

ANIMADITOS



JUEGOS PARA DESARROLLAR EL LENGUAJE ORAL

DIRIGIDO A NIÑOS DE INICIAL

AUTORA:

Virginia Barragán Erazo

TUTOR

Mgs. Fernando Guffante

RIOBAMBA – ECUADOR

2017

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Índice	ii
Dedicatoria	iii
Introducción	iv
Actividad N° 1	2
Paleta Divertón	2
Actividad N° 2	4
Brinca- Brinca	4
Actividad N° 3	6
Búscalos – Búscalos	6
Actividad N° 4	8
Completa la historia	8
Actividad N° 5	10
El soplón	10
Actividad N° 6	12
Tapas mágicas	12

Actividad N° 7	14
Claves musicales	14
Actividad N° 8	16
Cubo entrenamiento	16
Actividad N° 9	18
El tren de las palabras	18
Actividad N° 10	20
Los bullangueros	20
Actividad N° 11	23
Vaso serie	23
Actividad N° 12	25
La pelota preguntona	25
Actividad N° 13	27
Animales de la granja	27

DEDICATORIA

*Con mucho cariño dedico
este material a todos los niños y niñas,
del Parvulario Politécnico,
esperando que vivan fantásticas
aventuras.*

Virginia Barragán Erazo

INTRODUCCIÓN



Fuente: Parvulario Politécnico ESPOCH
Elaboración: Virginia Barragán Erazo

La guía lúdica "Animaditos " es una propuesta Didáctica para el desarrollo del lenguaje oral, permite aplicar diversas actividades como un recurso pedagógico práctico y divertido para el progreso del lenguaje oral del educando. Estamos convencidos que el juego es un lenguaje de amor que se constituye en un componente fundamental para potencializar el desarrollo integral del educando como eje fundamental del aprendizaje.

Los recursos lúdicos que se plasman en la presente propuesta son una guía que permitirá fomentar el juego para el aprendizaje oral del educando. El docente está en la total libertad de elegir de acuerdo a las necesidades pedagógicas aquellos que cumplan las expectativas de los niños y de los docentes.

Están creados pensando en la labor docente para facilitar la enseñanza aprendizaje con material educativo diferente, a la vez que permitirá insertar conocimientos de manera eficaz; para ello se ha realizado diferentes materiales que incluyen diversas actividades que implican movimientos gruesos y finos.

De esta manera se pretende compartir una serie de actividades y experiencias prácticas para conseguir un aprendizaje significativo, a la vez que se estará estimulando el desarrollo del lenguaje oral en los niños a través de las múltiples experiencias de juego.

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES



Fuente: Fotos
Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ACTIVIDAD N°1

NOMBRE

Paleta diverton

DESCRIPCIÓN

Se trata de un juego sumamente divertido que inspira la participación activa de los niños, mediante la utilización de un elemento muy propio de la infancia como es la paleta dulce, a esto vamos ha añadir otros ingredientes con características opuestas como es la miel y el polvo ácido de caramelo. La intención del juego, es dar instrucciones de movimientos linguales que permitan provocar movimientos espontáneos a través de la noción de sabores dulce, agrio, amargo, ácido.

OBJETIVO

Estimular la producción de movimientos gesticulares que ayuden a la producción del lenguaje.

MATERIALES

- Paletas dulces
- Miel
- Caramelo ácido en polvo
- Grabadora
- CD.

ORGANIZACIÓN

REGLAS

Seguir las indicaciones del profesor.

No discutir con el o la compañera

DESARROLLO

BENEFICIOS

Como beneficios podemos observar que favorece la autoestima y les permite experimentar la satisfacción de conseguir sus objetivos. A lo largo del proceso el niño es capaz de desarrollar un conjunto de habilidades de relevante importancia: La resolución de problemas desde un punto de vista creativo y estructurado, la curiosidad, la imaginación, las relaciones interpersonales y las habilidades físicas motrices.

VARIANTE

Se debe repetir las acciones indicadas por la docente las veces que sea necesario hasta lograr concretar el ejercicio.

JUEGO N°2

NOMBRE

Brinca - Brinca

DESCRIPCIÓN

Se trata de un juego sencillo que se lo puede ejecutar con grupos pequeños o grandes de niños. Es fundamental trabajar al aire libre ya que esto permitirá demostrar habilidades motoras gruesas.

OBJETIVO

Contribuir al mejoramiento de la rapidez y velocidad mental para construir palabras a partir de las figuras.

MATERIALES

- 3 Cajas de cartón
- Tarjetas o láminas con figuras.
- 3 Cuerdas
- Pito

ORGANIZACIÓN

El docente o la docente debe preparar con anticipación todos los elementos necesarios para la realización del juego. (Debe ubicar los cartones con las tarjetas de las imágenes a 5 o 6 metros de distancia y ubicar las cuerdas de tal modo que marque tres hileras). Posteriormente dividirá al grado en tres grupos.

REGLAS

Respetar el turno del compañero o compañera.

Seguir las indicaciones del profesor

Repetir en voz alta el nombre de la figura

DESARROLLO

La profesora muestra las figuras que están dentro de los cartones, estas han de contener fonemas de difícil pronunciación para los niños ejemplo: (huevo, agua, cesta, espada, grifo, dragón, gorro, tabla, etc.), luego orienta a los alumnos para que repitan y pronuncien con la maestra cada una de las palabras que contienen las figuras. Al sonar el pito saldrá 1 niño de cada hilera y correrá hasta el lugar donde está el cartón, escogerá una tarjeta con la figura que le guste y regresará al lugar de partida donde encontrará un dibujo de el mismo animalito, tiene que repetir en voz alta el nombre de la figura y colocar sobre el dibujo encontrado. El niño que ya participó se colocará al final de la hilera para que inmediatamente salga en otro niño o niña y continúe con la misma acción. La hilera que concrete la acción más rápidamente será la ganadora.

VARIANTE

Se reconocerá como un acierto las figuras que se hayan concretado acertadamente al repetir la palabra y al colocar sobre el dibujo, caso contrario serán eliminadas.



ACTIVIDAD N°3

NOMBRE

Buscalo –búscaló

DESCRIPCIÓN

Es un juego divertido que se lo puede ejecutar con grupos pequeños o grandes de niños. El desarrollo de juego se lo puede ejecutar dentro o fuera del aula de clases o al aire libre.

OBJETIVO

Estimular a través del juego, el incremento de vocabulario y la correcta articulación de palabras.

MATERIALES

Peluches

Juguetes

Objetos

Grabadora

CD. de música infantil



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ORGANIZACIÓN

El o la docente organizará al grupo en un semi círculo, observando que no queden sillas, mesas, maletas al interior de este a fin de prevenir accidentes al momento de movilizarse en el aula.

Si el juego se desarrolla fuera del aula la maestra ha de seleccionar el espacio determinando que no exista peligros alrededor. Posteriormente se ubicará a los niños en cada uno de los lugares de manera ordenada.

REGLAS

Atender a las indicaciones de la maestra

No discutir con los otros niños

Aceptar si otro niño ya encontró el objeto

DESARROLLO

El o la docente presentará los objetos a los niños, pedirá que enumeren características de cada uno de ellos por ejemplo: presentará un peluche con la forma de un conejo; al dar las características los niños podrán decir saltarán, blanco, suave, lindo, etc. Así lo hará con todos los objetos que se los utilizará para el juego.

Posteriormente pide a los niños salir del aula para en ese momento proceder a esconderlos, cuando ya se los haya ubicado en puntos estratégicos, se pedirá pasar nuevamente a los niños. Al sonido de la música procederán a buscarlos los niños que los encuentren deberán repetir en voz alta las características de los objetos encontrados antes de que la maestra los recoja nuevamente.

VARIANTE

Pedir a todo el grupo que enumere las características de los objetos.

ACTIVIDAD N°4

NOMBRE

Completa la historia

DESCRIPCIÓN

Es un juego que fomenta la imaginación del niño y le permite narrar o expresar historias reales o ficticias, de esta manera se estimula el uso y fluidez del lenguaje.

OBJETIVO

Estimular el desarrollo del lenguaje narrando o completando historias, vivencias o acontecimientos del niño.

MATERIALES:

Grabadora

Un Cd con diferentes sonidos

Objetos varios para hacer sonidos

ORGANIZACIÓN:

La maestra organizará a los niños en un círculo y explicará las condiciones del juego.

REGLAS

No molestar a la maestra, no pelear con los compañeros, alzar la mano para emitir opiniones.

DESARROLLO

Ubicamos a los niños en círculo, el o la docente va a narrar una historia, para lo cual tendrá grabado, sonidos que el niño deberá identificar e imitar. Estos sonidos pueden ser de:

- animales (pájaros, perros, gatos, etc...)
- medio ambiente (una puerta que se cierra, truenos, lluvia, gente, etc...)
- instrumentos musicales (una flauta, un tambor, etc...)
- propio cuerpo (roncar, voz, toser, risas, llantos, etc..)

BENEFICIOS

Servirá para ayudar a los pequeños a ampliar desarrollar la imaginación, la creatividad y a ejercitar el aparato fonador para el desarrollo del lenguaje.

VARIANTE

Todos los niños deben realizar los movimientos y sonidos que indica la música caso contrario se descalifica.



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ACTIVIDAD N°5

NOMBRE

El soplón

DESCRIPCIÓN

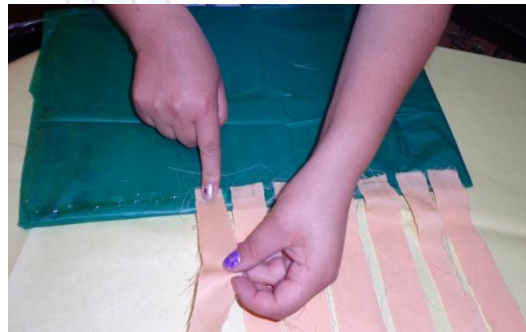
Es un recurso pedagógico novedoso, fácil de manipular de forma libre, lo cual provoca alegría y diversión. Puede ser elaborado por el docente con la ayuda de los niños, para ello se puede utilizar diferentes materiales reciclados.

OBJETIVO

Ejercitar la respiración y también aprender a acompañar el ritmo de la misma mediante el sopló.

MATERIALES

- Retazos de tela
- Cartón
- Tijeras
- silicona
- Regla
- Esfero



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo



ORGANIZACIÓN:

Para poder desarrollar esta actividad la maestra debe organizar previamente a los niños para elaborar el material que se lo debe hacer pegando tiras de retazos de tela en una regla o alguna base firme como se indica en las fotos anteriores. Posteriormente en el aula entregará a cada uno de los niños su material para poder trabajar.

REGLAS

Todos los niños deben traer los materiales indicados para trabajar en el aula y seguir las indicaciones de la docente.

DESARROLLO

Con el material previamente elaborado la maestra procede a realizar ejercicios que indiquen la capacidad de soplo por ejemplo:

Sopla sin inflar las mejillas.

Sopla inflando las mejillas.

Sopla hacia el centro.

Soplar solo en las puntas.

Todos estos ejercicios se harán dirigiendo el soplo a las tiras del material previamente elaborado, se puede dar indicaciones de intensidad del soplo, fuerte, débil, etc.

BENEFICIOS

El uso de este juego permitirá controlar la fuerza del soplo (fuerte / débil); controlar la direccionalidad del soplo; controlar la duración del soplo. A más de ello permitirá mejorar la articulación de las palabras, promover comportamientos ecológicos, socialización y empatía con los demás niños.

ACTIVIDAD N°6

NOMBRE

Los bullangueros

DESCRIPCIÓN

Es un juego divertido que se lo puede ejecutar con todo el grupos de niños. El desarrollo de juego se lo puede ejecutar dentro del aula de clases o al aire libre.

OBJETIVO

Estimular el habla del niño relacionando el lenguaje gestual con el oral a través de los sonidos.

MATERIALES

Guitarras
Tambores
Platillos
Palillos
Pitos, etc.

ORGANIZACIÓN

La maestra dispondrá el aula de modo tal que cada niño quede agrupado de acuerdo al instrumento que posea, para ello la maestra deberá pedir con anticipación a los padres de familia enviar a los niños con un instrumento musical.

REGLAS

Hacer sonar el instrumento cuando reciba las indicaciones

No discutir con el o la compañera por algún instrumento diferente al suyo

DESARROLLO

El adulto enseña al pequeño los diferentes sonidos de los instrumentos musicales a la vez que los toca, realiza el gesto que le corresponde. Así, el tambor será pon, pon, pon, la trompeta pa, pa, pa y la guitarra ran, ran, ran. El pequeño debe imitar los sonidos y los gestos, finalmente cantarán una canción conocida por todos.

VARIANTE

Identificar cada gesto y responder con la onomatopeya correspondiente.



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ACTIVIDAD N°7

NOMBRE

El tren de las palabras

DESCRIPCIÓN

Es un juego divertido que se lo puede ejecutar con todo el grupos de niños. El desarrollo de juego se lo puede ejecutar dentro del aula de clases o al aire libre.

OBJETIVO

Insentivar el desarrollo del lenguaje y el incremento del vocabulario por medio del juego “El tren de las palabras”.

MATERIALES

Globos
Dibujos
pito

ORGANIZACIÓN

La docente organizará al grupo de forma tal que los niños se encuentren distribuidos todos alrededor del aula, entregará globos y cada uno contendrá imágenes de objetos.

REGLAS

Tomar en cuenta las indicaciones de la docente

No discutir con el o la compañera,

DESARROLLO

Para el desarrollo de este juego la maestra irá diciendo "**Llevo un vagón cargado de...** y nombrará alguno de los dibujos que el o la niña tiene en su globo, los niños distinguen rápidamente corren hacia la maestra y tienen que colocar su globo en la espalda del último niño o niña, apegar el globo a su pecho y tratar de caminar en el tren sin soltar el globo que los une. La maestra irá nombrando mas dibujos de tal manera que se vayan incorporando mas niños al tren de las palabras hasta cuando todos ya sean parte del tren. El adulto puede incorporar los nombres de las imágenes menos usuales para que el pequeño pueda participar de forma activa en el juego, a la vez que aprende nuevas palabras.

VARIANTE

- Incorporarse rápidamente al tren de las palabras cuando escuchen el nombre de su dibujo.
- Mantener el globo en la espalda del compañero y el pecho del participante.
- Niño o niña que haga caer el globo sale automáticamente del juego.



Fuente: Fotos
Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ACTIVIDAD N°8

NOMBRE

Cubo entrenamiento

DESCRIPCIÓN

El cubo entrenamiento es un material didáctico que ha sido diseñado pensando en las múltiples actividades que el niño puede ejecutar para desarrollar el lenguaje, es fácil de elaborar, pueden estar formados por el número de cubos que el docente considere conveniente, no tienen costo alguno ya que son elaborados con materiales recuperados, son de colores llamativos duraderos y de fácil manipulación

OBJETIVO

Fomentar el desarrollo del lenguaje oral mediante la pronunciación de palabras, ideas, frases, oraciones coordinadas en torno a la actividad.

MATERIALES:

Cubos de preferencia se los puede elaborar con los mismos niños

Tarjetas con imágenes pegadas al cubo

Tarjetas con preguntas

Musica para ambientar el espacio

Grabadora y CD.

ORGANIZACIÓN:

La docente organizará al grupo de forma tal que los niños se encuentren distribuidos todos alrededor del aula, entregará globos y cada uno contendrá imágenes de objetos.

REGLAS

Atender a la maestra, participar cuando sea su turno, mostrar respeto ante los compañeros, no levantarse mientras dure el juego.

DESARROLLO

Con el cubo o los cubos previamente decorados con figuras, palabras, números, etc. Pedimos a los niños lanzar como si fuera un dado, el cubo mostrará alguna imagen en ese momento el profesor irá preguntando, que es, para que sirve, en donde se utiliza, etc. Incluso al finalizar pueden recordar todos los elementos encontrados y crear alguna historia con todos los niños.

BENEFICIOS

Utilizar este juego ejercita el desarrollo del lenguaje oral, es fácil de adaptar a las actividades pedagógicas para cumplir con los objetivos curriculares establecidos.

ACTIVIDAD N°9

NOMBRE

Claves musicales

DESCRIPCIÓN

Son trozos de madera que se han dado vida mediante el color y los diseños, estos sirven como instrumento musical. Buscamos palos de escoba en desuso, pedimos a un ebanista que nos ayude a recortar en trozos de 30 cm, luego pintamos de colores divertidos en la parte superior colocamos varias cintas de colores.



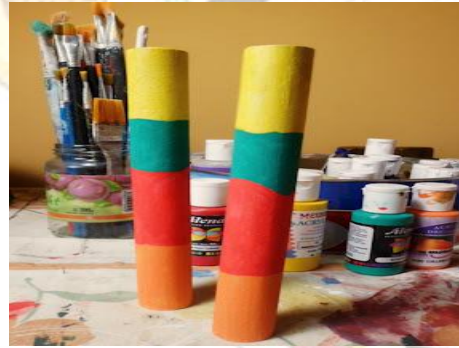
OBJETIVO

Estimular la discriminación auditiva mediante la estimulación de los órganos de los sentidos.



MATERIALES:

- Palos de escoba
- Pintura
- Cinta
- tachuela



<https://www.google.com.ec/search?q=material+did%C3%99>

ORGANIZACIÓN:

La docente organizará al grupo de forma tal que los niños se encuentren distribuidos todos alrededor del aula, entregará las claves musicales y pedir que sigan las instrucciones del o la maestra.

REGLAS

Atender a la maestra, participar cuando sea su turno, mostrar respeto ante los compañeros, no levantarse mientras dure el juego.

DESARROLLO

Tomando en cuenta que los instrumentos musicales nos sirven para:

- Para diferenciar sonidos
- Para ejecutar ritmos
- Para desarrollar la imaginación y la creatividad
- Para estimular movimientos finos de hombro, brazo, antebrazo, muñeca y dedos, etc.

En este juego la maestra debe ir dando consignas al niño y pidiendo que ejecute los sonidos de acuerdo a lo que se indica por ejemplo vamos a pedir que marchen como soldaditos y dando un paseo en forma de soldados vamos a la par a ir ejecutando el ritmo de marcha, la maestra debe dar la pauta y los niños la siguen.

ACTIVIDAD N°10

NOMBRE

Tapas mágicas

DESCRIPCIÓN

Son tapas recolectadas de bebidas las mismas son diseñadas para que en su interior puedan establecer diseños en forma de parejas, permite el juego de memoria.

Recolectamos tapas de cola, buscamos parejas de diseños de números, vocales animales, objetos u otros; si no encontramos diseños que se adapten al tamaño del interior de la tapa, procedemos a elaborarlos; seguidamente untamos de goma o silicona para finalmente pegarlos.

OBJETIVO

Propiciar la imaginación y el desarrollo del lenguaje oral.

MATERIALES:

- Tapas de cola
- Diseños
- Silicona
- Tijeras
- Marcadores
- colores



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ORGANIZACIÓN

Es importante organizar al grupo desde la misma recolección de las tapas que muchas veces las encontramos en nuestro mismo entorno, posteriormente trabajaremos con ellos en el aula de clase, se recortarán las imágenes en parejas mientras la maestra va indagando sobre las mismas, que son, para que sirven, en donde se las encuentra, etc.

REGLAS

Recortar con cuidado, pedir ayuda en caso que la necesiten, no desperdiciar los materiales y compartir con los compañeritos.

DESARROLLO



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

Una vez terminado el material procedemos a jugar con los niños se pide que ellos mismo las coloquen boca abajo, que alguno de los compañeritos las muevan y luego traten de ir encontrando a la pareja.

BENEFICIOS

Este material lúdico denominado tapas mágicas puede tener diferente aplicabilidad, dependiendo el objetivo educacional y la habilidad del docente a la hora de aplicarlo, por ejemplo:

- Para desarrollar el lenguaje
- Para incrementar la velocidad de pensamiento y la observación
- Para estimular el sentido de cooperativo en los que no hay ni ganadores ni perdedores
- Para desarrollar procesos motores finos.
- Para identificar colores
- Para jugar con los números
- Para identificar vocales
- Para aprender a contar
- Para distinguir mucho, poco, nada
- Como actividad lúdica recreativa



ACTIVIDAD N°11

NOMBRE

Vaso serie

DESCRIPCIÓN

Son vasos desechables a los cuales se les puede dar diseño y colores divertidos, nos sirven para establecer secuencias y relaciones lógico matemáticas.

OBJETIVO

Desarrollar en los niños la imaginación, la creatividad, el lenguaje oral.

MATERIALES:

- 10 vasos desechables
- Marcadores permanentes
- Silicona
- Tela o papel de colores
- Tijera
- regla



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

ORGANIZACIÓN

Recolectamos vasos desechables, dibujamos los números del 1 al 10, procedemos a pintar los números; estos pueden ser usados para trabajar la serie en forma ascendente o descendente.

ORGANIZACIÓN:

La maestra debe organizar al grupo para que queden dispuestos cada uno en su pupitre y con el material que le corresponde.

DESARROLLO



Fuente: Fotos

Elaboración: Virginia Barragán Erazo

Este es un juego que incluye series numéricas, en este caso como los niños ya conocen los números del 1 al 10 los vasos corresponderán a ese número, cada uno debe tener marcada la numeración, en uno de los vasos debe esconder un objeto. Cuando el juego empiece la maestra irá diciendo tengo un gatito y se esconde en el número... a lo cual los niños contestarán mientras lo buscan. También se puede trabajar series y pedir que los niños las ubiquen ya sea de forma ascendente o descendente, lo importante en este caso es siempre buscar el diálogo mientras los niños realizan las actividades.

BENEFICIOS

- Para estimular el lenguaje oral
- Para la concentración, memoria
- Para introducir conocimientos lógicos matemáticos

ACTIVIDAD N°12

NOMBRE

La pelota preguntona

DESCRIPCIÓN

Se trata de un juego muy dinámico, divertido que implica movimientos gruesos se lo puede ejecutar con todo el grupos de niños y niñas. El desarrollo de juego se lo puede ejecutar dentro del aula de clases o al aire libre.

OBJETIVO

Realizar asociaciones semánticas para mejorar el lenguaje oral.

MATERIALES

Pelota
Pito
Imágenes
Sillas
Cartón

ORGANIZACIÓN

El profesor debe disponer las sillas al contorno del aula en forma de círculo, cuidando que no quede nada con lo cual el niño o niña pueda chocar y golpearse. También escogerá previamente imágenes de palabras difíciles de pronunciar o que tengan fonemas de difícil pronunciación para los niños y las colocará dentro de un cartón.

REGLAS

Tomar atención a las indicaciones del o la maestra

Respetar su puesto o ubicación

No pelear con el o la compañera.

DESARROLLO

El docente presentará cada una de las imágenes que hay en el interior del cartón a los niños, el grupo completo repetirá en voz alta cada palabra. Cuando empiece el juego el docente hará recorrer la pelota entre los niños, en un momento dado, hará sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe sacar del interior del cartón una imagen y decir su nombre. La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que ya no existan imágenes al interior del cartón.

VARIANTE

- No abandonar la silla que se le fue asignada.
- Pasar la pelota en la mano del compañero, sin lanzarla.
- Tratar de vocalizar bien el nombre de la imagen.



ACTIVIDAD N°13

NOMBRE

animales de la granja

DESCRIPCIÓN

Es un juego divertido que implica movimientos gruesos, desarrolla la imaginación y la creatividad de los niños a más que nos enseña a conocer a los animales mediante el reconocimiento de las imágenes y el diálogo con sus demás compañeros.

OBJETIVO

Identificar los distintos tipos de animales y mantener un dialogo sobre ellos que son, donde se los encuentra, como viven, que beneficios nos preovee, etc.

MATERIALES

Tarjetas con imágenes de animales

Grabadora y CD.

ORGANIZACIÓN

La profesora organizará las sillas de los niños en círculo y pedirá que permanezcan sentados hasta cuando termine de decir el nombre del animalito a todo el grupo, posteriormente se pide estar atentos a las órdenes del docente.

DESARROLLO

La maestra tendrá en mente cuatro nombres de animal de granja puede ser (gallina, pato, conejo, cerdo) irá diciendo a cada niño el nombre de uno de los animales

Según el número de alumnos que tengas en clase, prepara tarjetas con los dibujos de diferentes animales de la granja: cerdos, gallinas, vacas, etc., para formar grupos de cuatro o cinco alumnos.

Entrega una tarjeta a cada niño y explícales que deben imitar los sonidos y la forma de desplazamiento del animal que les haya tocado.

Los niños deberán encontrar a los compañeros que estén imitando el mismo animal que ellos y formar un grupo. Cuando se hayan formado todos los grupos, los alumnos deberán identificar qué animal está representando cada grupo. Luego preguntará a los alumnos en qué se parece y en qué se diferencia su animal al de los otros grupos.



Webgrafía de las imágenes

https://www.google.com.ec/search?q=envasas+de+plastico&rlz=1C2KMZB_esEC564EC564&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=jOmhUtaHJ6PfsAT954DYCg&sqi=2&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1440&bih=760#q=envasas+plasticos+en+galon&tbm=isch&facrc=_&imgdii=_&imgrc=4furViW4_QyTGM%3A%3BDxu-DKjhZIp8fM%3Bhttp%253A%252F%252Fmetroplas.com.ve%252Fportal%252Fwp-content%252Fuploads%252F2011%252F10%252FgalonCuadrado_650_x_650.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fmetroplas.com.ve%252Fportal%252F%253Fp%253D364%3B650%3B650

https://www.google.com.ec/search?q=pintando+tubos+de+plotters&rlz=1C2KMZB_esEC564EC564&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=xdCpUov7Isv5kQeJrYGgCQ&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1440&bih=798#q=instrumentos+musicales+con+reciclado&tbm=isch

https://www.google.com.ec/search?q=jugando+con+rollos+de+papel&rlz=1C2KMZB_esEC564EC564&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=lvWpUqzXECHfkQfkWID4BA&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1440&bih=798#facrc=_&imgdii=_&imgrc=hgsP6qk1uG-ZuM%3A%3BeE95tflHv4xGMM

https://www.google.com.ec/search?q=pintando+rollos+de+papel&rlz=1C2KMZB_esEC564EC564&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=t_apUpvQA4vpkAfjh4G4Cw&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1440&bih=798#q=pintando%20con%20pincel%20rollos%20de%20papel&tbm=isch

http://paginasamarillas.com.uy/voltprod/sitio/rubro/materiales_didacticos/278000/zona/Monvideo

<http://www.silveriosanchezcorredera729.com/filosof%C3%ADa/did%C3%A1ctica/materiales-did%C3%A1cticos/>