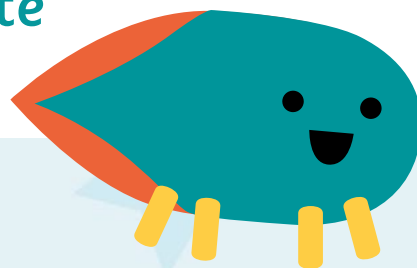


GUARISAPO

La ciencia, los animales, el arte
y los cuentos de tu entorno

nº1

Recorre esta revista
con **Pis y Pas**



Nubes

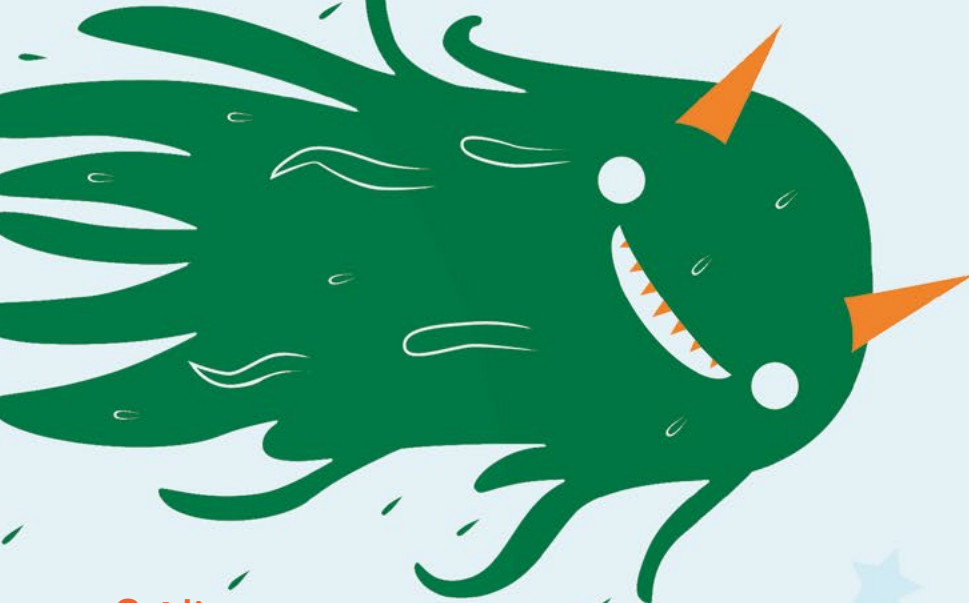
Descubre sus formas
y nombres

Incluye
JUEGOS

Martina
y la maleta roja

Soy una
Chinchilla
¡Exijo respeto!





Créditos

Equipo Guarisapo FOCUS + HUEDERS

Directora: Vivian Vidal

Dirección pedagógica: Daniel Pérez

Desarrollo de contenido: Mariana Villafaena y María Rosa Rojas

Editor: Álvaro Matus

Corrección de estilo: Norinna Carapelle

Los contenidos y textos de la revista son creación conjunta del equipo de trabajo.

Dirección de arte y diseño: Inés Picchetti y Valentina Mena

Ilustración historieta *Pis y Pas*: Rodrigo López

Ilustración *Martina y la maleta roja*: Itza Maturana

Ilustración *Yo soy Naira una niña aymara / Bolita y Palote*: Raquel Echenique

Ilustración *Sección de animales*: Magdalena Pérez y Loreto Salinas

Ilustración *Busca busca*: Alen Lauzan

Ilustración *Ciencia para guarisapos*: Inés Picchetti

Ilustración *Las aventuras de Juan*: Virginia Donoso

Fotografías *Sección animales*: Gentileza Reserva Nacional La Chinchilla - CONAF

Fotografías *Theo Jansen*: Gentileza de Fundación Mar Adentro

Registros de propiedad intelectual N° 298.381

ISBN 978-956-365-113-3

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida sin la autorización de los editores.

Agradecimientos a Patricio Ruedi



PROYECTO FINANCIADO POR EL
FONDO DEL LIBRO Y LA LECTURA

ÍNDICE



hola!



En un Pis Pas
encontraremos
Chimbarranco

Pág. 4

Mitogramas

Pág. 7



Yo soy...

Pág. 9

Martina y la
maleta roja

Pág. 12



El llamado
de la selva

Pág. 25



¡Busca
Busca!

Pág. 30

Ciencia para
Guarisapos.
Nubes

Pág. 33



Juan,
un gato de
la pampa

Pág. 42

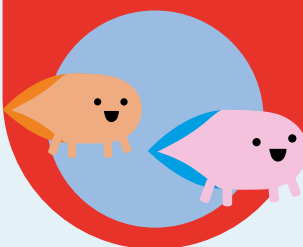


¿Esto es arte?

Pág. 46

Preguntas
preguntonas

Pág. 50



Carta a la
directora

Pág. 54

Bolita y Palote:
descubren en
el jardín

Pág. 56



En un Pis Pas encontraremos Chimbaranco

Viaja por Chile junto a estos dos amigos inseparables.

¿Quién me ha enviado este paquete?



¡Ya no tengo tuto!



¿Quién eres tú?
¿Qué haces aquí?

¿Quién soy yo?
¿Qué hago aquí?



Infografía de Pis y Pas

NOMBRE: PAS

- 🐾 PERRA QUILTRA DE GRAN INTELIGENCIA
- 📍 VIVE JUNTO AL RÍO MAPOCHO



ADICTA A LOS SINÓNIMOS

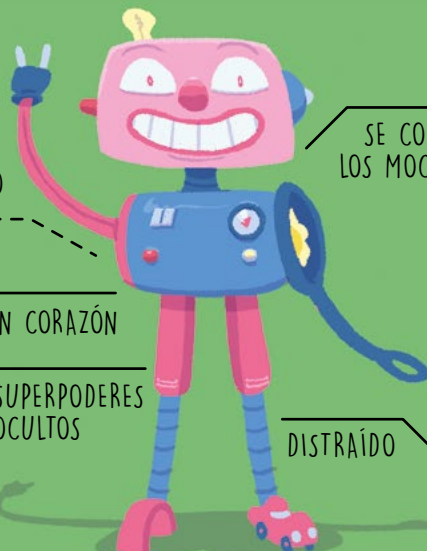
SENSIBLE A LA MODA

(SE LE HA ESCUCHADO DECIR "ANTES MUERTA QUE SIN CAPITA DE PERRO").

OBSESIVA

NOMBRE: PIS

- 🤖 ANDROIDE MAL HECHO
- 📍 FABRICADO EN CHIMBARRANCO



SE COME LOS MOCOS

GRAN CORAZÓN

SUPERPODERES OCULTOS

DISTRÁIDO

Después de 10 días...

Pis, levántate, despierta, ponte en pie, ya es tarde, tenemos que partir.

¿Partir? ¿Qué quieres partir? Dámelo y te lo parto con mi súper fuerza partidora.

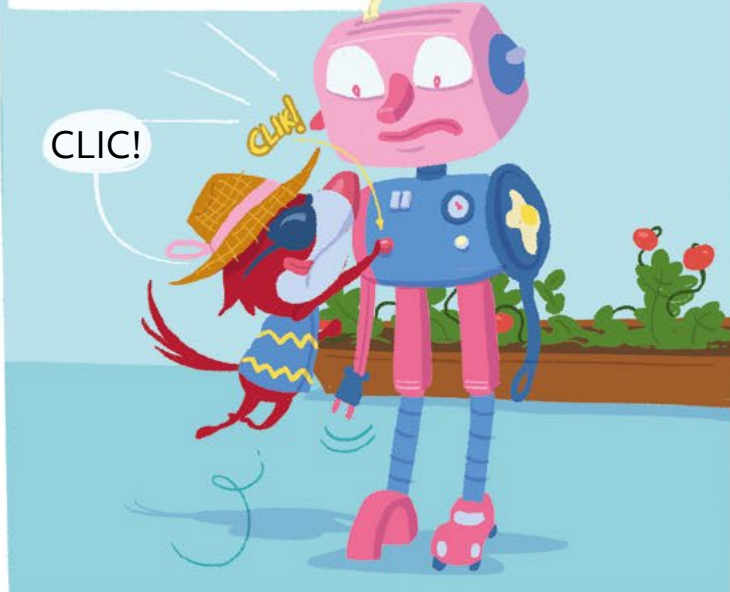
No tengo nada que partir, romper, quebrar. Tenemos que partir, comenzar, empezar nuestro viaje. ¿Te olvidaste de que hoy iniciaremos la búsqueda de Chimarranco?

¡Ahhh! No entiendo por qué tenemos que encontrar Chimarranco.

Porque ahí está el lugar donde te fabricaron, crearon, armaron para que arreglen tus defectos y seas un súper robot.

Así como soy estoy perfecto.

Pas da un salto y aprieta un botón que Pis tiene en el torso.



¿Acaso esto te parece normal?



Este botón es muy útil cuando me pica la mano o me pego en un dedo. Me saca el brazo y listo.



Pas acciona una palanca de Pis.



Está claro que necesitas arreglos. Tenemos pasajes al norte de Chile. Empezaremos a buscar en la Región de Tarapacá.



Vamos de paseo pis pis pas



Los personajes de esta historia van de viaje. Necesitan encontrar la fábrica donde Pis fue creado.

Mitogramas



Tu dedo,
tu guía



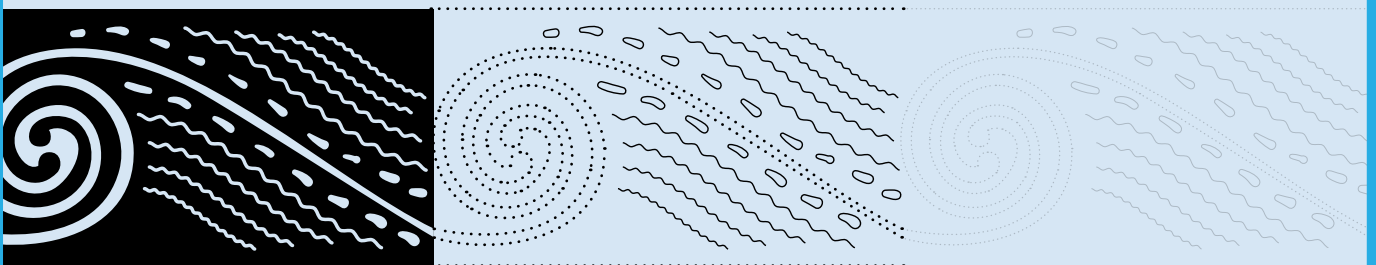
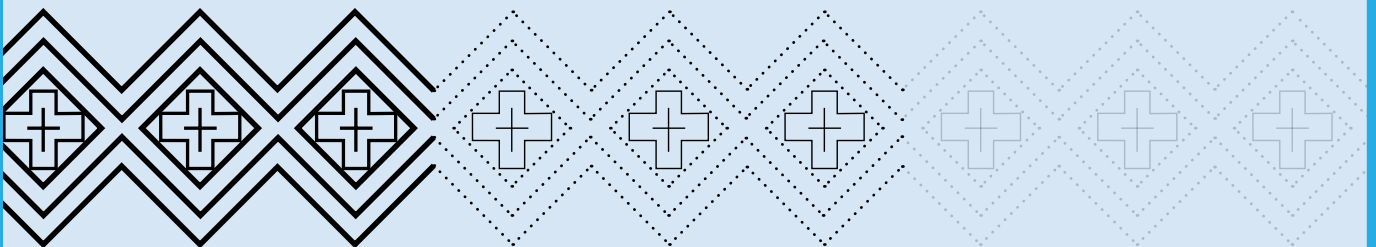
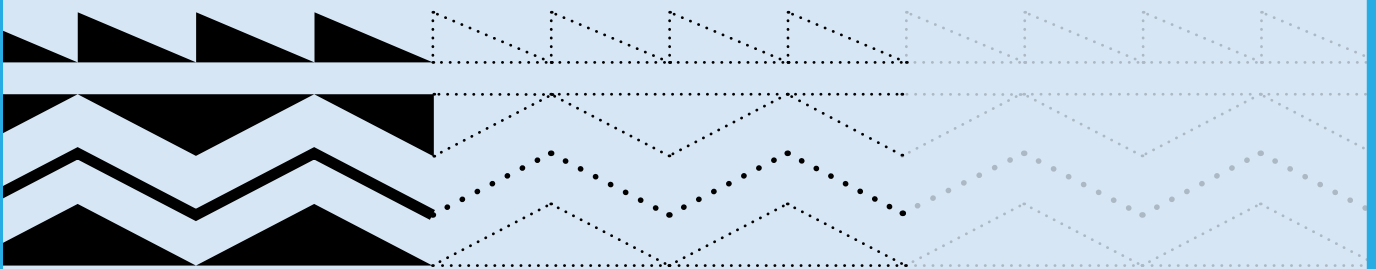
Comparte

Arte de culturas indígenas

CROAC



Juega siguiendo las formas y sus secuencias.
Puedes repetir el movimiento todas las veces que quieras.
Hazlo incluso con los ojos cerrados. ¿Será posible?



Animales Petroglifos



Observa

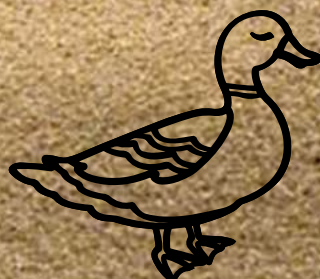
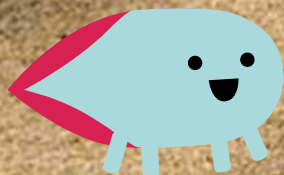


Dibuja

Los petroglifos son dibujos hechos sobre piedras por habitantes muy antiguos. Cada dibujo que te presentamos representa a un animal.

Busca una piedra y dibuja a tu mascota como petroglifo.

Une con su par los animales dibujados en esta página.



Yo soy... Comparte las actividades y la cultura de un pueblo originario

Naira es una niña aymara que vive en Cariquima con su mamá y su awicha, que en su lengua significa abuela.

Ellas, como el resto de los aymaras, se sustentan de la cría de llamas y alpacas, que les dan alimento y lana para sus tejidos.



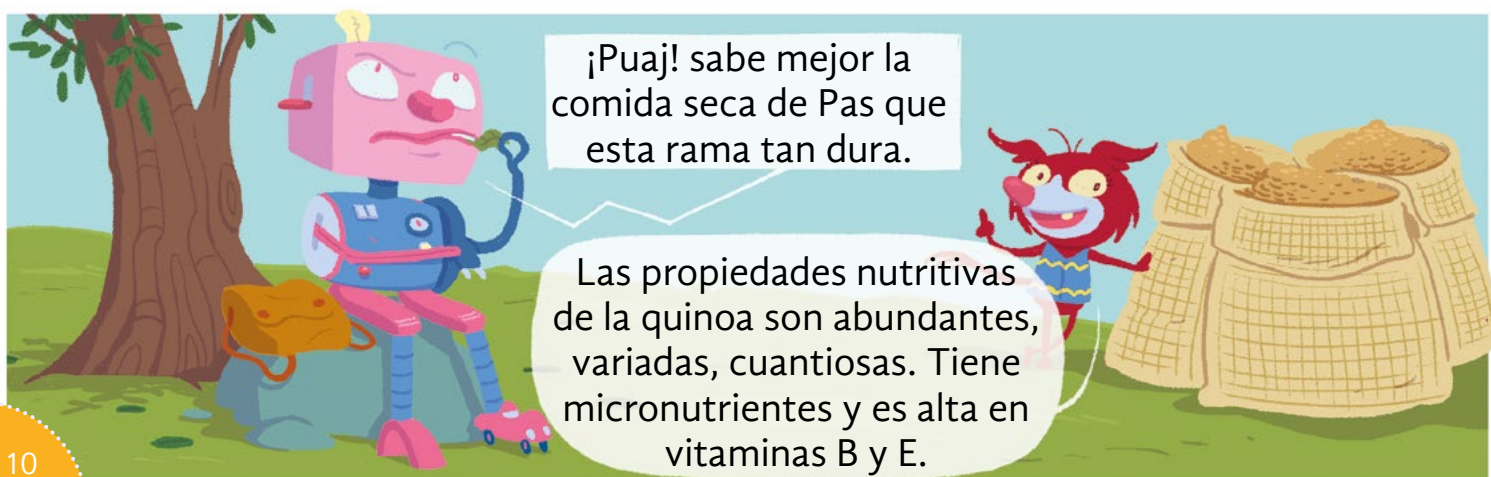
Los Aymara viven desde hace muchos, numerosos, montones de años en el altiplano. Respetan la naturaleza, las plantas y a los animales.



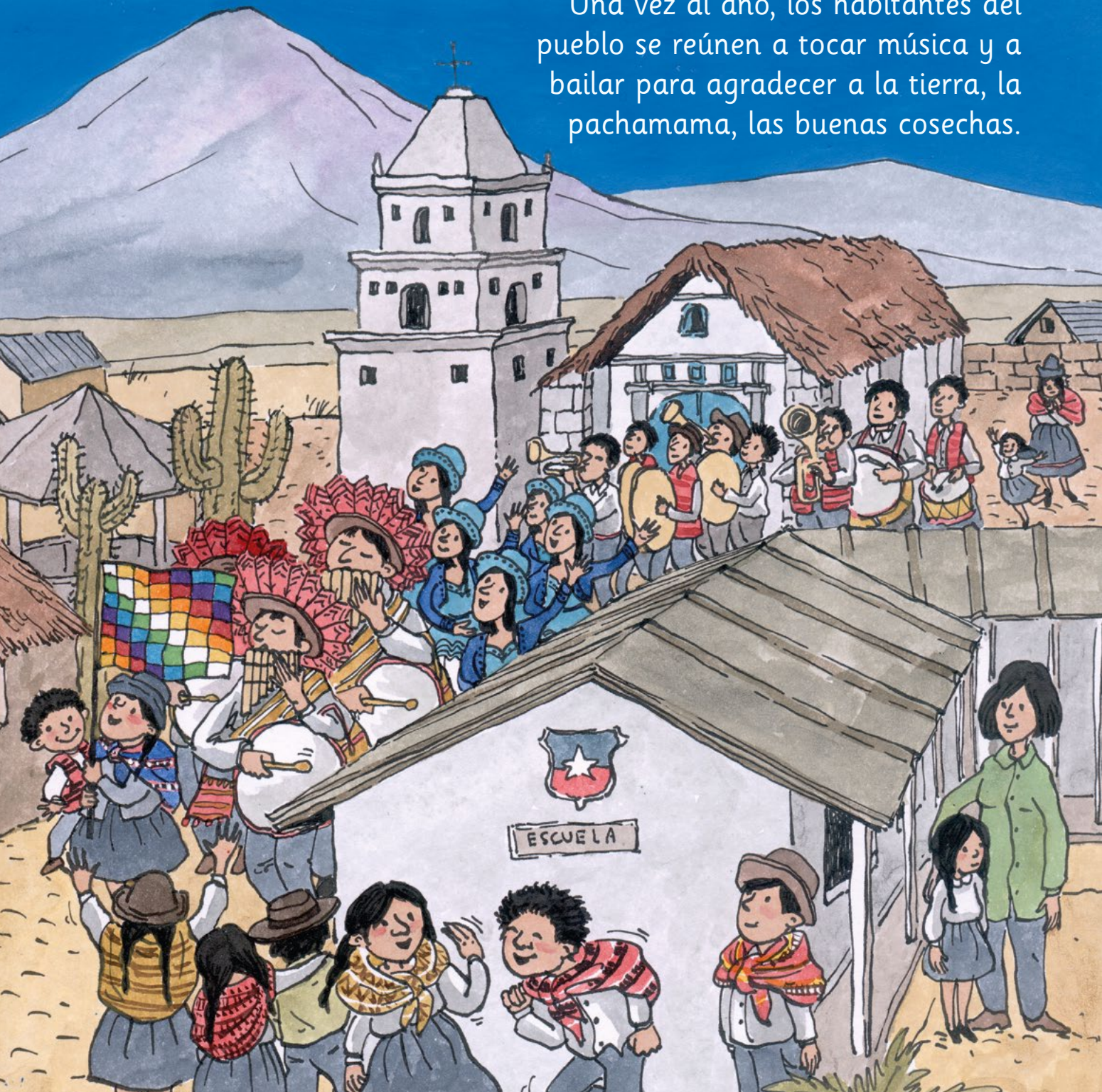
Mi Amiga Naira es muy simpática, pero ¡cuidado!, su llama tira escupos.



Los aymaras cultivan diversos vegetales, como la papa o la quinoa, que es la base de su alimentación.



Una vez al año, los habitantes del pueblo se reúnen a tocar música y a bailar para agradecer a la tierra, la pachamama, las buenas cosechas.



¡Estoy tan feliz de ser un aymara!
¡Me siento libre cuando bailo!

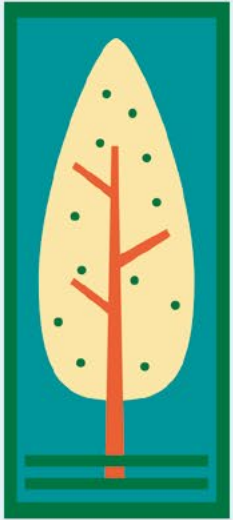
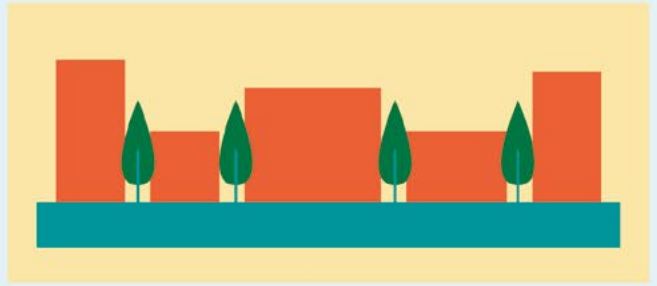
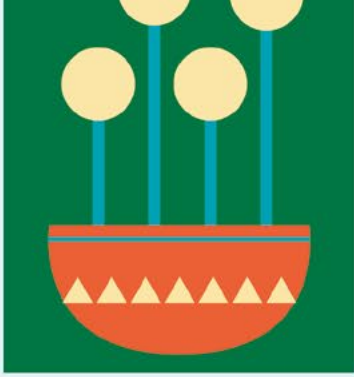
¿Por qué Pis está vestido así?
¡Ya se mimetizó otra vez!
Me muero de vergüenza,
bochorno, pudor.



Martina y la maleta roja



Martina es muy popular entre sus amigos de la escuela. Su fama se debe a que fue la primera que pudo andar en bici sin rueditas, saltar la cuerda en un solo pie y hacer una burbuja de chicle gigante.



Pero ella no está contenta, tiene un problema, no le gusta estar sola, en realidad odia estar sola. En su casa vive gritando...

¡Mamá, acompáñame en mi pieza mientras duermo!
¡Mamá, acompáñame en el baño mientras hago pipí!
¡Mamá, acompáñame en el patio mientras juego! ¡Mamá, acompáñame en la cocina mientras como! Acompáñame en el pasillo, en el jardín, en la calle... siempre.

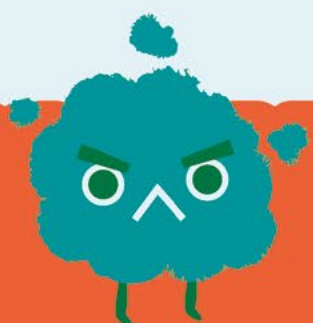




Martina piensa que la soledad es un monstruo oscuro, sin patas y mojado.

Cuando no es un monstruo cree que la soledad es un dolor de guata, el más grande y doloroso dolor de guata.

Si no es un dolor de guata, Martina imagina que la soledad es una pelusa rasposa que tiene pegada en la garganta.





La mamá de Martina se llama Javiera. Ella piensa que a Martina no le gusta estar sola, porque la mimó mucho cuando era guagua, o tal vez la mimó poco, y si no fue aquello, cree que a lo mejor su hija necesita una muñeca favorita o una lámpara con estrellas o un móvil con ranas o unas gotitas de Felizsoysolita.





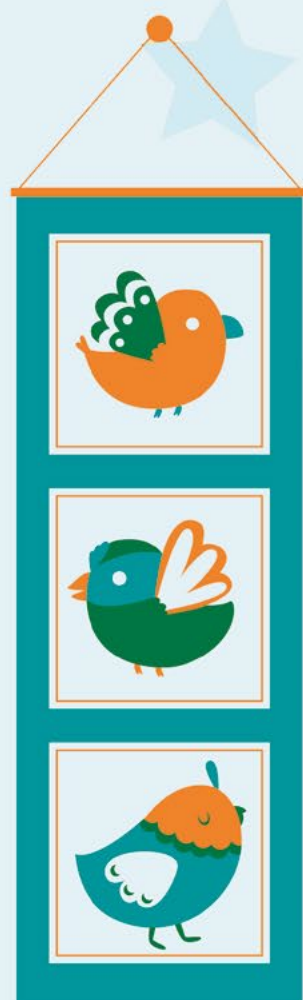
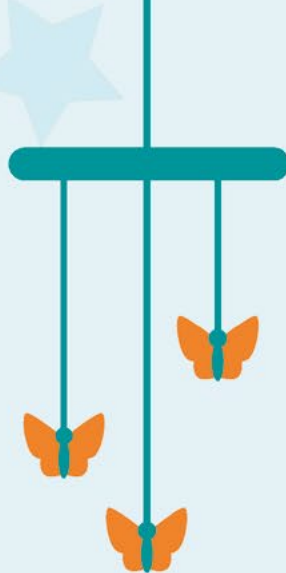
Ni Martina ni su mamá saben qué hacer y están a punto de enojarse. Martina, porque su mamá no la acompaña siempre, y su mamá, porque Martina no la deja descansar. Javiera da vueltas en círculos por la pieza, Martina la sigue para no estar sola. La mamá está que explota y por fin dice:

—Martina, no te preocupes, ya sé lo que necesitamos. Yo necesito más paciencia y tú necesitas... algo que yo tengo guardado. Espérame aquí. Voy y vuelvo.



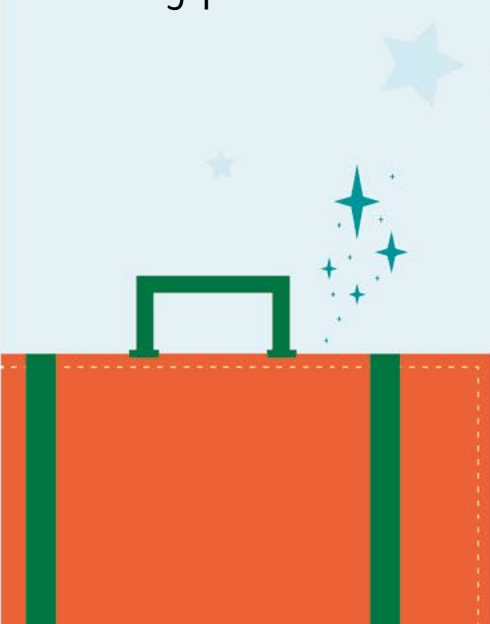
La mamá busca detrás de la puerta, arriba de la cómoda, al lado del estante, dentro de la despensa, debajo de la cama, y ahí, por fin, encuentra la vieja y roja maleta.





¡Martina, ven aquí! En mis
manos tengo la solución.
Nunca más te sentirás sola.
Mira —continuó diciendo—,
esta maleta es mágica, me la
regaló mi mamá, tu abuela,
y a tu abuela se la regaló
mi abuela. Ahora es tuya.
Aquí guardaremos una parte
del amor que yo siento por
ti. Cuando te quedes sola,
abres la maleta y ahí estará
mi cariño para acompañarte.

—Bueno Martina —agregó
la mamá—, yo ahora voy a
la cocina, quiero tomarme
un café. Tú te quedas aquí
y pruebas la maleta.





Pero mamá... –susurró Martina–, no me dejes soli...

Antes de que pudiera terminar la frase,
su mamá ya se había ido.

Martina miró la habitación, tan grande, tan enorme,
y al verse sola presintió la llegada del monstruo
mojado, la pelusa rasposa y del dolor doloroso.





Splach splach –hizo el monstruo detrás de la cortina.
Fuuuu fuuuu –susurró la pelusa debajo del escritorio.
Ahhhh ahhh –gimió el dolor al llegar.

Martina abrió rápido la maleta esperando que de ella saliera un genio fuerte o un enano simpático. Pero nada... de la maleta no salió nada.



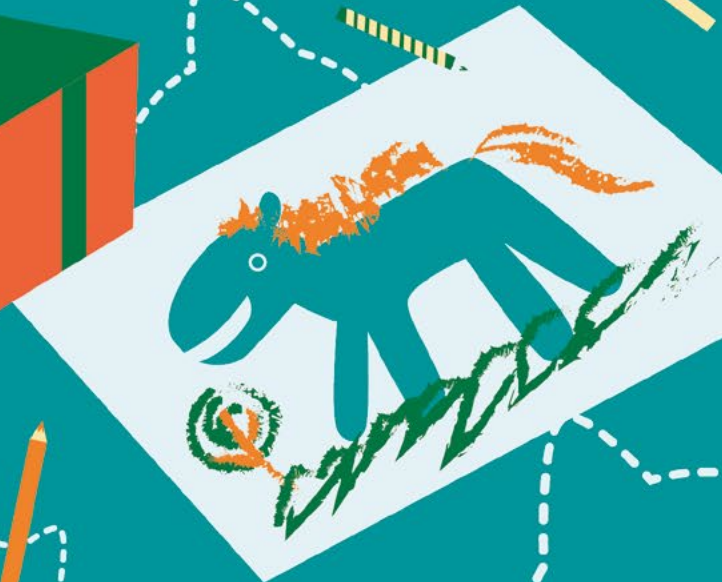
Desesperada, buscó en su interior algo que la ayudara.
El monstruo, la pelusa y el dolor hicieron lo mismo.

Martina, un poco mareada, levantó la cabeza. El monstruo,
la pelusa y el dolor seguían revoloteando adentro.
Entonces tuvo una idea simple y fácil: cerró la maleta y
puso sobre ella pesados libros con cuentos de hadas.



Javiera terminó su café y regresó a la pieza; Martina dejó los lápices con los que dibujaba y dijo: mamá, la maleta roja funciona, adentro están atrapados esos tres molestos. Te los voy a presentar para que los retes bien retados.

Martina junto a su mamá abrió la maleta y... ¡sorpresa! Adentro no había nada. El monstruo oscuro, la pelusa rasposa y el dolor doloroso habían desaparecido.



EL LLAMADO DE LA SELVA

Edición N°1

DIARIO DE ANIMALES

\$100



PÁJAROS

de todas las regiones de Chile visten a la moda con las nuevas plumas otoño-invierno.



GATOS SIN ESTRÉS

ayudan a los humanos enojados a relajarse.

¡Si eres gato, ven por tu trabajo!



**“Soy 100% americana y natural
¡EXIJO RESPETO!”**

“El zorro colorado me tiene agotada. Aprendí a soltar todos mis pelos para poder escapar de sus garras. ¡Exijo respeto!”

El norte de Chile celebra

¡EL DÍA DE LA CHINCHILLA!



TIBURÓN BLANCO

inicia campaña en fondo marino para proteger los arrecifes de coral.





Derechos fotografía: Reserva Nacional Las Chinchillas

PERFIL SERIO, MUY SERIO

Hábitat: Pampas, montañas y tierras altas.

Estado de conservación: En peligro crítico.

Tipo de animal: Vertebrado, mamífero, roedor.

Sistema de defensa: Cuando su depredador la atrapa, y ella se siente en peligro, suelta un mechón de pelo que le permite escapar, dejando a su enemigo lleno de pelos. Esto lo hacen machos y hembras.

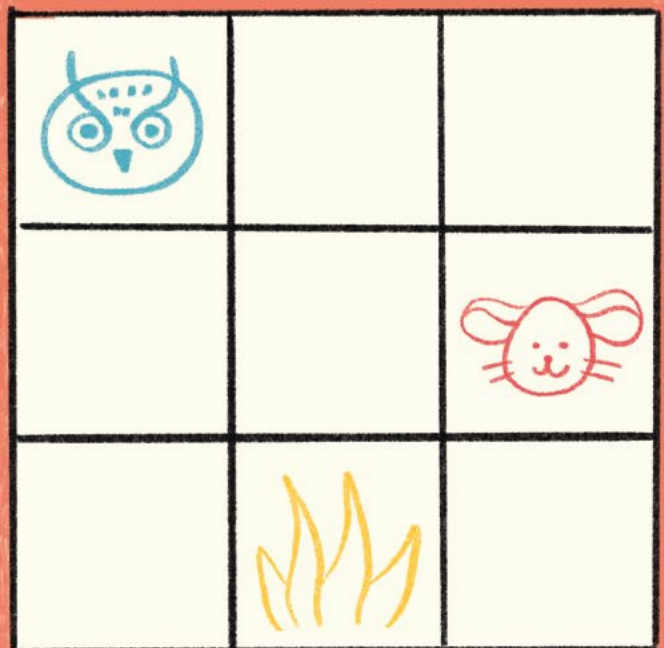
Estado civil: Soltera de cola larga.

SUDOKU ANIMAL



El búho magallánico se come a la chinchilla, la chinchilla se come el heno o la hierba.

1. Dibuja en cada cuadro uno de estos seres vivos.
2. En cada línea debes dibujar tres.
3. Haz lo anterior de manera horizontal y vertical.
4. El desafío es que en las líneas nunca se repita la misma imagen.
5. Para ayudarte mira los seres vivos ya dibujados.



SOLUCIÓN SUDOKU



CHINCHILLAS ORGANIZAN PROTESTA CONTRA
LA EXTINCIÓN DE SU ESPECIE:

**¡NO A LA CAZA Y
A LA DESTRUCCIÓN DE
NUESTRO HÁBITAT!**



EL LLAMADO DE LA SELVA

ESPECIAL CHINCHILLA



Novedades:

La chinchilla presenta su guarida remodelada con un menú maravilloso.



Novedades:

¡Yo cuido mi piel con polvo volcánico! Elimina impurezas y remueve las células muertas.



En el Museo de Historia Chinchética se encuentran los restos fósiles de sus antepasados.



Derechos fotografía: Reserva Nacional Las Chinchillas

Reserva Nacional Las Chinchillas:

Se ubica camino a Combarbalá, Región de Coquimbo, Chile. Fue creada el 30 de noviembre de 1983, con el fin de levantar un espacio protegido para la preservación de la chinchilla lanígera.

¿Dónde estará la chinchilla?

Encuéntrala en este mapa de Chile



Observa



Comparte



iBusca Busca!

El arte de encontrar



Comparte Observa



Margarita y Francisco participan en un taller para pequeños científicos; su profesor ama las estrellas y el espacio. A su profesora le gustan los dinosaurios y los fósiles.

¡Observa y encuentra!



Margarita mirando el cometa



Telescopio científico



Niño que bosteza



Planeta Saturno



El gran Milodón



Tiranosaurio Rex



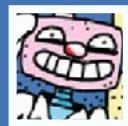
Microscopio



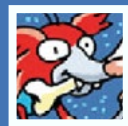
Seis huevos de dinosaurio



Francisco mirando el mapa



Pis disfrazado de científico



Pas con un hueso

Muévete y despierta



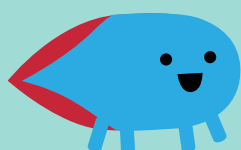
Observa



Comparte

Para oxigenar nuestro cuerpo y cerebro es bueno mover nuestras piernas y brazos, manos y pies.

Haz los siguientes movimientos tratando de no equivocarte y repítelos cuantas veces quieras. Puedes invitar a tu familia a jugar contigo.



Mira aquí cómo
Manuel hace las
secuencias.



Nubes

Aprende a identificarlas



Somos la poesía
de la naturaleza.

Las nubes, al igual que las personas, pueden ser bajas, medianas o altas. Y aunque a veces parecen muy lejanas, están más presentes de lo que pensamos.

**¡JUGUEMOS A INVESTIGARLAS! PARA QUE
TODO EL MUNDO CONOZCA SUS NOMBRES
RAROS Y DIFÍCILES DE DECIR.**

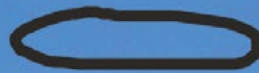
Las nubes bajas



Las nubes bajas pertenecen a un grupo llamado cúmulos, pero de esos cúmulos podemos encontrar cuatro tipos que parecen ser hermanas.
¡A ver si las puedes pronunciar!

Mediocris

“Soy nube de buen tiempo, tierna como un algodón”.



¿Qué sientes al ver una nube?

Humilis



“Soy una nube humilde. Me gusta pasear en días soleados”.

Fractus



“Soy muy pequeño. ¡El regalón!”.

Congestus

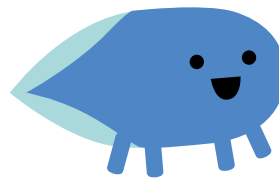
“Yo parezco una coliflor y siempre traigo buena lluvia”.



Las nubes medias



Las nubes medias son capas blancas o grises que a veces parecen líneas ordenadas, panecillos o almendras.



¿Qué te imaginas cuando ves una nube?

“Yo soy muy ordenada, no como una hermana rebelde que tengo por ahí”.



Altocúmulus

Lenticularis



“Soy una nube media, pero no me gusta ser igual a las demás, por eso tengo mi propia forma: mi estilo es de platillo volador. Prefiero vivir cerca de las montañas, son más emocionantes”.

Las nubes altas



Cirros se llaman las nubes que están más alto en el cielo. Hay diferentes tipos y les encanta jugar con sus formas. Aparecen como hebras, vetas, retazos o franjas de delicados cristales de hielo. Nunca son muy espesas y no producen lluvia o nieve, tampoco tapan la luz del sol.

Cirros



¿Qué debemos
explorar para
saber de las
nubes?

“Soy la que está más
lejos y la más rápida.
¡Los veo a todos
pequeñitos desde
acá arriba!”.

Curiosidades de las nubes

¿Qué es una nube?

Es agua, pero en muchas, muchas gotitas que ayudadas por la luz forman una nube.



Los indios piensan que las nubes son primas espirituales de los elefantes. Por eso les piden a ellos que llueva cuando los veranos son muy largos.



¿Sabes cuál es el rey de las nubes?

El poderoso cumulonimbos. Esta nube puede ser más alta que el monte Everest o la explosión de la bomba de Hiroshima.

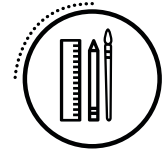
Si la encuentras por ahí, de seguro viene una tormenta.

¡Lleva paraguas!



Experimento:

¿Podemos ver el agua que traen las nubes?
Experimento del ciclo del agua para un día de sol



Usa
materiales



Comparte

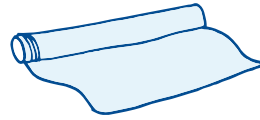
MATERIALES:



Un recipiente
transparente.



Vaso de vidrio.
Ten cuidado al
manipularlo.



Plástico transparente para
adherir o envolver la fuente.
Usa cinta adhesiva.



INSTRUCCIONES:

Paso 1



Pon agua tibia en
la fuente, hasta
dos centímetros
de alto.

Paso 2



Intenta dejar el
vaso en el centro
de la fuente.

Paso 3



Cubre la parte
superior de la
fuente con el
plástico, asegurando
el sellado.

Paso 4



Coloca la piedra
al centro del
plástico. Esto
hará que se
hunda un poco.

Paso 5



Ubica tu
experimento
cerca de una
ventana con sol.

EXPLICACIÓN:

El sol calienta el agua de la fuente, como lo hace con los océanos, mares, lagos y ríos. El vapor de agua se condensa en pequeñas gotitas formando nubes. En nuestro experimento el plástico cumple el papel de la atmósfera, a donde se van juntando las gotas gracias al cambio de temperatura (a más altura más frío). Cuando las gotas sean lo suficientemente grandes tendrán el peso para caer dentro del vaso. Lo mismo ocurre con la lluvia en las precipitaciones, es decir, caen a la Tierra por acción de la gravedad.



Ten paciencia y cada cierto rato vuelve a observar. Puedes dibujar en una hoja lo que va pasando.

Juan, un gato de la pampa

Diviértete con un cuento de aventuras



Hace muchos años, en el norte de Chile, escondidas en la mitad del Desierto de Atacama, existían las salitreras.



Juan vivió con su familia en estos caseríos de la pampa.



La tierra seca y el polvo acogieron sus juegos.



Las salitreras son más antiguas que tu abuela y estaban en el desierto más seco del mundo.



Las personas trabajaban desenterrando un mineral que se llama salitre. Este servía como fertilizante para las plantas y también para la fabricación de explosivos... Ayayay.



Juan persigue contento una pelota de trapo.



Un botón con una cuerda puede ser un platillo volador, un tren apurado, un ventilador poderoso, un run run.



Juan imagina que es un soldado, un pirata. También juega a ser el rey y feliz alza su espada de alambre.



El equilibrio y la velocidad del aro acompañan a Juan y levantan el polvo de la calle.

A las salitreras llegó gente de distintos lugares. El trabajo era tan duro y tan poco el dinero, que los niños y niñas cuando cumplían 12 años empezaban a trabajar.

¡Los niños y niñas no deben trabajar!
¡Tienen que jugar!





En las tardes, Juan juega con su hermano pequeño.



Tapas de botella y cajas de fósforos son para Juan veloces automóviles que un día lo llevarán a otras ciudades, lejos de las salitreras.



Los países que compraban el salitre inventaron uno sintético, artificial, industrial, que costaba más barato.

La gente se quedó sin trabajo, las salitreras quedaron vacías y se convirtieron en pueblos fantasmas.

¿Cómo se hace un run run?



Usa
materiales



Comparte



Consigue los siguientes materiales: un botón grande, hilo resistente y tijeras.



Toma el hilo y pásalo por los dos agujeros del botón.



Deja un pedazo de hilo de 30 cm aprox. y corta lo restante.



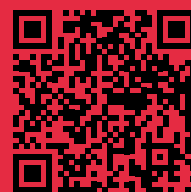
Haz un nudo uniendo los extremos del hilo.



Pon el botón al centro y toma los extremos del hilo.



Dale vueltas para que se enrosque, estira los extremos del hilo y juega.



Comprueba lo fácil que es hacer un run run. Observa cómo gira.

¿Esto es arte?

...Theo Jansen, el creador
de las bestias de playa

“Sueños de la
imaginación, porque
sin imaginación la
vida no es nada”.

T.J.



Fotografía: Loek van der Klis ©Theo Jansen - Medià Force

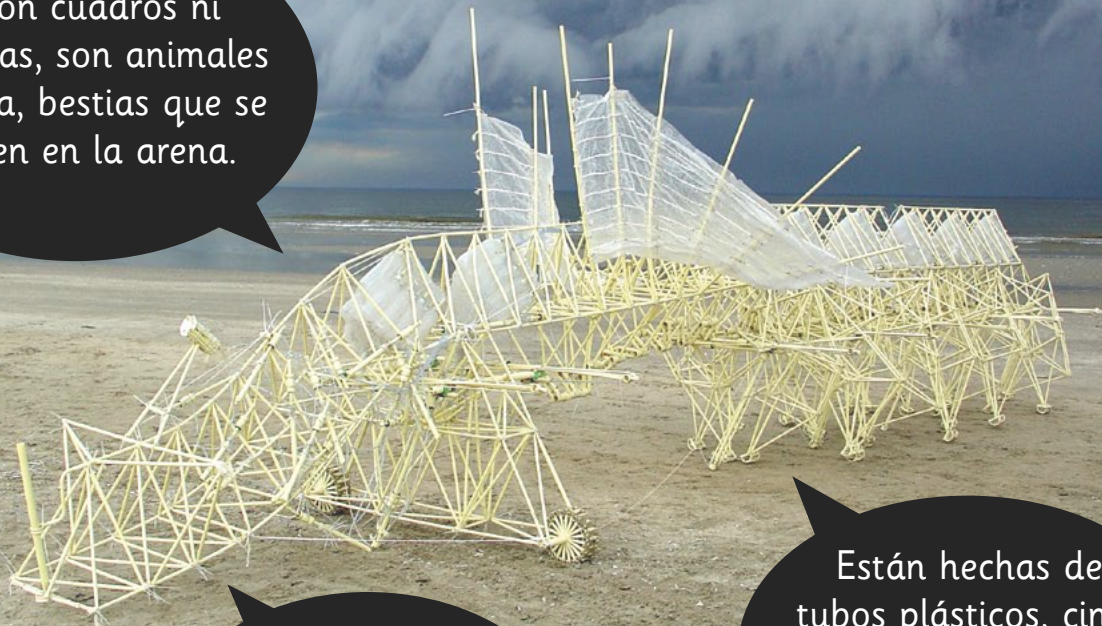
¡Huyamos!
¡Nos invaden
los marcianos!

No te asustes
espantes, horribles.
No es más que
un conjunto de
tuberías plásticas.



Theo Jansen es un artista holandés que nació cerca del mar, donde trabaja y crea estas asombrosas bestias que se mueven con el viento.

No son cuadros ni esculturas, son animales de playa, bestias que se mueven en la arena.



Parecen esqueletos de dinosaurios, y no dan miedo, son pacíficas.

Están hechas de tubos plásticos, cinta adhesiva, botellas desechables y cuerdas.

En detalle se ven así:

¡Uf, qué caos!



Detalle Animaris Geneticus ©Theo Jansen - Media Force



Este es el principio de las bestias de Theo, es lo que les permite moverse y, aunque no lo creas, para lograrlo hizo una infinidad de cálculos.

Sus grandes animales son experimentos de arte, donde mezcla física, matemáticas y robótica.

Las bestias de Theo ven la luz en primavera.

En el verano viven en la arena movidas por el viento.

En otoño, al comenzar las tormentas, mueren.

En invierno descansan en un “depósito de huesos”.



¿Pas, estás segura de que este señor no podría darme una manito y apretarme algunas tuercas?

Apártate, déjame, suéltame, crustáceo molesto.



A veces Theo tiene ideas que no siempre le resultan. Cuando esto sucede, cambia sus planes y busca soluciones en otra dirección. ★

Si llega la noche y Theo no logra dar solución a algún problema, cierra su taller y se va a descansar. A la mañana siguiente, cuando despierta, la solución está en su mente.



Strandbeests ©Theo Jansen - Media Force



Interactúa y comprende el entorno

Ocho niños muy respondones nos han llenado de respuestas interesantes. ¿Cuál es tu respuesta a estas preguntas preguntonas?

Responde tú primero y después ve qué respondieron Amparo, Pedro, Mateo, Sofía, Rodrigo, Javier, Lucía, Daniel y Rocío.

¿Por qué los bichos son chicos?

Para que el mundo no se llene de cosas.

Pedro, 7 años.

PORQUE SON
INSECTOS Y LOS
INSECTOS SE
ASUSTAN Y POR ESO
SON PEQUEÑITOS.

Amparo, 4 años.

Por el calentamiento global, pero **siempre** han sido chicos.

Rodrigo, 7 años.

Porque sus papás son chicos.

Lucía, 5 años.

Para matarlos con veneno.

Mateo, 4 años.

Para que no los veamos.

Rocío, 5 años.

Porque su alma es chica.

Daniel, 4 años.

¿A dónde se van las cosas cuando tiras la cadena del WC?

Al mar.

Daniel, 4 años y
Lucía, 5 años.

**A las
cañerías
olvidadas.**

Sofía, 7 años.

**A las
tuberías
de abajo.**

Rodrigo, 7 años.

**A UNA
TUBERÍA Y
LLEGA A UN
RÍO SUPER
SUCIO.**

Javier, 7 años.

**Al
alcantarillado.**

Pedro, 7 años.

**Se va por
el tubito
y llega a
algo muy
hediondo.**

Rocío, 5 años.

**AL ESTANQUE, MUY LEJOS DE AQUÍ. EL
ESTANQUE MUEVE EL AGUA Y SE VAN
MUY AL FONDO DEL AGUA DEL WATER.**

Mateo, 4 años.

¿Cuál es tu lugar preferido en el cielo?

Las nubes.

Javier, 7 años.

No sabría cómo elegir, pero creo que me gusta más el que está en Pucón, porque es como más oscuro, más realista.

Sofía, 7 años.

Los planetas,
porque son
buenos para
conocerlos.

Rodrigo, 7 años.

Estados Unidos.

Amparo, 4 años.

Al lado del sol.

Daniel, 4 años.

LA CASA, PORQUE LA CASA ESTÁ ALLÁ ARRIBA DE LA NUBE. NOS VAMOS AHÍ VOLANDO EN HELICÓPTERO CON NUESTRO AUTO, Y EL HELICÓPTERO ENGANCH A NUESTRO AUTO. Y EL AUTO SE ESTACIONA ALLÁ ARRIBA EN NUESTRA CASA.

Mateo, 4 años.

¿De dónde vienen los colores?

De las pinturas.

Rocío, 5 años.

De los lápices.

Daniel, 4 años.

De la naturaleza.

Javier, 7 años.

SI TIENES UN COLET Y ES COMO LA NADA, PUES A ELLO LE LLAMAMOS BLANCO U OSCURIDAD. DE HECHO, CADA COSA TIENE SU COLOR, PERO SI TÚ DICES PIEL, CLARAMENTE NO VA A SER PIEL, PORQUE SI NO TENDRÍA QUE EXISTIR EL COLOR GATO, EL COLOR PERRO, EL COLOR DELFÍN.

Sofía, 7 años.

Del cielo.

Lucía, 5 años.

DEL ARCOÍRIS.

Rodrigo, 7 años.

De la nada, del mundo.

Pedro, 7 años.

Del cubo de los colores. Uno negro, uno rojo, uno azul, uno blue, una casa, uno amarillo. Esos son los colores.

Mateo, 4 años.

Los colores vienen de algunas cosas, como el amarillo viene del sol, como de los muebles de juguete viene el blanco y de las tortas adornadas vienen todos los colores.

Amparo, 4 años.

Carta a la directora...

Estimado Director
o Directora de Guarisapo:

Quiero decirte que no me gusta
el nombre que le pusieron a la
revista.

Yo soy de Talca y al final del
invierno, en las pozas de un río
chico que hay detrás de mi casa
hay muchos guarisapos, yo antes
los cazaba y los ponía en un frasco
de vidrio para verlos crecer y trans-
formarse en sapos, pero siempre se
me morían.

Espero que en el siguiente número,
en la parte de animales, hagan un
especial dando detalles de la trans-
formación de un guarisapo, desde que
sale de su mamá hasta que se convier-
te en sapo grande y salta.

Aunque no me guste el nombre los
voy a leer igual.

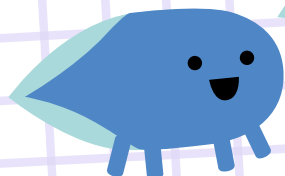
Saluditos.

Javier.

7 años

Esríbenos a:
Revista Guarisapo
Europa 2081,
Providencia
Santiago de Chile

o mándanos un Email a:
guarisapo@focus.cl



Bolita y Palote

descubren en el jardín



Palote, mira esta flor, es amarilla, muy opuesta a la tuya, que es roja.

Bolita, lo que las hace opuestas es que mi rosa tiene espinas y tu flor no.

Bolita y Palote quieren **aprender los opuestos**, pero no saben bien de qué se trata. Sus flores son distintas, no opuestas.



Bolita, tú y yo estamos en lugares opuestos. Yo estoy en el cielo y tú en la tierra.

Muy bien Palote, también podemos decir que tú estás arriba y Bolita está abajo. **Arriba y abajo son opuestos.**



Ahora también estamos en lugares opuestos, yo me entretengo y tú esperas.

Bolita está a punto de entender los opuestos. Esperar no es opuesto de entretenerse. **El opuesto de entretenerse es aburrirse.**



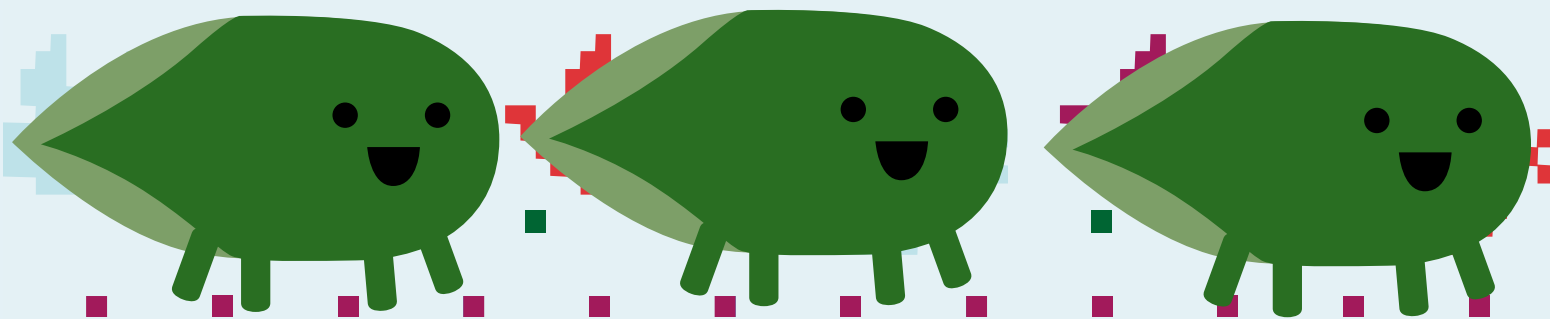
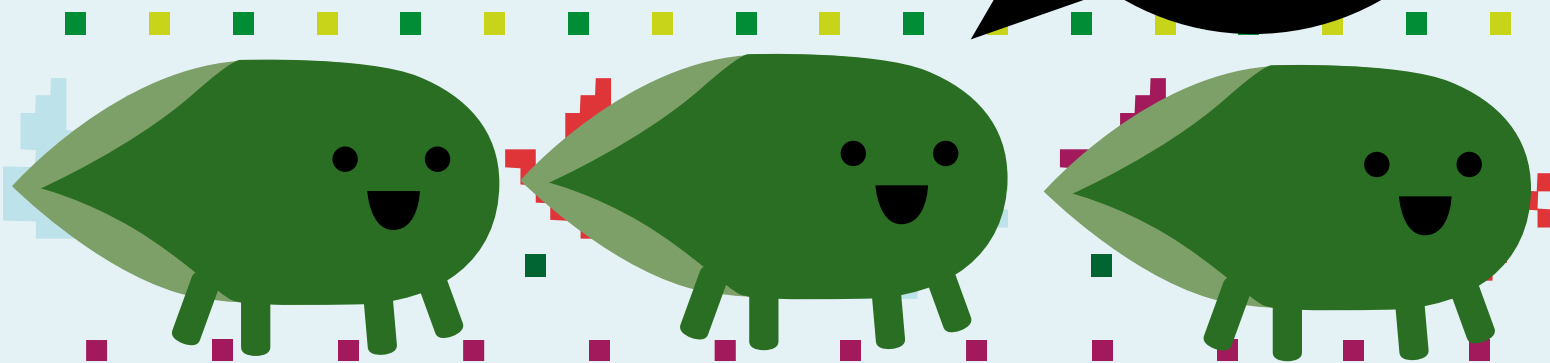
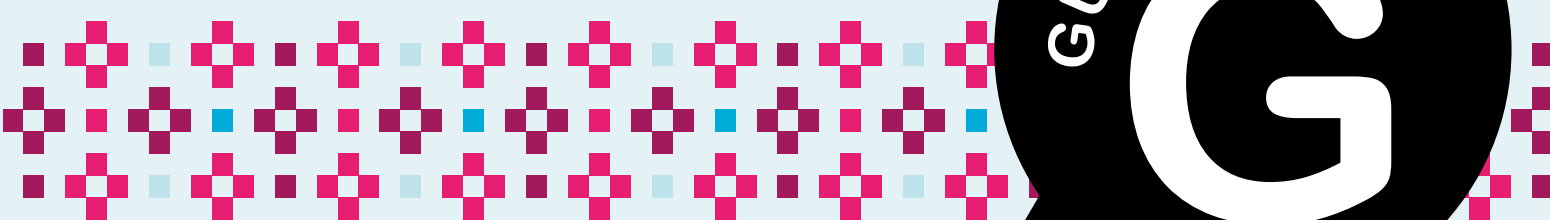
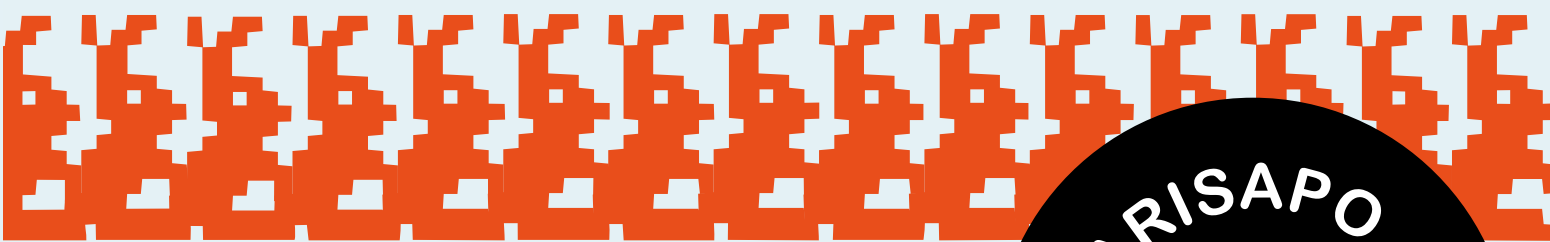
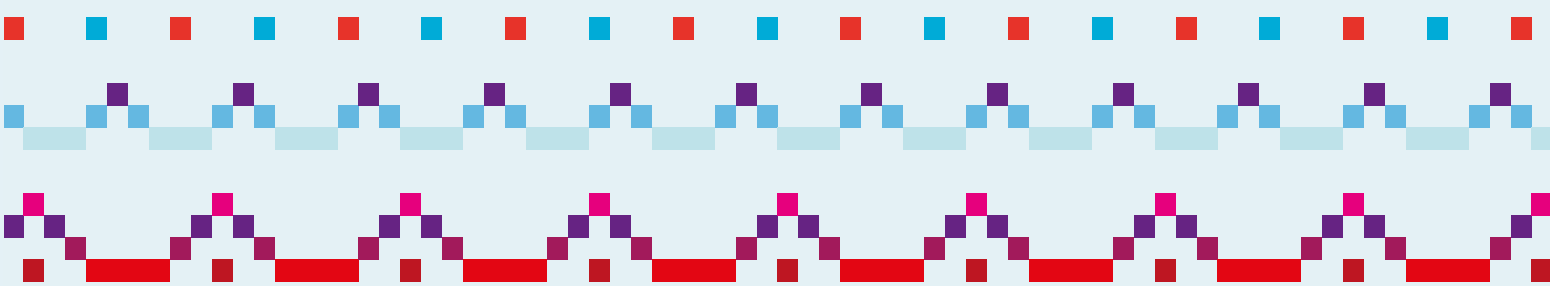
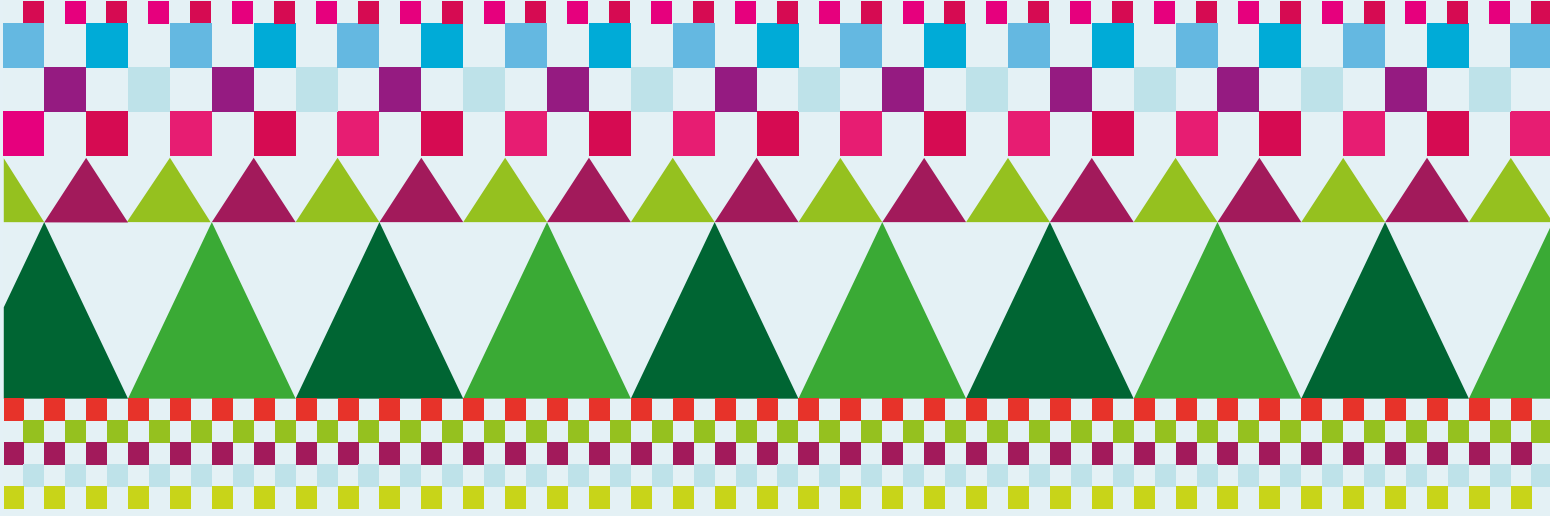
Palote, tú estás adentro y yo estoy afuera.

Muy bien, Bolita, esta vez acertaste. **Adentro y afuera son opuestos.**



Ahora también somos opuestos, yo digo hola y tú, Bolita, dices chao.

Hola y chao pueden ser opuestos, pero más correcto sería decir que tú, Palote, estás cerca y Bolita, lejos. **Cerca y lejos son opuestos.**



ISBN: 978-956-365-113-3



9 789563 651133

 **focus.**


**HUEDERS
NIÑOS**


**Ministerio de
las Culturas,
las Artes y el
Patrimonio**
Gobierno de Chile

PROYECTO FINANCIADO POR EL
FONDO DEL LIBRO Y LA LECTURA

