



**CancionesCuento**  
DIVERTIR • AYUDAR • ENSEÑAR

# CANCIÓN

## “LA MARCHA DE LOS JUGUETES”

SUGERENCIA DE ACTIVIDADES PARA EL AULA



## LINKS - “LA MARCHA DE LOS JUGUETES”

**CancionesCuento es un proyecto vivo. Nos gustaría que compartieras con nosotros tus experiencias y tus opiniones sobre el proyecto. Contacta con nosotros en [hola@cancionescuento.es](mailto:hola@cancionescuento.es) Esperamos tus comentarios.**

### - CANCIÓN “LA MARCHA DE LOS JUGUETES”:

La canción puede reproducirse en el siguiente [LINK](#)

En el caso de que necesites descargarla para tus actividades en el aula, contacta con nosotros en [hola@cancionescuento.es](mailto:hola@cancionescuento.es) y te proporcionaremos un link de descarga.

### - KARAOKE AUDIO:

Es una pista de audio que contiene únicamente la música de la canción y la melodía instrumental de la voz para que los alumn@s puedan cantar con las canciones.

En el caso de que necesites descargarla para tus actividades en el aula, contacta con nosotros en [hola@cancionescuento.es](mailto:hola@cancionescuento.es) y te proporcionaremos un link de descarga.

- **VIDEO:** <http://www.abrazoselmusical.com/videos.html>

- **PARTITURAS:** DESCARGAR EN ESTE [LINK](#)

## Descubre nuestras Web's



## CANCIÓN “LA MARCHA DE LOS JUGUETES”

***Objetivo:** Favorecer el aprendizaje y estimular el desarrollo de la creatividad y la imaginación a través del juego y de los juguetes.*

### SUGERENCIA DE ACTIVIDADES:

#### 1. CONVERSACIÓN:

---

Escuchar o leer la letra de la canción y conversar o responder por escrito sobre ella:

-¿Quiénes llegan?

-¿Quiénes tienen que despertar?

-De estos juguetes ¿Cuáles aparecen en la canción?

Osito

Tambor

Camión

Pelota

Soldado

Muñeca

-¿Qué va a empezar ya?

-¿Qué es la imaginación?

-¿Cuál es tu juguete preferido?

-Si: “el gato vuela como un.....,

la oveja está con el .....,

el oso se marcha en un.....”

Crees que esto es real o imaginado, ¿podrías inventar una historia con dos personajes imaginarios?

## 2. DRAMATIZACIÓN:

Un niñ@ hace de hada y lleva una varita.

Los demás niñ@s hacen de juguetes.

Se les dice a l@s niñ@s que piensen en un juguete, pero que no le digan a nadie cual es.

Dibujamos con tiza un cuadrado en el centro de la sala y uno de los niñ@s hace de juguete y se coloca dentro del mismo. Los demás se colocan fuera del cuadrado alrededor, mirando al niñ@ que está dentro.

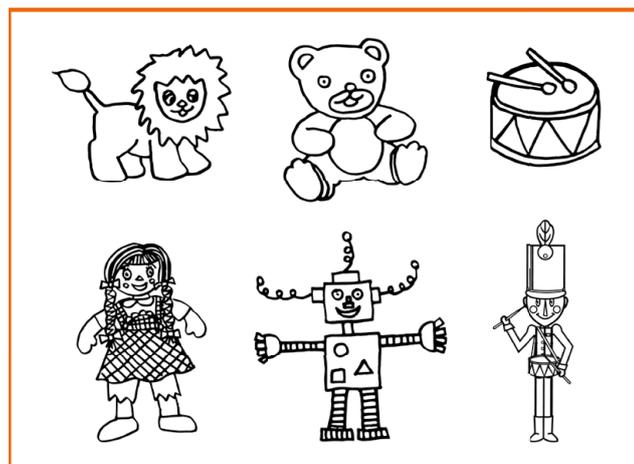
Cuando el hada toca con su varita al niñ@ que está dentro del cuadrado, éste debe dramatizar el juguete que ha pensado. Puede caminar, hacer sonidos, pero no decir lo que es. Pues los demás deben adivinar el juguete que él está representando.

El primer niñ@ que lo adivine, se convierte en el nuevo juguete que se va a representar y se coloca en el centro del cuadrado.

El niñ@ que hace de hada elige a otr@ niñ@ del grupo para que represente este papel, entregándole la varita.

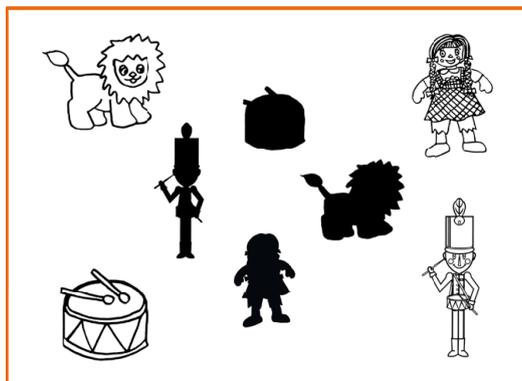
L@s dos niñ@s que fueron protagonistas, pasan ahora a formar parte del grupo que está fuera del cuadrado. Y se reinicia el juego con los d@s niñ@s que ahora representarán los papeles de hada y juguete.

## 3. COLOREAR LOS JUGUETES QUE DICE LA CANCIÓN QUE SE TIENEN QUE DESPERTAR:



*Nota: Gráficos a toda página en el apartado de "Recursos" de este documento*

#### 4. UNIR CADA JUGUETE CON SU SILUETA:



#### 5. Cartas de MEMORY los personajes de "Abrazos"

Este juego consiste en encontrar dos tarjetas iguales que se encuentran boca abajo sobre una mesa.

Cada participante por turnos pone boca arriba dos tarjetas al azar, si las dos tarjetas tienen el mismo personaje, el participante habrá conseguido una pareja que se guardará. Si las dos tarjetas son diferentes las volverá a poner boca abajo.

El siguiente jugador al que le toca el turno hará lo mismo; así irá transcurriendo el juego hasta que no queden tarjetas sobre la mesa.

Ganará el juego el participante que haya conseguido más tarjetas.

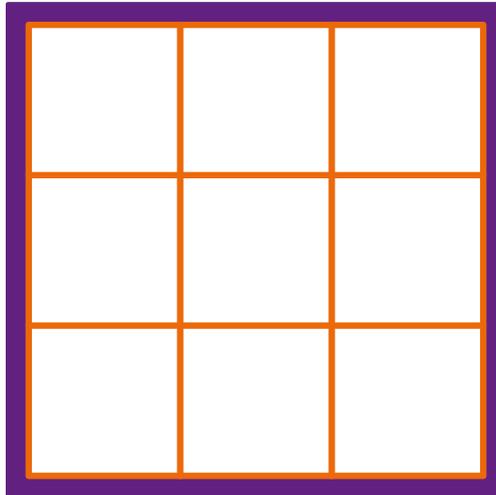
Podéis confeccionar las tarjetas para el juego imprimiendo estas láminas sobre una cartulina blanca dos veces. Por una cara de la cartulina deberéis imprimir la lámina 1 y por la otra cara de la cartulina la lámina 2.

Si recortáis por la línea naranja de la lámina 1 tendréis listas las tarjetas para jugar.



## 6. JUEGO DEL TRES EN RAYA

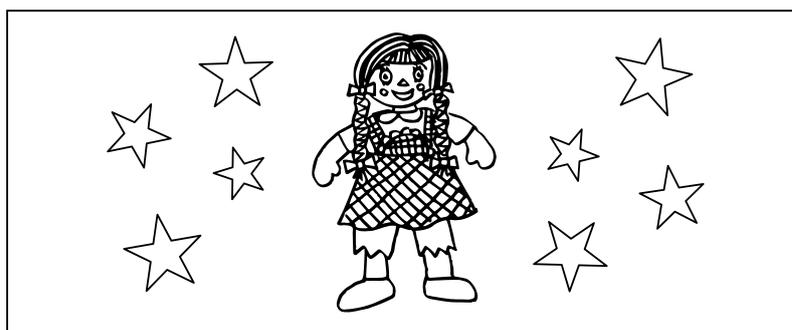
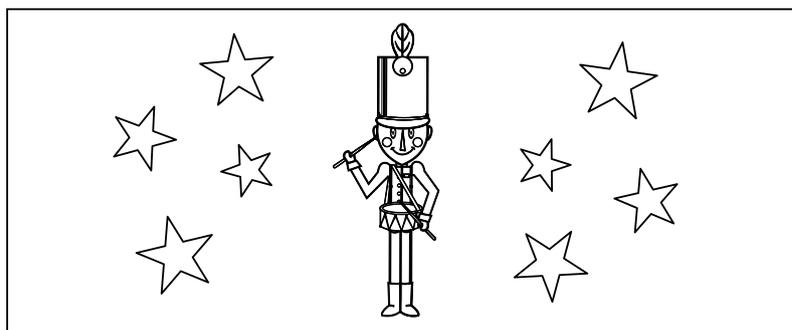
Para hacer este juego se necesita un tablero, como este que podéis imprimir sobre una cartulina. Un niñ@ hace de gato y se coloca en un extremo de la clase.



Seis fichas que podéis elaborar con seis rollos vacíos de papel higiénico forrados con los personajes que a continuación os ofrecemos.

Para ello deberéis:

- Imprimir tres veces el dibujo de la muñequita y del soldado.
- Recortar el rectángulo que enmarca el dibujo.
- Pintar los personajes y decorar como más os guste.
- Pegar sobre el rollo de papel higiénico vacío.



*Nota: Gráficos a toda página en el apartado de "Recursos" de este documento*



# RECURSOS

“LA MARCHA DE LOS JUGUETES”



**CancionesCuento**

DIVERTIR • AYUDAR • ENSEÑAR

## LA MARCHA DE LOS JUGUETES

¡Abí! ¡Abá!, juguetes, despertad,  
que llegan nuestros niños,  
ya acabaron de estudiar.

¡Abí!, ¡Abá!, juguetes, despertad,  
que vienen nuestros niños  
y es el tiempo de jugar.

Despiértate, muñeca,  
despiértate, tambor,  
despiértate, soldado,  
despiértate, león.

Que llegan nuestros niños,  
que pronto aquí estarán,  
que llegan nuestros niños  
y es el tiempo de jugar.

Rom—popopón. Rom—popopón,  
Rom—popopón. ¡Arriba!,  
todos levantaos ya  
que empieza ya nuestra función.

Rom—popopón. Rom—popopón,  
Rom—popopón, ¡Arriba!,  
que empiece el reinado ya  
de la imaginación.

El gato vuela como un pájaro,  
la oveja está con el león,  
y el oso en un cohete galáctico,  
galáctico, se marcha de inspección.

¡Abí!, ¡Abá!, juguetes, despertad  
que llegan nuestros niños  
ya acabaron de estudiar.

¡Abí!, ¡Abá!, juguetes despertad,  
que llegan nuestros niños  
y muy pronto aquí estarán.

Queremos nuestros niños  
que dejen de estudiar,  
queremos nuestros niños  
que vengan a jugar.

Que se cierren los libros  
y la televisión,  
queremos nuestros niños  
y estar en su corazón.

Rom—popopón, Rompopopón,  
Rompopopón, ¡Arriba!  
Todos levantaos ya,  
que empieza ya nuestra función.

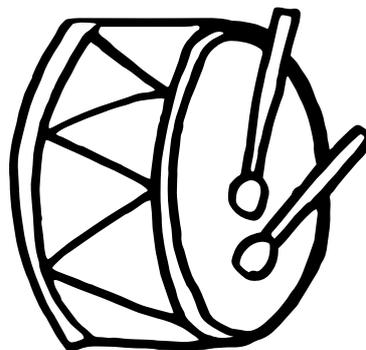
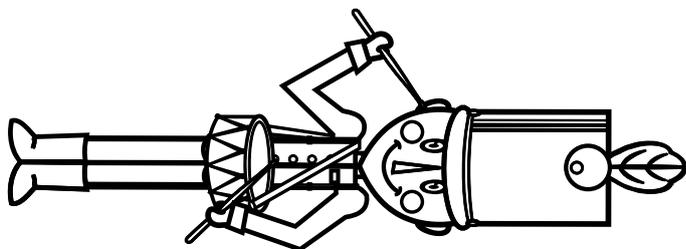
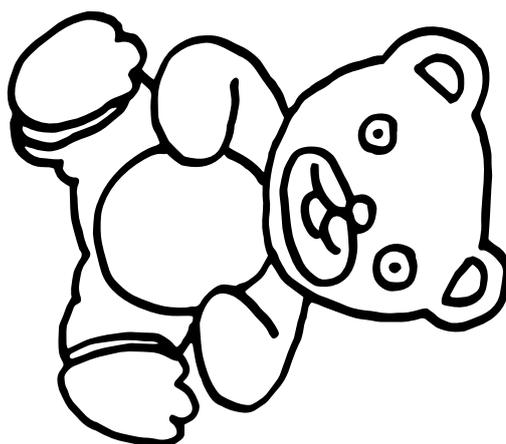
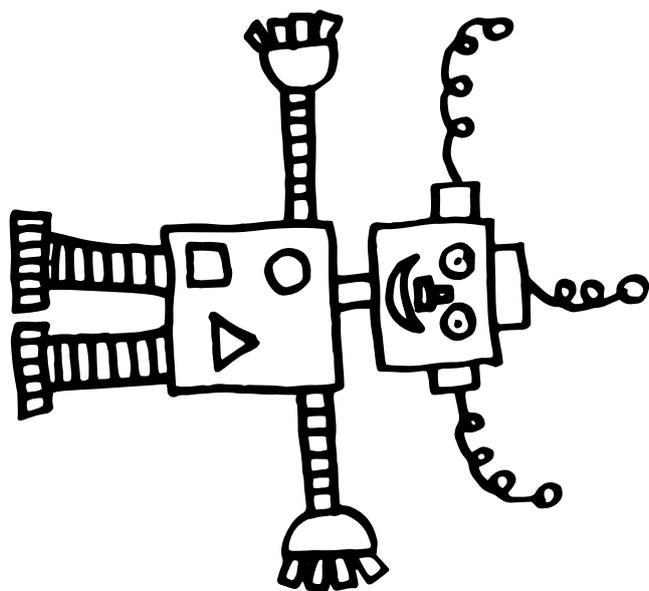
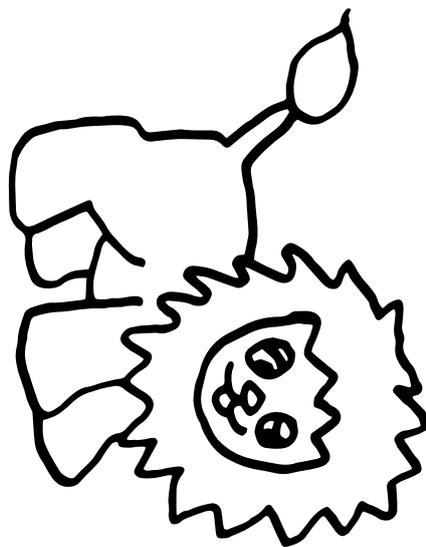
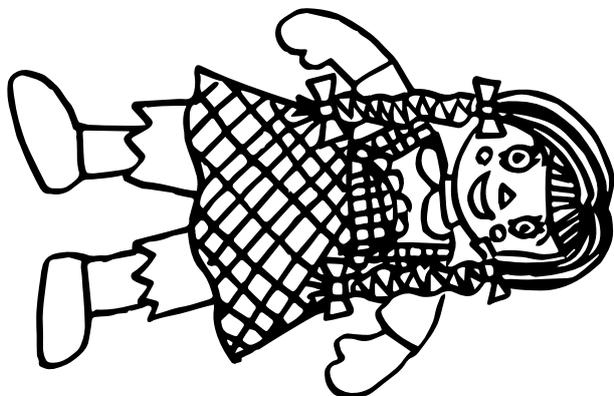
Rom—popopón. Rom—popopón,  
Rom—popopón. ¡Arriba!  
Que empiece el reinado ya  
de la imaginación.

No basta con el mundo práctico,  
los niños tienen que jugar  
y descubrir su ser fantástico,  
fantástico, y el arte de soñar.

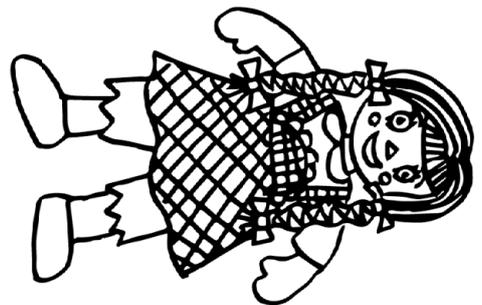
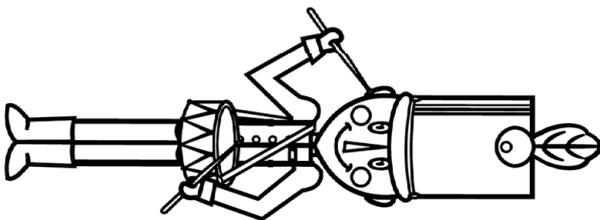
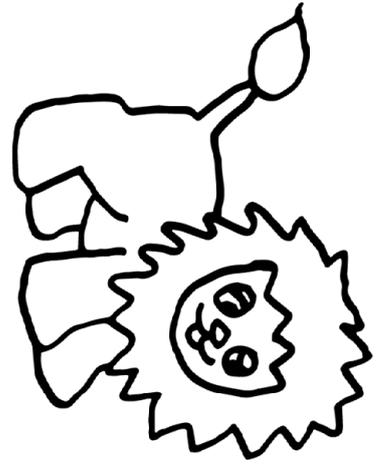
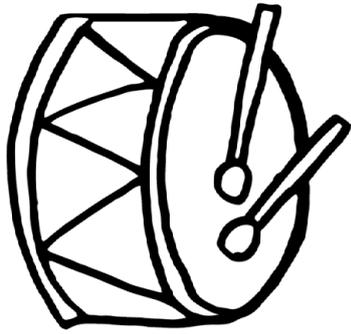
El gato vuela como un pájaro,  
la oveja está con el león  
y el oso en un cohete galáctico,  
galáctico, se marcha de inspección.

¡Abí!, ¡Abá!, juguetes a guardar,  
los niños se han marchado  
ya tienen que descansar.

ACTIVIDAD 3



ACTIVIDAD 4



ACTIVIDAD 5

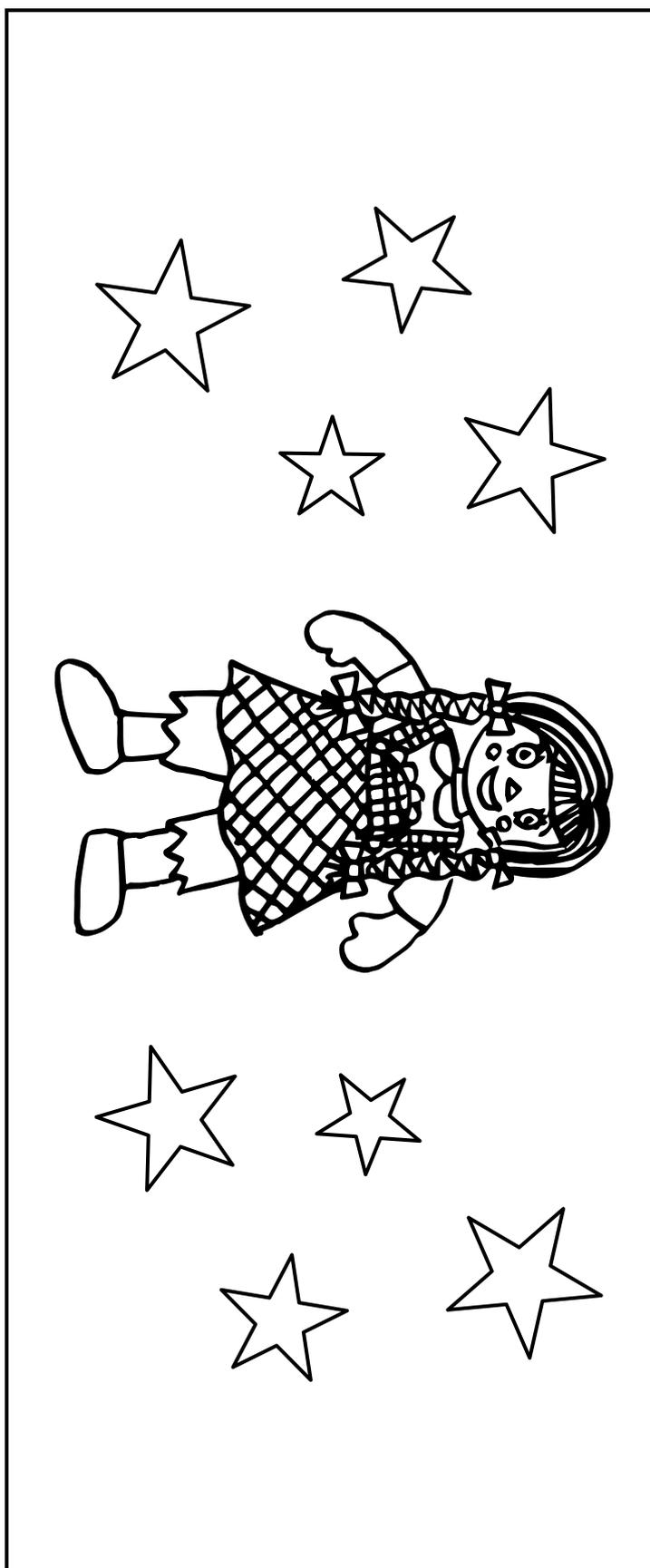


ACTIVIDAD 5



**ACTIVIDAD 6**


ACTIVIDAD 6



ACTIVIDAD 6

