



# DESCUBRE, IMAGINA Y CREA



CON: ..

LERO, LERO, CANDELERO  
..

# LERO, LERO, CANDELERO

## INFORMACIÓN GENERAL

- Autores: Jorge Velosa y Los Carrangueros
- Formato: Audio
- Público: Niños y niñas de 1 a 6 años

AQUÍ ENCUENTRAS  
A LERO, LERO, CANDELERO  
EN MAGUARÉ

También puedes encontrar este álbum carranguero en [www.maguare.gov.co](http://www.maguare.gov.co) y en el área de **búsqueda** puedes escribir **Lero lero**. ¡Con un clic encontrarás estas divertidas canciones!

## ¿DE QUÉ TRATA LERO, LERO, CANDELERO?

Al ritmo de guacharaca y el romanticismo de las letras que evocan el recreo, las penitencias y picardías de los niños, llega **Lero, lero, candelero**, título tomado de un juego tradicional que a pesar de haber cambiado de nombre a lo largo de diferentes generaciones, ha conservado el espíritu libre y espontáneo plasmado en este compilado de canciones dirigidas a los “chirrimplines” (en palabras del maestro Velosa).

**Este disco** es una pieza de gran importancia para el rescate de la cultura campesina y su aporte al acervo sonoro de nuestro país.



## ¿QUÉ PODEMOS HACER CON ESTE CONTENIDO?

Esta colección ofrece narraciones cantadas con un sinnúmero de personajes y escenarios propios de la idiosincrasia boyacense, historias que nos permitirán llevar a cabo juegos de palabras, ejercicios corporales y de representación. Paralelo a esto podemos crear ambientes a partir de las diferentes atmósferas que las materias y objetos presentes en el espacio nos permitan aprovechar con respecto a la narrativa característica de la carranga.

### ¡IMPORTANTE!

Es fundamental escuchar previamente las canciones que hacen parte de la colección e identificar elementos que sirvan para diversificar la experiencia, así como instrumentos musicales, **cotidiáfonos**, o incluso, sonidos que podamos crear con nuestra voz. Todos estos recursos nos permitirán dar lugar a una exploración autónoma de los niños y acompañar sus experiencias sensibles. Los ejercicios de escucha previa en lo adultos, permiten enriquecer el repertorio y la oferta durante los encuentros y experiencias.

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: JERINGONZEANDO

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

Mocoqueco



“Mocoqueco”, “El chirimóyilo y la guayábula” y “El chichirochío”, son palabras que nos permitirán crear un nuevo lenguaje, escucharemos estas canciones en grupo y al detenerlas invitaremos a uno de los niños a inventar una nueva palabra, podemos aprovechar fonemas o sonoridades que sirvan como punto de partida para las creaciones, por ejemplo, palabras que utilicen solo la “Ch” o la “F”. La jeringonza intercambia sílabas en las palabras para codificar los mensajes, aunque también se utiliza como estrategia lúdica que

permite crear lenguajes complejos y que entenderán sólo unos pocos. Juguemos a crear, dibujar símbolos y a adivinar cómo se escuchan. Esta experiencia permite vivenciar las posibilidades que brinda el juego heurístico y el escondite como parte del proceso de reconocimiento y apropiación del espacio físico por parte de los niños.

## ACTIVIDAD 2: ¿CÓMO LE VA?

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

Vamos a saludarnos, a jugar bailando y preguntando: “¿Cómo le ha ido, cómo le va?”, escucharemos a los animales que nos contarán qué les ha pasado y daremos la bienvenida con sonidos y juegos corporales imitando a cada uno de ellos.

¿Recuerdas las cartas que escribíamos anteriormente o las postales que se enviaban cuando alguien viajaba? Vamos a aprovechar una de las historias de viaje más conocidas y recordadas por los colombianos, “La cucharita” nos narra el acontecimiento de la pérdida de un objeto muy preciado, los objetos y seres queridos se convertirán en los protagonistas de nuestras cartas. Dibujaremos para contar una historia o para saludar a alguien, usaremos diferentes tamaños de papel, sobres y sellitos hechos por nosotros mismos.



### ACTIVIDAD 3: ESCONDRIJOS

AUDIOVISUAL

PLÁSTICA

CORPORAL Y  
ESCÉNICA

ORAL, ESCRITA  
Y LITERARIA

MUSICAL



Dónde  
estarán  
tantán

Antes de comenzar, hay que preparar el espacio: vamos a usar cajas de cartón de varios tamaños, telas y cuerdas para construir nichos, habitáculos y escondites, en algunos guardaremos objetos y otros quedarán desocupados.

¡Ahora sí a jugar! Después de escuchar **“Dónde estarán tan tán”** preguntaremos... “en donde está la pelota azul”, los niños irán a escudriñar sin mirar al interior para poder adivinar sólo palpando los objetos que se encuentran en el interior de los nichos. Buscaremos varios objetos escondidos y después seremos nosotros los que nos escondamos de las formas más creativas posibles, por ejemplo convirtiéndonos en parte de un mueble.

### ACTIVIDAD 4: CONVERSACIÓN ANIMAL

AUDIOVISUAL

PLÁSTICA

CORPORAL Y  
ESCÉNICA

ORAL, ESCRITA  
Y LITERARIA

MUSICAL

¿Un teléfono roto entre animales? ¡Sí! Vamos a reciclar tubos de cartón y usarlos para comunicarnos. **“La rumba del bosque”** y **“La gallina mellicera”** nos invitarán a llevar un mensaje al otro lado del bosque. Comenzaremos desde un extremo de la habitación a conversar, pero cada uno de nosotros tendrá el rol de un animal y por supuesto su voz.

Hablaremos en idioma felino, canino y “gallino”, llevando un mensaje que cambiará en su recorrido, cada uno intentará identificar qué fue lo que escuchó. Después compondremos una canción en voz de cada uno de ellos.



La gallina  
mellicera

## ACTIVIDAD 5: LAS DIEZ PULGUITAS

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



Vamos a crear un ambiente adecuado para jugar y saltar como pulguitas, dibujaremos círculos en el piso con tiza, con cinta de enmascarar o con pedazos de cartulina pegados con cinta.

Antes de escuchar las aventuras de **“Las diez pulguitas”**, conversaremos y haremos preguntas sobre estos inquietos animalitos: en dónde viven, qué les gusta comer... y cómo saltan. Después vamos a escuchar la canción mientras saltamos de un círculo a otro, cada vez más alto y haciendo un gesto correspondiente a lo que le pasó a esta pulguita.

El juego de representación nos dará la posibilidad de desarrollar los lenguajes gestuales y corporales de manera natural y espontánea.

## ACTIVIDAD 6: JAJAJAY

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

Invitemos a nuestros abuelos y a los mayores a que nos cuenten cuáles eran las historias y adivinanzas que les contaban en su infancia, juguemos a adivinar y a contar con gestos. ¿Qué pasa si no usamos la voz?

La narración y su tradición oral enriquecerá el acervo de la experiencia, busquemos palabras que usaban los abuelos y ya no se usan, busquemos el nombre de algunas cosas en otras lenguas y juguemos a adivinar qué son. También podemos utilizar grabaciones de sonidos de la naturaleza y de los entornos cotidianos. El paisaje sonoro es un mundo infinito por explorar.



### Recuerda que...

- La diversidad de paisajes que ofrece nuestro país, ha servido de inspiración para muchos autores, compositores y productores de contenidos, cada contexto nos lleva a conocer y sensibilizarnos frente a nuestro territorio, su cultura y tradición.
- Una de las formas más efectivas de preservar el patrimonio inmaterial de nuestras culturas, es la transmisión de la oralidad que encontramos en las anécdotas, narraciones e historias de nuestros abuelos.
- Los juegos pre-simbólicos y simbólicos, cumplen un papel importante en los encuentros de los niños desde sus lenguajes particulares y aportan significativamente a construir universos estéticos ricos y diversos.

## RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- Pilar Lozano, [Así vivo yo, Colombia contada por los niños](#) - Random House, 2010
- Germán Izquierdo Manrique, [La cucharita, Historia de una canción](#) - Editorial Monigote, 2015.
- Graciela Montes, [La Frontera indómita, En torno a la construcción y defensa del espacio poético](#) - Fondo de Cultura Económica, 1999.
- [La Palabra: Graciela Montes.](#)
- ¿Qué es el juego heurístico? Soluciones para una sociedad inclusiva. [Bloghoptoys. es](#)



La cultura  
es de todos

Mincultura