

Del pellejo de una pulga y otros versos para jugar

Manuel Peña Muñoz

Ilustraciones: Paloma Valdivia

Género: poesía

Páginas: 40



Esta obra es una recopilación de adivinanzas, versos absurdos, juegos de palabras y trabalenguas que acercan al folclore oral latinoamericano y a las tradiciones de diferentes pueblos. Tanto para los niños que han estado en contacto con el encanto de este tipo de dinámicas lúdicas, como para los que no las conocen, este libro es una magnífica oportunidad de disfrutarlas. Puede leerse en grupo, ya que los juegos que contiene invitan a actividades divertidas.

CONEXIONES CURRICULARES

- Español.
- Exploración de la Naturaleza y la Sociedad.
- Educación Artística.

TEMAS DE RELEVANCIA SOCIAL

- La educación para la paz y los derechos humanos.
- La educación en valores y ciudadanía.

ESTÁNDARES CURRICULARES (ACUERDO SEP 592)

1. Procesos de lectura

- 1.1. Lee de manera autónoma una variedad de textos con diversos propósitos: aprender, informarse, divertirse.
- 1.5. Distingue elementos de la realidad y de la fantasía en textos literarios.
- 1.6. Identifica los textos adecuados y los fragmentos específicos para obtener, corroborar o contrastar información sobre un tema determinado.
- 1.7. Plantea preguntas para guiar la búsqueda de información e identifica fragmentos del texto para responder a éstas.
- 1.8. Investiga, selecciona y organiza información para comunicar a otros, acerca de diversos temas.

- 1.9. Lee una variedad de textos literarios y distingue algunas diferencias: poesía, obras de teatro, novelas y cuentos cortos.
- 1.10. Desarrolla criterios personales para la elección o recomendación de un texto de su preferencia.
- 1.11. Muestra fluidez al leer en voz alta.

2. Producción de textos escritos

- 2.1. Emplea la escritura para comunicar sus ideas y organizar información sobre temas diversos de manera autónoma.
- 2.2. Entiende que los diferentes tipos de texto requieren formas particulares de escritura, por lo que adapta sus producciones al tipo de texto que elabora.
- 2.3. Recupera información de diferentes fuentes y las emplea para desarrollar argumentos al redactar un texto.
- 2.5. Ordena las oraciones de un texto escrito de manera coherente.
- 2.6. Considera al destinatario al producir sus textos.
- 2.9. Establece relaciones de causa y efecto al describir, narrar o explicar una serie de eventos en un texto.
- 2.11. Emplea juegos del lenguaje para introducir elementos de humor en textos escritos con dicho propósito.

3. Participación en eventos comunicativos orales

- 3.1. Comunica sus ideas y escucha a sus compañeros con atención, y respeta turnos al hablar.
- 3.2. Expone información de manera oral y considera la que otros le proporcionan para enriquecer su conocimiento.
- 3.3. Comprende la importancia de comunicarse eficientemente al exponer sus ideas, argumentos y presentar información.
- 3.4. Presenta información atendiendo al orden de exposición o secuencia del discurso.
- 3.5. Describe de forma oral situaciones, personas, objetos, lugares, acontecimientos y escenarios simples de manera efectiva.
- 3.6. Sostiene una conversación en la que explica y argumenta sus preferencias o puntos de vista.

4. Conocimiento del funcionamiento y uso del lenguaje

- 4.1. Utiliza la lectura y la escritura con fines específicos dentro y fuera de la escuela.

- 4.6. Emplea el orden alfabético en índices y diccionarios para localizar información.
- 4.7. Introduce la puntuación adecuada (puntos y comas) para delimitar oraciones o elementos de un listado.
- 4.8. Emplea diccionarios para verificar la ortografía de una palabra.

5. Actitudes hacia el lenguaje

- 5.1. Identifica y comparte su gusto por algunos temas, autores y géneros literarios.
- 5.2. Desarrolla disposición por leer, escribir, hablar o escuchar.
- 5.3. Desarrolla una actitud positiva para seguir aprendiendo por medio del lenguaje escrito.
- 5.4. Emplea el lenguaje para expresar ideas, emociones y argumentos.
- 5.7. Trabaja colaborativamente, escucha y proporciona sus ideas, negocia y toma acuerdos al trabajar en grupo.
- 5.8. Desarrolla un concepto positivo de sí mismo como lector, escritor, hablante u oyente; además, desarrolla gusto por leer, escribir, hablar y escuchar.

EL AUTOR

Manuel Peña Muñoz (recopilador). Nació en Valparaíso en 1951. Es escritor, profesor de español y especialista en literatura infantil. Se ha dedicado principalmente a escribir libros que tienen por protagonistas a niños y jóvenes. En su labor de recopilador de poesía y tradición oral ha publicado muchos libros que recogen canciones de cuna, adivinanzas, trabalenguas y rimas de todo Latinoamérica.

PARA EMPEZAR

Para jugar con el libro. Antes de comenzar la lectura, organice a sus alumnos para que entre todos inventen un juego a partir de las palabras que integran el título del libro. Mencione algunos ejemplos e incluso motive a participar en juegos tradicionales, en el que las palabras sean las protagonistas para que el grupo tenga un claro referente para poder inventar su propio juego. Una opción sería jugar a la lotería, *cantando* cada una de las cartas, es decir, diciendo sus características antes de mencionar al personaje u objeto. Otra opción será jugar *Basta*, en donde uno de sus alumnos tendrá que repasar mentalmente el abecedario. Cuando alguno de sus compañeros le diga: ¡Basta!, tendrá que

parar y decir en voz alta qué letra estaba pensando. Todos deberán escribir un nombre propio, el nombre de un animal y un color que empiece con la letra seleccionada. Una vez que tengan claras las múltiples opciones, acompañe al grupo para inventar el juego *Del pellejo de una pulga* y otros versos para jugar.

Baila como pulga. Organice al grupo en pequeños equipos y pida a cada uno que se ponga de acuerdo para imitar los movimientos de una pulga y hacer el *Baile de la Pulga*. Haga la actividad en el patio para que tengan total libertad de movimiento. Una vez que cada equipo haya decidido cómo se mueven las pulgas, pida que compartan su coreografía con el resto del grupo. Voten para seleccionar el baile que más les guste y aprendan todos los pasos para poder bailar juntos.

OI EI RC

PARA HABLAR Y ESCUCHAR

México canta y juega. La sonoridad de los versos forma parte de la rica tradición oral de nuestro país. Motive a sus alumnos para compartir con su familia el libro con la intención de cantar, jugar o recitar también algunos versos que formen parte de la tradición del estado de la República Mexicana en donde haya nacido algún pariente o conocido cercano. Pida que escriban los versos, las estrofas o las instrucciones del juego para compartirlo con el resto de la clase. De un espacio para que dialoguen sobre las diferencias encontradas según el lugar del país en donde se cante y juegue, manteniendo algunas veces la misma tonada, pero distintos versos, o viceversa.

Una pulga en recuperación. Una vez que hayan compartido todos sus alumnos el trabajo realizado con su familia, motívelos para juntar estrofas de distintas canciones con la intención de sacar ideas para hacer una receta para curar a una pulga enferma. Explique al grupo que primero deberán definir la enfermedad y los síntomas que padece para después poder hacer una nueva versión cantada, jugada o recitada de cómo recupera la salud una pulga.

OI RF RC

PARA ESCRIBIR

De la pesadilla al sueño. Jugar con las palabras es la forma más dulce y poderosa para ayudar a niñas y niños a descubrir su fuerza y potencial como autores. Leer y compartir cosas de su autoría los motiva a escribir cada vez más y mejor. Es por eso que sugerimos aprovechar la riqueza lúdica y sonora del libro para hacer su primer bestiario o monstruario. Si bien sus alumnos aún no poseen los referentes históricos para retomar seres mitológicos, sí poseen los referentes creativos para pensar en seres de pesadilla que al compartir con sus compañeros, deberán perder su carácter inquietante para adquirir características más manejables o incluso chuscas propuestas por cada autor. Es importante que en el proceso, usted refuerce el carácter transformador y sanador de las palabras: compartir los miedos, ponerlos en palabras, imágenes o versos, nos ayuda a controlarlos mejor y a encontrar similitudes para tener la certeza de que no estamos solos con ellos. Integre sus escritos y dibujos en un solo volumen para integrarlo a la biblioteca de aula.

Del sueño al trabalenguas. Una vez que cada integrante del grupo haya hablado, escrito y dibujado su monstruo o bestia, invítelos a escribir trabalenguas usando a sus personajes como inspiración. Este juego fonético cerrará el círculo del trabajo emocional hacia ciertos miedos, siempre con la palabra como principal sanador.

CG

EI

PARA LEER EN FAMILIA

El catálogo de Alfaguara Infantil tiene muchas opciones para compartir la musicalidad de las palabras y para seguir atrapando monstruos, por ejemplo:

El reino del revés, de María Elena Walsh. “Manuelita la tortuga”, “La canción de tomar té”, “El tranvía” y “Canción de bañar a la luna” son algunas de las piezas que integran este libro, que recopila los poemas y canciones más representativos del trabajo de esta escritora. Muchos son una tradición entre los niños de Latinoamérica. Textos divertidos que gustan a los pequeños por la melodía de las palabras y por el sinsentido al que recurre la autora. Las metáforas utilizadas ayudan a desarrollar el vocabulario y estimulan la imaginación de los lectores.

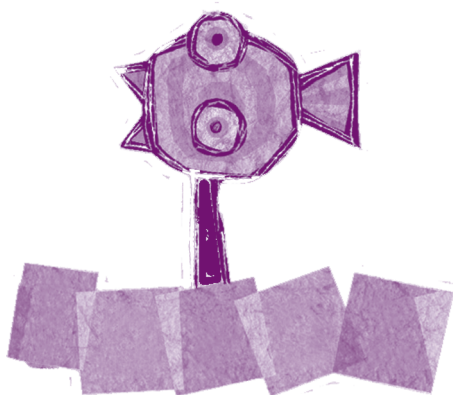
El monstruo del planeta azul, de Cornelia Funke. Para el pequeño Gobo, habitante del planeta Galabrazolus, un monstruo tiene la apa-

riencia de un niño cualquiera: dos brazos, dos piernas, dos ojos y un extraño pelaje sobre la cabeza. En su cumpleaños número 200, Gobo recibe como regalo una nave espacial, ésta le servirá para realizar uno de sus más grandes deseos: atrapar un monstruo terrestre, para que sea su mascota. Una historia que nos enseña lo que realmente significan la tolerancia y el respeto.

CONEXIONES CON EL MUNDO

Acto de magia. Para comprobar el poder de la palabra, comparta la canción *Aspiradora*, del grupo Cántaro www.youtube.com/watch?v=Ow7FhlXCwOY. Convierta las estrofas en todo un acto de magia *desapareciendo* usted o a alguno de sus alumnos. Los recursos son infinitos, desde una sábana hasta la pura imaginación; el objetivo es divertirse mucho.

Todos a la vez. Para seguir creando, le recomendamos ver el video *Cuentos revueltos para niños perversos*, unipersonal de Fabián Garza, video editado por el programa Alas y Raíces del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta), donde los personajes de varios cuentos famosos interactúan y se mezclan para crear una novedosa versión del multicitado “Había una vez...”. El video se presta para ser revisado primero por usted y así poder intercalar algunas actividades con lecturas y enriquecer de esa manera la actividad.



PROYECTO Poemario salvaje

Elaborar un juego de mesa con descripciones e ilustraciones.

Bloque: I

Ámbito: Participación social.

Propósito del proyecto: Emplear las palabras para hacer una descripción con base en el género poético.

Recursos: Investigación en diversas fuentes, entrevistas a familiares.

Producto: Un juego de mesa.

Motive a su grupo para realizar una investigación sobre las características de los juegos de mesa. Compartan la información y algunos juegos en el salón de clases para poder armar entre todos las reglas de un nuevo juego basado en animales. Pueden tomar de referencia juegos sencillos como la *Lotería* o *Memoria*. La diferencia de este juego deberá ser que cada personaje contará con una definición hecha poema. Por ello, el primer paso será seleccionar los personajes, para después escribir el poema que defina cada animal, terminando con el dibujo de cada uno. Convoque al resto de la escuela a jugar para compartir los aciertos y desaciertos, con la intención de mejorar cada vez el juego. Fomente el préstamo a domicilio para que los padres de familia puedan conocerlo y jugarlo con sus hijos.

Desarrollo: Mariana Morales

