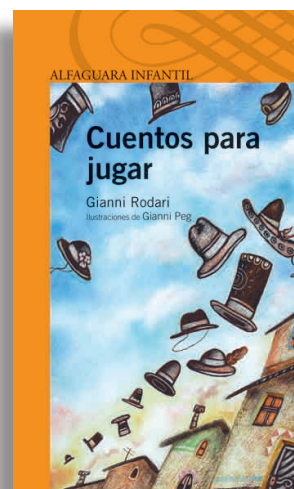


Guía para disfrutar y comprender la lectura

Cuentos para jugar

Gianni Rodari-texto

Gianni Peg-ilustraciones



Alfaguara Infantil reúne en sus guías un conjunto de actividades diseñadas para que los profesores puedan contar con una amplia y variada gama de opciones lúdicas, a fin de orientar y acompañar a los alumnos a través de cada uno de los libros que ofrece nuestra propuesta anual de *Lectura recreativa en el aula*. Algunas de estas actividades podrán realizarse eventualmente fuera del salón de clase.

Cada una de las propuestas tiene como objetivo estimular la imaginación y generar ideas; despertar la curiosidad científica y propiciar el encuentro con la investigación, la reflexión y el conocimiento —impulsando de manera integral el desarrollo de las competencias lingüísticas o habilidades básicas de comunicación comprendidas en los binomios escuchar-hablar, leer-escribir.



Para empezar

En este apartado se recopilan y comparten información y materiales que propicien un ambiente amable para abrir el tema y entrar con más facilidad a la lectura del libro. Es muy importante que los lectores cuenten con el apoyo del profesor y/o la compañía de familiares para contextualizar los diferentes contenidos informativos y literarios de la obra.

Para hablar y escuchar

Son actividades que el maestro puede realizar durante o al final de la lectura, al terminar capítulos clave en el desarrollo de la historia o cuando lo considere conveniente. Estas propuestas buscan compartir las experiencias vividas por los participantes: la evocación de deseos, sus reflexiones; la manera en que se aborda el tema y la valoración del texto como obra literaria, su trama y sus personajes —todo ello con el fin de que cada lector enriquezca la comprensión de su lectura, a partir de la exposición de distintos puntos de vista.

Para escribir

Tiene como objeto estimular a los alumnos para que, a partir de la lectura, creen textos propios como historias, cartas, poemas y canciones. Plasmar las ideas en el papel, a través del dominio de la redacción y del goce de la creación literaria, permite organizar el pensamiento, volver a vivir las propias experiencias y comunicarlas a otros.

Para seguir leyendo

Incluye sugerencias para profundizar en algunos aspectos de la trama, abordando desde distintos puntos de vista el tema central u otros transversales de la obra; releer pasajes desde diferentes perspectivas; vincular esta obra con otras lecturas realizadas con anterioridad y relacionarla con otros textos. Cuando los alumnos han leído con interés y satisfacción, cuando han comentado y escrito sus ideas, cuando han participado y escuchado otros puntos de vista, la posibilidad para seguir leyendo se vuelve rica e infinita.

Conexiones al mundo

Ofrece opciones para vincular la lectura con otras áreas del conocimiento, mediante paseos y visitas a museos, consultas en páginas de Internet y otras fuentes, pero sobre todo con experiencias propias.

Por último nos permitimos recordar que las propuestas quedan a consideración y criterio del maestro quien, de acuerdo con los tiempos, intereses y avances de los alumnos, y con base en su creatividad puede poner en práctica éstas y muchas otras actividades.

Cuentos para jugar

Consta de veinte relatos totalmente distintos uno del otro, cada uno con tres finales probables para brindar al lector la lúdica posibilidad de elegir el más ingenioso, el más disparatado o el más creíble. A lo largo de la lectura surgen de las páginas de este libro, con gran fantasía y originalidad, taxis voladores, pinochos exitosos, gatos viajeros y fantasmas frustrados; algunas sombras misteriosas y hasta perros que no saben ladrar. El autor nos confiesa en las últimas páginas los finales que más le agradan, para cotejar así si coincidimos con él y jugar una vez más con el azar.

Los autores

Gianni Rodari-texto

Maestro y periodista de origen italiano, nacido en la región del Piamonte. Autor de *La gramática de la fantasía*, obra con la que revolucionó la pedagogía no sólo de su país sino del mundo entero; en ella se propone llevar el juego al aula y busca que los docentes generen propuestas educativas más interactivas y afectivas entre los alumnos, aportes que siguen vigentes y son fuente inagotable de reflexión y disfrute para chicos y grandes. Publicó más de 20 títulos llenos de humor e imaginación. En 1970 recibió el Premio Hans Christian Andersen por el conjunto de su obra.

Gianni Peg-ilustraciones

Ilustrador y caricaturista nacido en Siena, Italia en 1940; vive temporadas en Milán, Viena y Roma, realizando animaciones para televisión y series educativas. En 1996 formó la sociedad de producción VIDEO&CARTONS s.r.l. Fue creador del personaje y de la historieta *Carosello*. Parte de su trabajo lo dedica a la realización de CD's ROM interactivos. Su obra ha sido reconocida en numerosas ocasiones por instituciones de su país. Sus ilustraciones son impactantes, muy fuertes y detalladas a la vez, llenas de atmósfera y belleza.

Para empezar

- **Numerología:** ¿Tríos? Pensemos en el número TRES (pues TRES son los distintos finales que se ofrecen para cada cuento). Investiguemos su significado dentro de la numerología, que se ocupa del estudio de los números y sus símbolos; platiquemos con la clase sobre algunos tríos famosos, por ejemplo: Las tres Carabelas (La niña, La pinta y La Santa María), Los tres Mosqueteros (Athos, Porthos, Aramis), los tres sobrinos del tío Donald (Hugo, Paco y Luis).
- **A propósito del título, vamos a jugar:** Conversemos sobre los juegos que en la actualidad prefieren los niños. Se puede entrevistar también a sus familiares y vecinos para conocer a qué jugaban ellos antes y tal vez retomar algunos de éstos. Preguntémonos en qué se relacionan y en qué se diferencian de los primeros; distinguir entre el juego y el juguete y los aportes que nos deja el jugar en todas sus manifestaciones. ¿Jugamos? Ejemplo: Acitrón (coordinación motriz: sentados en un círculo los participantes, cada uno de ellos con un objeto, cantan una tonadilla y pasan éste de mano en mano —a la derecha o a la izquierda— sin perder el ritmo, el cual va aumentando de velocidad). Cadena de palabras (agilidad mental: se dice una palabra en voz alta y la persona a la derecha dice otra que debe comenzar con la última sílaba de la palabra anterior; así se continúa hasta que se rompa la cadena y se vuelva a empezar). La tía María (retención y memorización: con el estribillo “Mi tía María se fue de viaje y en la maleta traía...” cada integrante del juego va sumando un objeto y nombrando los anteriores; se va eliminando del juego a los que se equivocan, hasta que quedan dos ganadores. Es importante que cada vez se repita el estribillo, pues da tiempo de recordar a los participantes).
- Para entrar al trabajo con el libro, propiamente dicho, retomemos el título con los alumnos: Cuentos para jugar. ¿Qué querrá decir? ¿Cómo podemos jugar con cuentos? ¿Conocen algún juego con palabras? Es importante, dado que se trata de un formato poco usual, que el docente acompañe la lectura, por lo menos del primer cuento, y comparta con los niños la dinámica de los tres finales distintos.

Para hablar y escuchar

- Después de leer el cuento “El gato viajero” de Gianni Rodari (p. 153), se entabla una discusión en torno al tema de la manía por los gatos, ya que como estos animales son amados por muchos y no bien vistos por

otros, resultan ser un tema interesante para conversar. Y tú, ¿cuánto sabes de gatos? Se propone realizar un cuestionario —tipo cierto o falso— con algunos datos interesantes. Sugerimos para comenzar: 1) Los gatos viajan en automóvil. 2) Los gatos tienen memoria. 3) A los gatos les gusta peinarse. 4) Los gatos y los pájaros son buenos amigos. 5) Los gatos detestan que les pisen la cola, etcétera.

Para escribir

- **Uno dos y tres...** Se forman tríos para que entre ellos inventen un final muy original, pero verosímil dentro de la trama, para algunos de los cuentos más gustados del libro y luego organizar una votación para elegir los mejores.
- **Carrusel.** Equipos de seis integrantes sentados en círculo, cada uno dotado de papel y plumas, inician el principio de un cuento. El coordinador elegirá después de unos minutos cuándo gritar “¡Cambio por la izquierda!” (o por la derecha), los papeles se intercambian, leerán las últimas líneas de lo que hayan escrito los compañeros y se continúa escribiendo hasta la próxima orden, al recuperar el escrito original cada integrante podrá concluir su historia, la que posteriormente se compartirá.
- A partir del mini poema del escritor colombiano Jairo Aníbal Niño

*Un gato
es una gota
de tigre*

proponer al grupo que escriba sus propias definiciones de manera poética. Pueden elegir otros animales o conceptos para este mismo ejercicio, por ejemplo: el durazno es..., mi mano es..., las hermanas son... etcétera.

Para seguir leyendo

- Para conocer más sobre el autor de *Cuentos para jugar* y de su obra se recomienda visitar en Internet la página de *Imaginaria (Revista de literatura infantil y juvenil)*.
- Relea con la clase algunos de los cuentos que tengan aspectos en común, por ejemplo los que traten sobre animales, los de humor, los que se desarrollen en el campo y establezca conexiones entre ellos.
- Analicen y comenten de manera sencilla la estructura literaria del cuento, busquen y lean algunas antologías sobre este género narrativo para conocer otros autores.

- Hay una extraordinaria publicación de “Un dos tres por mí” (suplemento infantil del periódico *La jornada*), con reelaboraciones de niños hechas a partir de la lectura del cuento de Pinocho y sus finales.
- También sobre la reelaboración de cuentos clásicos (como en el caso de Pinocho), hay libros divertidísimos e interesantes que pueden buscar: *Cuentos en verso para niños perversos* de Roald Dahl; *Caperucita roja (tal como se la contaron a Jorge)* de Luis Pescetti, (ambos en Alfaguara); *Más cuentos infantiles políticamente correctos* de James Finn Gardner (Editorial Océano).
- *Los finales del autor* (p.159). Rodari nos da los finales que prefiere para sus cuentos y sus razones para ellos, ¿estamos de acuerdo con él?
- Si a los alumnos les gustó *Cuentos para jugar*, podrían disfrutar de *Cuentos para escribir a máquina*, también publicado por Alfaguara Infantil.

Conexiones al mundo

- *El juego de los sombreros*. Antes de la lectura del cuento de Rodari “Cuando en Milán llovieron sombreros” (p. 63), se pedirá a cada uno de los integrantes del grupo que lleve un sombrero curioso o diferente. El maestro elegirá de entre ellos cinco sombreros distintos y los marcará discretamente con un listón o un clip, de manera que queden firmes y ocultos. Se puede hacer una exhibición previa de los sombreros. Cada niño y niña elegirá

y se pondrá el de su agrado y con él sobre su cabeza escucharán la lectura en voz alta del cuento, preparada por el maestro o algún invitado especial: “Una mañana, en Milán, el contable Bianchini iba al banco enviado por su empresa. Era un día precioso, no había ni siquiera un hilillo de niebla, hasta se veía el cielo y en el cielo...” En determinado momento, quien esté a cargo gritará “¡Intercambio de sombreros!”, momento en el cual los niños cambiarán de sombrero entre sí. Al finalizar la lectura del cuento, después de aplaudir muy fuerte y quitarse los sombreros, quienes tengan los marcados pasarán al frente y comentarán algunos elementos de la historia que escucharon. (Nota: se recomienda tomar algunas fotografías a intervalos para la memoria del grupo.)

- También pueden realizarse visitas a Internet para saber más sobre los gatos. Se recomienda entre otros *Cuatro gatos*, revista de literatura infantil. Por otra parte pueden ver la película clásica de Disney, *Los aristogatos*, o leer otros libros al respecto como *Un gato no es un cojín*, de Christine Nöstlinger (también publicado por Alfaguara Infantil).
- *Plástica*. Elegir algunas de las ilustraciones del libro, ampliarlas a tamaño carta o doble carta, y colorearlas utilizando distintos materiales como crayolas, plumines, acuarelas, gises, etcétera. Se puede hacer después una exposición e invitar a toda la escuela para que los vean y les narren fragmentos de los cuentos para promover la lectura entre compañeros.

CONDICIONES BÁSICAS PARA EL FOMENTO A LA LECTURA	CÁPSULA LITERARIA
Leer con anticipación y a profundidad el texto o libro seleccionado permite realizar un mejor trabajo de acercamiento a la obra literaria y encontrar otras de sus lecturas posibles.	Los cuentos son algo nuevo, los cuentos hacen que las palabras parezcan nuevas; eso es parte de su ilusión y su belleza. Y, desde luego, los grandes cuentos del mundo parecen nuevos a sus lectores una y otra vez, siempre nuevos porque tienen el poder de revelarnos algo. (Eudora Welty, <i>The Reading and Writing of Short Stories</i> , 1949.)

Desarrollo: Vivianne Thirión, Ana Arenzana, Carola Diez.