita, y si lo soy, lo soy de a mentiritas. Desde chiquitita me quedé, me quedé padeciendo de este pie, padeciendo de este pie, pie, pie.

Al mismo tiempo, el jugador que está en el centro da vueltas alrededor de la rueda, saltando sobre un solo pie, de cojito.

El jugador del centro se detiene frente a un amiguito o amiguita de la rueda; esta pasa al centro e inicia nuevamente el juego.

El patio de mi casa es particular, se lava y se limpia como los demás.



Jugaremos en el bosque

Para jugar este juego necesitamos un lobo o una loba, depende de a quién le toque representar a este feroz animal. Para elegirlo, podemos hacerlo con un verso de sorteo.

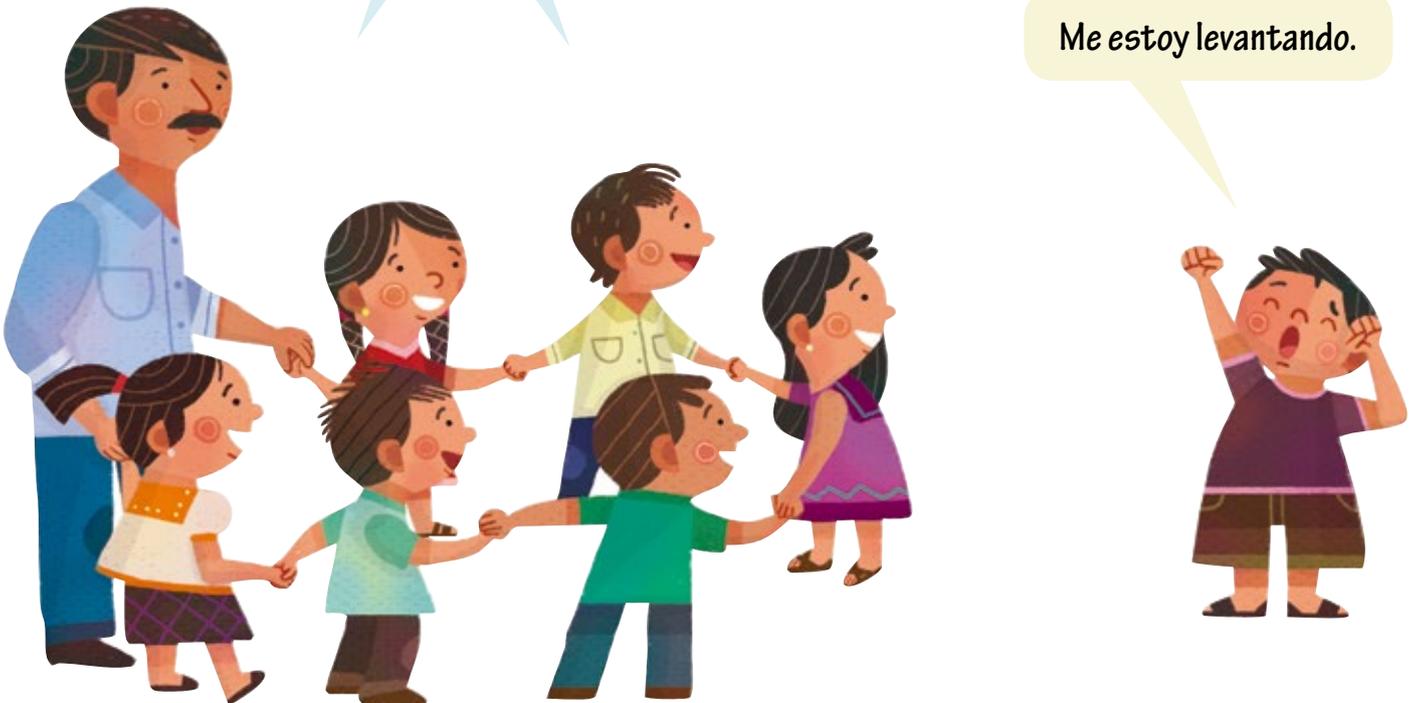
El niño o niña al que le toque ser el lobo se aleja de la rueda que formaremos todos, bien tomaditos de la mano.

Y ahora sí, empezamos a girar y a cantar al mismo tiempo el siguiente verso:

Jugaremos en el bosque, mientras que el lobo no está aquí; porque si el lobo aparece, a todos nos comerá.

¿Lobo, estás ahí?

Me estoy levantando.



Cuando preguntemos si el lobo está ahí, la rueda se detiene, sin soltarse de la mano, hasta que el lobo responda desde el lugar en donde está.

El lobo puede contestar lo que quiera:

“Me estoy lavando”, “Me estoy poniendo los pantalones”,
“Me estoy cortando las uñas”.

Pero siempre debe hacer los movimientos de lo que dice. Después de que el lobo ha contestado, la rueda vuelve a girar cantando:

“Jugaremos en el bosque...”

Pero si el lobo contesta, lo mejor es echarse a correr porque saldrá a perseguirnos a todos.

“¡Sí estoy! ¡Y voy a salir a comérmelos a todos!”



Cuando el lobo atrape a algún despistado que no corrió a tiempo, entonces el juego comienza otra vez. El viejo lobo pasa a la rueda y el nuevo lobo se aleja, listo para responder las preguntas.

La tía

Mónica

Nos acomodamos en rueda
y cantamos, aplaudiendo,
el siguiente verso:

Tenemos una tía, la tía Mónica,
que cuando va al mercado le dicen
“¡oh, la lá!”, “¡oh, la lá!”.

En el siguiente verso, podemos
incluir todos los movimientos del
cuerpo que se nos ocurran.

Así mueve la cadera, la cadera mueve así,
así mueve la cadera, así, así, así.

Y con el primer verso, iniciamos
otra vez:

Tenemos una tía...

Y otro movimiento nos ponemos
a inventar:

Así mueve los hombros,
los hombros mueve así, así
mueve los hombros, así, así, así.

Y si queremos, al final ponemos a
bailar a “todita” la tía.

Así se mueve toda, toda se mueve así,
así se mueve toda, así, así, así.



Traba,

traba,

trabalenguas

Poquito a poquito,
Paquito empaca
poquitas copitas
en pocos paquetes.

Un tubo tiró un tubo
y otro tubo lo detuvo.
Hay tubos que tienen
tubos pero este tubo
no tuvo tubo.

El perro en el barro, rabiando rabea:
su rabo se embarra cuando
el barro barre,
y el barro a arrobas le arreposa el rabo.

Erre con erre, guitarra;
erre con erre, carril.
Rápido ruedan los carros,
rápido el ferrocarril.

Pablito clavó
un clavito,
¿qué clavito
clavó Pablito?

La gallina cenicienta
en el cenicero está,
el que la desencenice
buen desencenizador será.



El hipopótamo Hipo tiene hipo. ¿Quién le quita el hipo al hipopótamo Hipo?

Me trajo Tajo tres trajes, tres trajes me trajo Tajo.

Tres grandes tigres tragones tragan trigo y se atragantan.



Pepe Pecas pica papas con un pico. Con un pico pica papas Pepe Pecas.

Mariana Magaña desenmarañará mañana la maraña que enmarañará Mariana Magaña.

Había una caracatrepa con tres caracatrepitos. Cuando la caracatrepa trepa, trepan los tres caracatrepitos.

El perro de San Roque no tiene rabo, porque Ramón Ramírez se lo ha robado. Y al perro de Ramón Ramírez, ¿quién el rabo le ha robado?

El trapero tapa con trapos la tripa del potro.

Teresa trajo tizas hechas trizas.

Adivina, adivinator

Como un pino,
pesa menos que un comino.

(El humo)

Adivina quién soy:
cuanto más lavo,
más sucia voy.

(El agua)

Chiquito, redondo,
barrilito sin fondo.
¿Qué es?

(El anillo)

¿Qué será, qué es:
mientras más grande,
menos se ve?

(La oscuridad)

Una casita con dos
ventanillas,
si la miras te pones bizco.

(La nariz)

Fui a la feria, compré una bella,
llegué a la casa y me puse
a llorar con ella.

(La cebolla)

¿Quién es el que bebe
por los pies?

(El árbol)

Si lo nombro,
lo rompo.

(El silencio)

Todo el mundo lo lleva,
todo el mundo lo tiene,
porque a todos les dan uno
en cuanto al mundo vienen.

(El nombre)

Una cajita chiquita,
blanca como la cal:
todos la saben abrir,
nadie la sabe cerrar.

(El huevo)

Todos me pisan a mí,
pero yo no piso a nadie;
todos preguntan por mí,
yo no pregunto por nadie.

(El camino)

Dos niños asomaditos
cada uno a su ventana;
lo ven y lo cuentan todo,
sin decir una palabra.

(Los ojos)

Mi casa la llevo a cuestas,
tras de mí dejo un sendero,
soy lento de movimientos,
y no le gusto al jardinero.

(El caracol)

Tito, tito,
capotito
sube al cielo
y pega un grito.

(El cohete)

Somos muchos hermanitos,
en una sola casa vivimos,
si nos rascan la cabeza,
al instante nos morimos.

(Los fósforos)

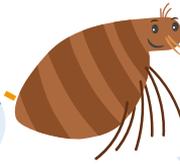
Blanca por dentro,
verde por fuera.
Si quieres que te lo diga,
espera.

(La pera)

Mi picadura es dañina,
mi cuerpo, insignificante,
pero el néctar que yo doy
lo comes al instante.

(La abeja)

Versos de sorteo



1

Al subir una montaña, una pulga me picó; la agarré de la nariz y se me escapó.

2

De una, de dola, de tela, canela,
zumbaca tabaca que vira, virón,
toca las horas que ya mero son,
tócalas bien que las once son.

3

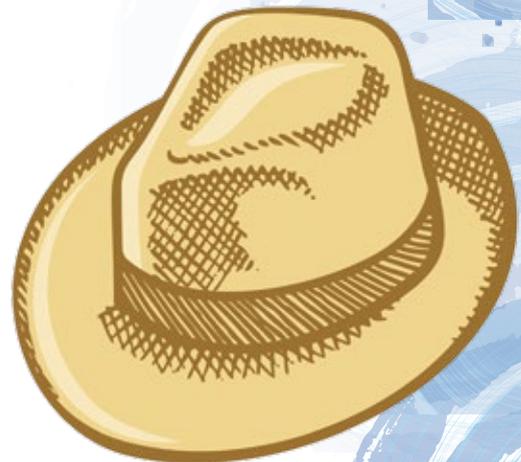
Pin uno, pin dos, pin tres, pin cuatro,
pin cinco, pin seis, pin siete, pin ocho,
toca las ocho con un palo mocho.

4

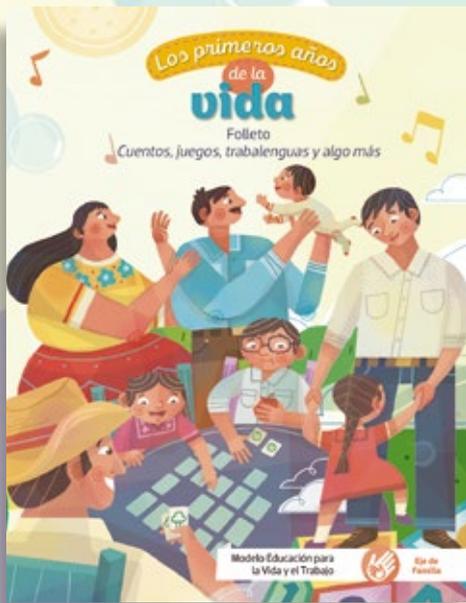
Titi, biriti, la botanera,
chin, pum, fuera.

5

Don Pepito, el burullero,
se metió en un sombrero.
El sombrero era de paja,
se metió en una caja.
La caja era de cartón,
se metió en un balón.
El balón era muy fino,
se metió en un pepino.
El pepino maduró
y don Pepito escapó.



FIN



GOBIERNO DE
MÉXICO

EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.