

Guía para disfrutar y comprender la lectura

Cuentos que dan mucho juego

Texto: Sonia Albáizar, Paloma Casado, Ana Parada
Ilustraciones: Avi

Segundo de Primaria



Cuentos que dan mucho juego

Cuentos que dan mucho juego es un libro con diversas facetas. Al abrir las páginas encontramos la historia de Juan, un muchacho que no le tiene miedo a las brujas ni a los ogros, por eso le llaman Juan Sin Miedo. Gracias a su valentía logra romper un encantamiento y casarse con la hija del rey. La historia del gato con botas es contada de la manera muy sencilla y divertida: “Érase una vez un molinero que tenía tres hijos. Poco antes de morir les llamo para decirles cómo quería repartir entre ellos los pocos bienes que tenía. Al mayor le dejó el molino, al mediano el burro y al pequeño, Juan, el gato”. Este volumen reúne además diferentes pasajes donde vagan fantasmas y aparecidos, salen al encuentro los versos más entrañables de cantos populares, recetas, y sugerencias para hacer títeres. Un libro para leer y cantar en voz alta; lírica y narrativa juntas para divertirse con las distintas situaciones y con la sonoridad de las palabras.

Las autoras

Sonia Albáizar, Paloma Casado y Ana Parada son profesoras de Educación Infantil del Colegio Nuestra Señora Santa María.

Para empezar

- **Naranja dulce.** Este libro es una verdadera provocación para entrar al cuento, al juego y al canto. Para aceptar esta agradable invitación, organice a los chicos para afinar la voz mientras cantan la siguiente canción.

Naranja dulce
limón partido
dame un abrazo
que yo te pido
si fueran falsos mis juramentos
en otros tiempos se olvidarán.

Toca la marcha,
mi pecho llora,
adiós señora, yo ya me voy
a mi casita
de Sololoy,
a comer tacos y nos les doy.

Después de cantar recuerden en grupo otras canciones como:

En el agua clara
que brota en la fuente,
un lindo pescado
sale de repente.

Muchas de las canciones tradicionales también se juegan; repasen las reglas y organícense para empezar a jugar.

- **Cantos de los abuelos.** El ritmo, el canto y el juego son tan importantes que, además de conformar el repertorio de muchos abuelos, están presentes en las creaciones de los más grandes exponentes de la poesía. Lea el siguiente fragmento del poeta colombiano José Asunción Silva.

LOS MADEROS DE SAN JUAN

¡Aserrín!
¡Aserrán!
Los maderos de San Juan,
piden queso, piden pan,
los de Roque
alfandoque,
los de Rique
alfeñique
¡Los de Triqui, triqui, tran!
Y en las rodillas duras y firmes de la Abuela,
con movimiento rítmico se balancea el niño
y ambos agitados y trémulos están;
la Abuela se sonríe con maternal cariño
mas cruza por su espíritu como un temor extraño
por lo que en lo futuro, de angustia y desengaño
los días ignorados del nieto guardarán.
Los maderos de San Juan
piden queso, piden pan.
¡Triqui, triqui, triqui, tran!

Léalo en voz alta a sus alumnos tratando de imprimir toda la emoción evocativa del poema. Abra un espacio para los comentarios, pregunte a los chicos si recuerdan haber jugado “Aserrín aserrán”. En caso afirmativo, los niños pueden platicar con quién jugaron y qué recuerdos les evoca.

- **Para leer en casa.** Sugiera a los niños que lean *Cuentos que dan mucho juego* en casa, pueden hacerlo de manera individual o acompañados de algún familiar. De regreso al salón pregunte qué parte del libro les gustó más para que la lean a sus compañeros. Como el libro no es muy extenso, en poco tiempo leerán el libro de manera colectiva.

Para hablar y escuchar

- **Juan sin miedo.** Pida a un voluntario que cuente oralmente el relato de Juan sin miedo. El miedo es una **emoción** caracterizada por un intenso **sentimiento** habitualmente desagradable, provocado por la percepción de un **peligro**, real o supuesto, presente o futuro. Es una emoción que se puede moldear a través de la educación, la cultura y el ambiente. Puede ir desde el terror intenso hasta una ligera aprensión. El miedo tiene como función proteger o anticipar el peligro real, gracias a él podemos reconocer situaciones que nos pueden poner en peligro. El cuerpo sufre cambios a nivel físico y hormonal ante una situación de miedo, el corazón palpita más fuerte, sudan las manos y se produce una hormona llamada adrenalina. Aunque el miedo es un compañero de la vida en ocasiones se suele pensar que a los niños y las niñas de hoy no les asustan las mismas cosas que a la infancia de antaño. Después de recordar el cuento, invite a los chicos a hablar de las cosas que les producen miedo y cómo las enfrentan.
- **Gatos con botas y perros con corbatas.** Recreen de manera grupal el cuento del gato con botas. Es muy común encontrar en los cuentos ilustrados animales antropomórficos. Por ejemplo, un gato que camina en dos pies como una persona y que además utiliza botas y sombrero. Pregunte a los niños si imaginan a su mascota o a la de su vecino caminando en dos patas o leyendo el periódico, de pie junto al teléfono público. Dicho de esta manera, lo que en las páginas del libro sucede de manera natural, en la vida diaria cobra características fantásticas. Pida a los niños que imaginen la siguiente situación: el lunes todos los animales amanecieron caminando como las personas. Pregunte: ¿Cómo les gustaría vestir a su animal favorito? Pueden ponerle corbatas, gafas, abrigos, faldas, todo lo que se les ocurra.
- **Ruidos de miedo.** Converse con los niños sobre las películas de terror. Haga énfasis en los sonidos, muchas veces el ambiente tétrico o misterioso está acentuado por la música o los efectos sonoros. Forme equipos para que los niños busquen ruidos de miedo y los interpreten. Cuando terminen expondrán a sus compañeros la colección de ruidos que han conseguido. De esta forma anunciarán: Este es el viento pasando por las tumbas de un panteón, o este es el rechinado de unas escaleras en una finca abandonada. Los efectos serán interpretados con su voz, su cuerpo y algunos materiales fáciles de conseguir como papeles, plásticos y envases de lata.

Para escribir

- **Fantasmitas de merengue.** En la página 28 se explica cómo hacer fantasmitas de merengue; los pasos son muy sencillos: “Mezcla dos claras de huevo con cuatro cucharas grandes de azúcar. Bátelas mucho tiempo hasta que quede muy espeso y parezca nieve (se llama montar las claras a punto de nieve o de turrón). Pide ayuda a una persona mayor porque es un poco cansado. Con una cuchara, haz montoncitos encima de la bandeja del horno. Pide ayuda para meterlos en el horno ya caliente (140°C) durante media hora. Cuando estén fríos, sácalos del horno y ponles los ojos y la boca de chocolate”. Después de leer estas instrucciones los niños sabrán cómo escribir una receta. Pida que escriban una receta para crear un verdadero fantasma; ¿qué podría llevar? ¿Y qué pasos se deben seguir para cocinarlo? Dígales que pueden preparar todo en un gran perol de bruja y mezclar neblina de las doce de la noche y nubes de tormenta. Es probable que los niños quieran construir un fantasma amigable, entonces pueden cambiar de ingredientes: un pedazo de arco iris, olor a bombón, vuelo de mariposa, etc. Finalmente, para saber cómo quedó el fantasma pida que lo dibujen.
- **El fantasma pobre.** En la página 24 conocerán a un fantasma tan pobre que no tenía ni sábana; si llovía bebía el agua y se alimentaba de telarañas. Invite a los niños a escribir la otra cara de la moneda, es decir, la historia del fantasma millonario. Aclare que la pueden escribir en prosa o en verso. Lea este inicio para que se animen a empezar su escrito: “Era un fantasma millonario, compraba las nubes más caras para comer y gotas de oro para beber. Vestía con las telas más finas de París y viajaba de país en país”.
- **La punta del zapato.** El sonido aparece en la escritura de las más diversas formas, el más conocido es la rima pero muchas veces se obtiene la musicalidad del texto a partir de la repetición. “La punta del zapato” es un pequeño poema que invita a jugar con la repetición.

Una vieja, ja,
mató un gato, to,
con la punta, ta,
del zapato, to.
Pobre vieja, ja
pobre gato, to,
pobre punta, ta
del zapato, to.

Retome la canción que los niños cantaron en la sección “Para empezar”, pida que escriban el poema de “Naranja dulce” jugando con la repetición del final, como aparece en “La punta del zapato”.

Naranja dulce, ce,
limón partido, do,
dame un abrazo, zo,
que yo te pido, do...

Dígales que pueden buscar más estrofas de sus poemas favoritos y continuar escribiendo el eco de cada verso.

Para seguir leyendo

- **Más libros divertidos.** *Zoo Loco*, de María Elena Walsh. Si un día los animales decidieran actuar de manera distinta, si por alguna razón se decidieran a realizar las cosas más inverosímiles, ¿cómo se comportarían? En este libro una vaca come con cuchara, una trucha hace su casa encima de un árbol, y un mono en kimono duerme en Japón. Invite a los niños a conocer a estos animales raros. *Zoo Loco* es un libro editado por Alfaguara Infantil.

Animales muy normales, de Rafael Ordóñez. El libro consta de 22 adivinanzas rimadas para que los niños conozcan y descubran diferentes características de los animales de muchos lugares: de la granja, de la selva, del mar, el bosque, el río o el jardín. Por medio de la poesía, el autor presenta una variedad de datos curiosos de cada uno de ellos y describe sus costumbres por medio de versos sencillos, para que los pequeños conozcan sobre los ecosistemas de manera divertida. *Animales muy normales*, es un libro editado por Alfaguara Infantil.

La pobre viejecita, de Rafael Pombo. Un texto clásico que nos enseña a valorar las cosas que importan y lo que tenemos. Aparentemente una viejecita no tiene nada, pero en

realidad, tampoco le falta nada; es un juego de contradicciones donde el humor es el principal amigo que acompaña la lectura. *La pobre viejecita* está publicado por Conaculta.

Conexiones al mundo

- **Música para grandes y pequeños.** *Arriba el cielo* es un disco que reúne arrullos, rondas y cantos desde el siglo XVIII hasta nuestros días. Después de cuatro años y medio de investigación se consiguió una producción que incluye seis piezas interpretadas en los cuatro idiomas indígenas con mayor número de hablantes: zapoteco, maya, mixteco y náhuatl, y seis en español. Algunas de las canciones incluidas en este CD, donde participó el Programa Alas y Raíces a los Niños del Conaculta, son “Konex, konex”, arrullo maya prehispánico que aún se canta en la actualidad y “Tuxa Ndoko”. El disco compacto se complementa con un juego de lotería que contiene los personajes de las canciones, de forma que sea más lúdico y visual.
- **Rondas infantiles.** Las rondas infantiles son canciones que acompañan a los niños en sus juegos colectivos. Los chicos se toman de las manos, cantan y bailan en círculos. Gran parte de la riqueza de las rondas se conserva gracias a la tradición oral cuando papás y abuelos enseñan a jugar a los más pequeños. Incluso los chicos aprenden de sus compañeros mayores. Con los años, las rondas forman parte de nuestros principales juegos y siempre están relacionadas con la literatura, ya sea con la poesía gracias al ritmo y la sonoridad, o con la narrativa por su estrecha relación con historias de magia y encantamiento. Comente con los niños sobre las rondas, cuáles conocen, cómo se juegan e invítelos a compartir alguna durante el recreo.

Desarrollo: Jesús Heredia y Ana Arenzana.

Grupo Santillana

ALFAGUARA

INFANTIL