

## Cuentos que dan mucho juego

Sonia Albáizar, Paloma Casado

y Ana Parada

Ilustraciones: Avi

País: España

Temas: aventuras, fantasía

Valores: valentía

Juan no tiene miedo a las brujas ni a los ogros, por eso lo llaman *Juan Sin Miedo*. Gracias a su valentía logra romper un encantamiento y casarse con la hija del rey. Además de la historia del *Gato con Botas*, este volumen reúne diferentes pasajes donde los fantasmas y aparecidos son los protagonistas principales. Un libro para leer y cantar en voz alta; lírica y narrativa juntos para divertirse con las distintas situaciones y con la sonoridad de las palabras.



### TEMAS TRANSVERSALES

- Educación para la convivencia.
- Educación para la salud.

### CONEXIONES CURRICULARES

#### Español

- Con ayuda del docente hace una interpretación global del contenido de un texto.
- Identifica los eventos más importantes, personajes principales y la trama de un cuento.
- Mejora su fluidez al leer independientemente.
- Distribuye y asume tareas a desarrollar para lograr un objetivo en equipo.
- Respeta los turnos de participación y espera el suyo para dar su opinión.
- Distingue el listado de ingredientes o materiales del procedimiento en un instructivo.
- Describe características de objetos o acciones.
- Sigue instrucciones de manera precisa.
- Adapta el lenguaje para ser escrito.
- Identifica las letras pertinentes para escribir oraciones.
- Respeta la ortografía convencional de palabras escritas de uso frecuente.
- Identifica la función y características principales de instructivos sencillos.

## LAS AUTORAS

**Sonia Albáizar, Paloma Casado y Ana Parada.** Profesoras de Educación Infantil y Primaria, en esta obra aportan sus conocimientos y experiencias docentes en la presentación de dos cuentos clásicos que se acompañan de indicaciones para hacer disfraces, canciones, rimas y otras propuestas divertidas.

## LA ILUSTRADORA

**Avi.** Pilar Giménez Avilés nació el 8 de agosto de 1962 en Madrid, España. Firma sus trabajos con el seudónimo *Avi*. Estudió la licenciatura en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Fue docente en un centro de enseñanza secundaria y después trabajó en una importante casa editorial hasta 1994, fecha en la que decidió dedicarse a la ilustración. Es ilustradora de literatura infantil y juvenil y también ha colaborado en libros de texto.

## 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 niños para afinar la voz mientras cantan la siguiente canción.

Naranja dulce	Toca la marcha,
limón partido	mi pecho llora,
dame un abrazo	adiós señora, yo ya me voy
que yo te pido	a mi casita
si fueran falsos mis juramentos	de Sololoy,
en otros tiempos se olvidarán.	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 jugar.

## PARA HABLAR Y ESCUCHAR

**Juan Sin Miedo.** Pida a un voluntario que platique el relato de *Juan Sin Miedo*. El miedo es una emoción caracterizada por un intenso sentimiento por lo general desagradable, provocado por la percepción de peligro, real o supuesto, presente o futuro. Puede ir desde el terror intenso hasta una ligera aprensión y se puede moldear a través de la educación, la cultura y el ambiente. Su función es proteger o anticipar el peligro real, gracias al miedo podemos reconocer situaciones que pueden ser peligrosas. Aunque el miedo es un compañero de la vida, en ocasiones suele pensarse que a la niñez de hoy no la asusta lo mismo que a la de antaño. Después de recordar el cuento invite a los chicos a hablar de las cosas que les dan miedo y cómo las enfrentan. Conversen sobre películas de terror. Enfátice en los sonidos, muchas veces el ambiente tétrico o misterioso está acentuado por música o efectos sonoros. Organice equipos para que busquen ruidos de miedo y los interpreten. Al terminar expondrán a sus compañeros los ruidos que consiguieron. Anunciarán: “Éste es el viento pasando por las tumbas de un panteón”, o “éste es el rechinado de unas escaleras en una finca abandonada”. Los efectos serán interpretados con su voz, su cuerpo y materiales como papel, plástico y botes de refresco.

CG EI

## PARA ESCRIBIR

**El fantasma pobre.** En la página 24 conocerán a un fantasma tan pobre que no tenía ni sábana; bebía el agua de la lluvia 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”. Pida que recuerden cuál es la estructura de los cuentos, señale que lo que usted leyó corresponde a la introducción del cuento; escríbalo en el pizarrón para que los niños lo copien en sus cuadernos y hagan el primer borrador de su cuento. Organice a los alumnos en parejas y pida que intercambien sus borradores, para que su compañero les haga comentarios sobre lo que no queda claro o les dé sugerencias para mejorarlo. Cuando hayan hecho las adecuaciones,

pida que lo pasen en limpio. Organice una sesión con los padres de familia para que los niños lean sus cuentos en voz alta.

CG RC RE

## PARA LEER EN FAMILIA

**Más libros divertidos.** Sugiera a los padres de familia leer con sus hijos otros libros en los que se juega con las palabras y el lenguaje, como los editados por Alfaguara Infantil:

*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 sobre un árbol y un mono en quimono duerme en Japón. Invite a los niños a conocer estos animales raros.

*Animales muy normales*, de Rafael Ordóñez. El libro consta de 22 adivinanzas rimadas para que los niños conozcan y descubran diferentes características de animales de muchos sitios: de la granja, de la selva, del mar, del bosque, del río o del jardín. Animales grandes y pequeños, con plumas o escamas; animales que dan miedo y amigables; animales salvajes que viven en selvas y animales que se encuentran a la vuelta de la esquina. Por medio de la poesía el autor presenta una variedad de datos curiosos de cada uno de ellos y describe sus costumbres con versos sencillos; los pequeños aprenderán sobre los ecosistemas amicamente.

RC RE

## CONEXIONES CON EL MUNDO

**Rondas infantiles.** Las rondas infantiles son canciones que acompañan a los niños en 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.

**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 cuatro idiomas indígenas: zapoteco, maya, mixteco y náhuatl, y seis en español. Algunas de las canciones del CD, en el que participó el Programa Alas y Raíces a los Niños del Conaculta, son “Konex, konex”, arrullo maya prehispánico que aún se canta, y “Tuxa Ndoko”. El disco compacto se complementa con un juego de lotería con los personajes de las canciones.

OI RC

## PROYECTO

Elaborar una receta de cocina.

### Bloque IV

**Ámbito:** participación comunitaria y familiar.

**Propósito del proyecto:** preparar un platillo para hacer una recopilación de recetas favoritas del grupo.

**Recursos:** recetarios de cocina.

**Producto:** recetario de cocina.

En la página 28 se explica cómo hacer fantasmitas de merengue: “Mezcla dos claras de huevo con cuatro cucharas grandes de azúcar. Bátelas mucho tiempo hasta dejarlas muy espesas y que parezcan nieve... Pide ayuda a un adulto, porque es algo cansado. Con una cuchara haz montoncitos sobre la bandeja. Pide ayuda para meterlos en el horno caliente a 140 °C durante media hora. Cuando estén fríos sácalos y ponles ojos y boca de chocolate”. Pida a los niños reescribir la receta, que separen ingredientes, utensilios y procedimiento. Consiga una receta para preparar en el aula; organice equipos para que lleven los ingredientes y la hagan. Pida que cada uno investigue una receta fácil de preparar; puede ser en recetarios destinados a niños o que pregunten a sus familiares. Integren todas las recetas y hagan fotocopias. Un ejemplar se quedará en el aula y cada chico conservará una copia para preparar las recetas en su casa. Platique con el grupo sobre la importancia de tener una alimentación sana y balanceada, así como limitar la ingestión de golosinas y platillos con alto contenido de azúcares.

**Desarrollo:** Luz María Sainz