

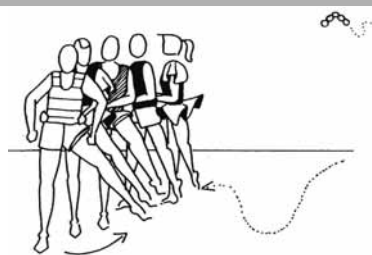
### ABRAZOS MUSICALES

Ponemos una música alegre y los niños y niñas bailan con libertad. Cuando la música se detiene, cada niño debe abrazar a otro niño(a) que se encuentre cerca. Al continuar la música, los niños vuelven a bailar, pero ahora con su pareja. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas, y cuando vuelve a sonar la música bailan los tres juntos. Luego serán cuatro, y así sucesivamente, hasta llegar a un gran abrazo final.



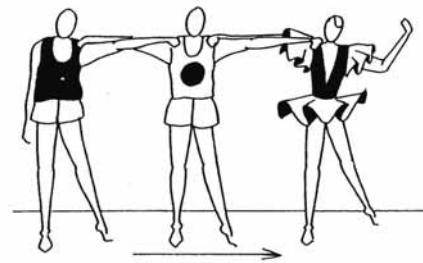
### LA CULEBRITA

Otra manera divertida de bailar en grupo es formando una hilera, tomándonos de la cintura. La fila se dirige bailando por todas partes, ondeándose como una víbora al ritmo de la música.



### LA CONGA

En este tipo de baile se arma una fila, colocándose uno detrás de otro. Se desplazan bailando, levantando alternativamente una pierna y luego la otra, mientras cada uno de los componentes sujeta al de adelante por la cintura.



### SIRTAKI

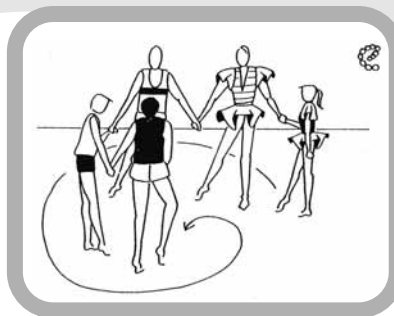
Se colocan los niños y niñas uno al lado de otro, apoyando las manos sobre los hombros de los compañeros que están a cada lado. Luego al ritmo de la música, realizan pasos y desplazamientos en distintas direcciones. También mientras se mueven de un lado a otro, pueden mover todos juntos la pierna derecha hacia delante y luego la pierna izquierda.

**Variantes:** en vez de tomarse por los hombros pueden tomarse de las manos.



## LA BUFANDA

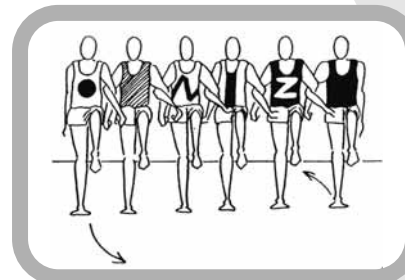
Los niños y niñas se toman de la mano, en fila uno detrás del otro, pero no deben cerrarse en círculo. Quien va adelante gira sobre si mismo enrollándose y provocando el movimiento de giro de sus componentes que acabarán formando una espiral.



## VARIEDADES

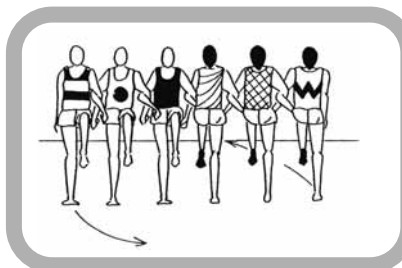
Los niños y niñas se colocan en fila y se unen por los antebrazos. Todos deberán ver hacia el mismo lado.

Sin soltarse, los niños(as) que se encuentran situados del centro hacia la izquierda avanzan hacia delante, los del centro hacia la derecha lo hacen hacia atrás, de manera que la fila girará en torno a su punto central.



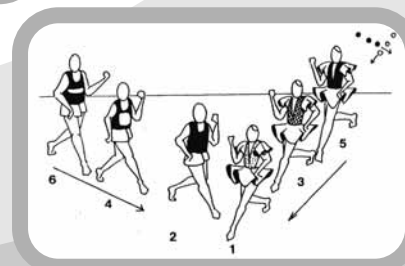
## CARA Y CRUZ

Los niños y niñas se colocan en fila y se unen por los antebrazos. Formamos dos grupos: a) del centro a la izquierda y b) del centro a la derecha. Ambos grupos se colocan en un sentido diferente de forma que ahora todos avanzan hacia adelante, haciendo girar la fila en torno a su punto central. También pueden girar hacia atrás.



## SIN SEMÁFORO

Los miembros del grupo se organizan en dos filas, colocándose en dos rincones del salón. En el momento de avanzar, ambas filas se cruzan y pasa alternativamente un niño(a) de cada una de ellas.





## 4. PASOS LOCOMOTORES

En danza, "Locomotor" significa desplazarse de un lugar a otro. La base de estos movimientos son: El paso, el brinco y el salto. Para los pasos locomotores básicos se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- **Andar, paso, paso de marcha, talonazo.** Durante estas variantes se transfiere el peso del cuerpo sobre el suelo, de un pie al otro.
- **Carrera.** Trote en las puntas de los pies.
- **Cabriola.** Se transfiere el peso del cuerpo, en el aire, de un pie a otro.
- **Zancada.** Carrera durante la cual se permanece más tiempo en el aire que en tierra.
- **Brinco.** Despegue y aterrizaje sobre el mismo pie.
- **Salto.** Aterrizaje sobre ambos pies.
- **Salto irregular.** Paso y brinco con un ritmo irregular.
- **Galope.** Zancada con ritmo irregular, con curva superior.
- **Deslizamiento.** Zancada con ritmo irregular, con curva inferior.

Los pasos locomotores son recomendados para los niños de 5 años en adelante. A continuación varias ideas para su ejecución:

### ANDAR

- Sobre los dedos de los pies.
- Sobre los talones.
- Con los pies hacia adentro, paralelos y luego hacia fuera.
- De lado y hacia atrás.
- Siguiendo un ritmo.
- Andar torcido, adoptando una postura o con los brazos en diversas posiciones
- Andar y luego añadir una vuelta.

### CARRERA

- Correr despacio, de prisa, suavemente, etc.
- Correr y cambiar de dirección.
- Levantando las rodillas.
- Tocando los glúteos con los talones.
- Correr sobre la punta de los pies.

### ZANCADA

- Imaginar que se pasa sobre un charco.
- Adoptar una postura mientras se da la zancada.
- Dar una zancada lo más alta posible.
- Alternar carrera con zancada.
- Mover las piernas mientras se da la zancada.
- Zancada dando una vuelta.

### BRINCO

- Brincar la mitad del salón en un pie y luego en el otro.
- Dar cuatro brinco sobre un pie.
- Dar dos brinco sobre cada pie.
- Andar y brincar.
- Brincar y añadir una vuelta.
- Brincar hacia atrás y lateralmente (hacia los lados).

### COMO UN SÓLO PIE

- Saltar por la mitad del salón como conejo (con los pies juntos) y luego correr la otra mitad.
- Saltar medio salón como las ranas (con las rodillas muy flexionadas), después correr.
- Saltar tres veces sobre los dos pies y luego quedarse estancado adoptando una postura.
- Brincar, brincar y saltar sobre los dos pies.
- Brinco, paso y salto sobre los dos pies.
- Salto sobre los dos pies tratando de hacer el menor sonido al caer.
- Salto sobre los dos pies tratando de llegar las rodillas al pecho.

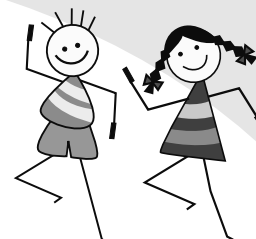
### SALTO IRREGULAR

- Saltos irregulares sencillos.
- Salto irregular añadiendo una vuelta.
- Paso y luego salto irregular.
- Salto irregular sobre una sola pierna.
- Paso del patinador.
- Correr, correr y luego salto irregular.



## GALOPE

- Galope sencillo.
- Grandes galopes.
- Galopes con vuelta.



## DESLIZAMIENTOS

- Deslizamientos sencillos.
- Media vuelta, después cuatro deslizamientos.
- Deslizamiento y vuelta completa.

Con base en los anteriores pasos locomotores podemos hacer diversas combinaciones, y con ellos los niños se pueden desplazar, en círculos o en fila. Pueden empezar en una esquina, uno por uno, y terminar en la esquina opuesta. También se pueden ir desplazando a lo largo del salón en grupos de 5 ó 6, etc.

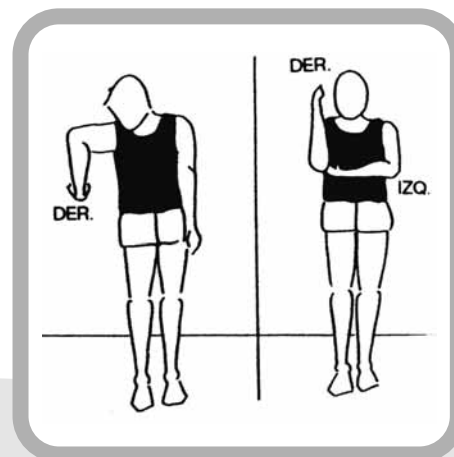
## 5. EXPLORAR NUESTRO CUERPO

### NO SE

Para este juego de descubrimiento y expresión corporal podemos utilizar música de varios géneros y ritmos.

Los niños y niñas se dispersarán por el salón. Al hacer sonar la música, tratarán de descubrir y señalar las partes del cuerpo que no se pueden tocar con la mano izquierda. Por ejemplo, con esta mano no es posible tocar el codo izquierdo, el dorso de la mano izquierda, etc. Así mismo, puede realizarse el mismo juego con la mano derecha.

Al parar la música, podemos pedirles que busquen qué otras partes del cuerpo no se pueden tocar con el pie derecho e izquierdo, con los codos, con las rodillas, con la cabeza, etc.



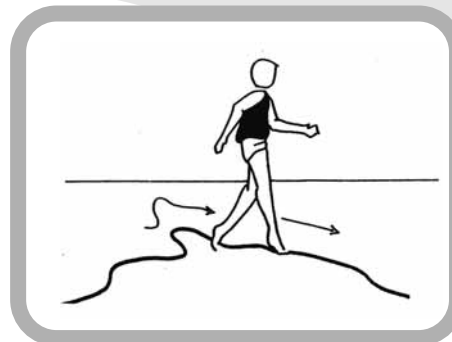


### BAILANDO SOBRE CULEBRAS

Colocamos varios lazos en el piso en forma de culebras, creando con ellos curvas de diversos tamaños.

Los niños y niñas pueden formar varios grupos en forma de fila, uno tras otro.

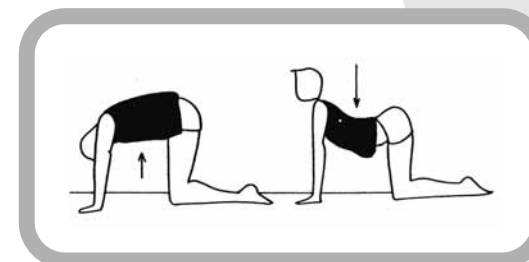
Al sonar la música, bailarán, si es posible con los pies descalzos, pasando por encima de las diferentes curvas, en todas las direcciones posibles.



### MIAU MIAU

Distribuidos por todo el salón los niños se colocan con las manos y rodillas en el piso, como imitando a los gatos.

En esta posición, cuando el maestro diga "hacia arriba" arquearán su espalda hacia arriba como hacen los gatos y cuando diga "hacia abajo" extenderán la espalda hacia abajo levantando la cabeza.

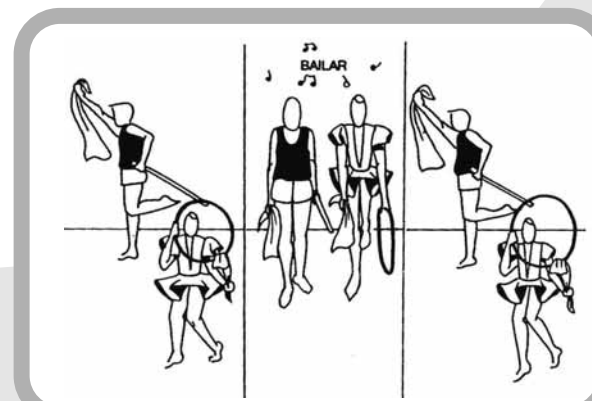


### LA DOBLE ESTATUA

Situados en diferentes partes del salón, los niños sostienen algún objeto con la mano. Al sonar la música bailarán por todos los espacios.

En el momento en que se detiene la música, se quedarán estáticos y mantendrán la última posición corporal. Al volver la música continuarán bailando, y al parar la música de nuevo, se volverán a quedar estáticos, buscando repetir exactamente la posición anterior.

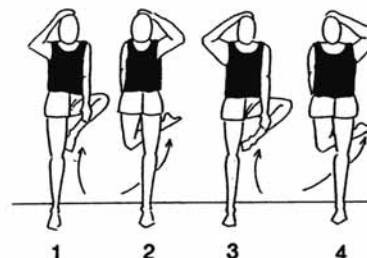
Cuando el maestro diga que ya no repitan la misma estatua, pueden buscar otra forma de quedarse estáticos. Y el baile se repite como al principio.



## EL COSACO

Parados, los niños y niñas deben tocarse alternativamente la pierna derecha y la izquierda por delante y por detrás del cuerpo, mientras con la mano libre se tocan la cabeza, realizando pequeños saltitos al cambiar de pierna.

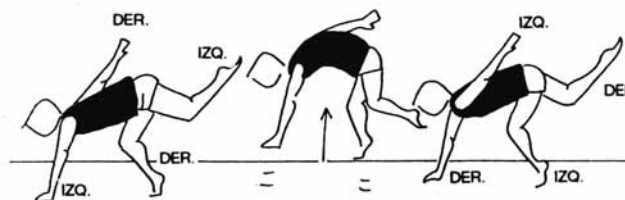
**Variante:** Se pueden tocar primero las dos piernas por delante, posteriormente las dos piernas por detrás. Y también tocar la pierna derecha con la mano izquierda, y viceversa.



## DOS PATAS SALTARINAS

Los niños y niñas se apoyan en el suelo con la mano derecha y la pierna izquierda. Realizando saltitos deberán cambiar a la posición contraria. Es decir, quedarán ahora sobre la mano izquierda y la pierna derecha. Así cambiarán de posición repetitivamente.

**Variante:** Pueden apoyar alternativamente las dos manos primero y luego los dos pies.

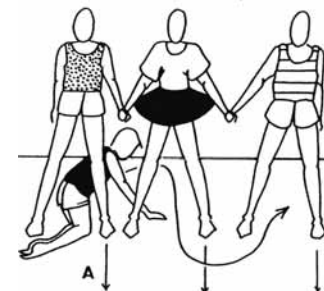


## LA LAGARTIJA

Se organizan grupos de seis miembros. Cinco de ellos se colocan en fila, uno al lado del otro, y se toman de las manos. En esa posición caminan todos juntos hacia delante, con las piernas muy abiertas.

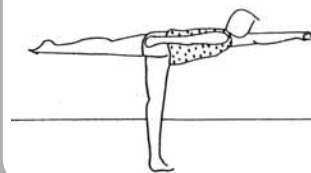
El sexto niño deberá gatear hacia delante pasando debajo de las piernas de todos sus compañeros, quienes se mantendrán caminando.

**Observación:** Al principio podría gatear debajo de las piernas de sus compañeros que permanecerán sin moverse. También puede gatear hacia un lado o hacia atrás.



## SUPERMAN

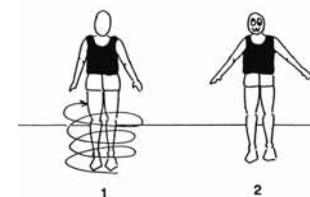
Los niños y niñas deberán adoptar la postura de Superman: Con una pierna apoyada en el suelo, la otra extendida horizontalmente y en prolongación del tronco, un brazo con el puño cerrado extendido por delante de la cabeza, para intentar mantenerla durante un cierto tiempo.



## ¡QUE MAREO!

Al poner música los niños y niñas deberán girar sobre sí mismos. Al parar la música dejarán de girar y quedarse completamente quietos.

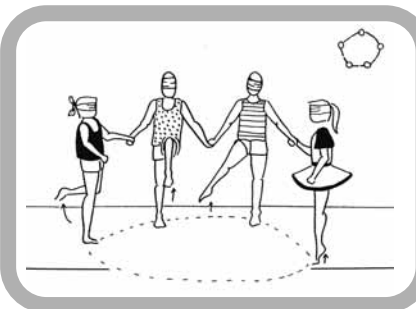
**Observación:** No debe permitirse que los niños giren durante un tiempo exagerado.



## AY, AY, AY

Nos colocamos en círculo, tomados de las manos. Con los ojos cerrados tratamos de mantener el equilibrio de diferentes maneras:

- Sobre ambos pies
- Sobre las puntas
- Sobre un pie
- Sobre la punta de un pie.



## SECANTE

Se recomienda, de ser posible, que los niños y niñas lo realicen descalzos. Se desplazaran por todo el salón, apoyando simultáneamente el talón de un pie y la punta del otro.

**Observación:** Cada vez que se apoya el talón se deberá apoyar seguidamente toda la planta del pie en el suelo, dándole al movimiento del pie una forma redondeada.

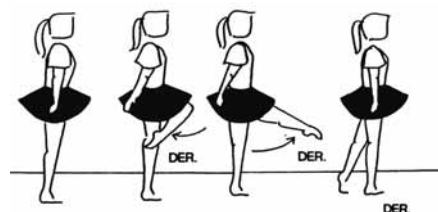


...



### EL PASO MARCIAL

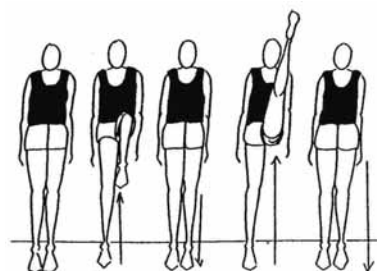
Los niños y niñas deben desplazarse por todo el salón como si estuvieran marchando. Elevan un pie a la altura de la rodilla de la otra pierna que está apoyada en el suelo, y luego extienden la pierna libre hacia adelante.



### CAN CAN

Este baile es muy famoso y aparece mucho en las películas. Los niños y niñas se dispersan por la sala. El maestro les dice que va a contar lentamente 1-2, 1-2, 1-2... Cuando dice 1, los niños deberán subir y bajar la pierna izquierda; al decir 2 extienden la misma pierna hacia adelante y la vuelven a bajar. La siguiente vez hacen lo mismo, pero con la pierna derecha, y repiten el ejercicio varias veces, hasta no confundirse.

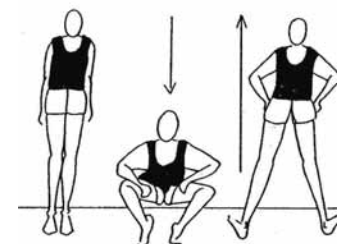
Se pueden hacer filas de 5 niños(as), uno al lado del otro, tomados de las manos, y al compás de alguna música, bailar el Can Can, todos juntos, tratando de no confundirse.



### CASACHOF

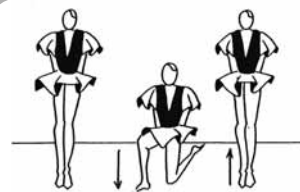
Dispersos por el salón, los niños y las niñas flexionan las piernas mediante un pequeño salto quedando de cuclillas sobre la punta de los pies y luego extienden las piernas para quedar sobre los talones. Se puede hacer varias veces consecutivas sin perder el ritmo.

Los niños(as) se pueden organizar en varias filas y hacerlo todos juntos, al compás de una música.



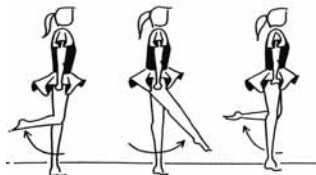
### TORERO

Mediante un pequeño salto, se apoyará la rodilla en el suelo para levantarse inmediatamente.



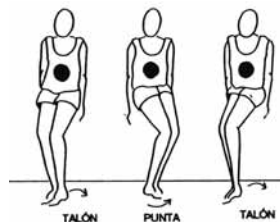
### PASO DE POLCA

Deben darse patadas al aire, en forma alterna, cambiando de pierna de apoyo mediante un pequeño saltito.



### PUNTA-TALON

Los niños deben desplazarse lateralmente sin separar los pies, moviendo primero las puntas y luego los talones.



### TACONEO

Los niños, con las piernas juntas, elevarán y descenderán los talones.



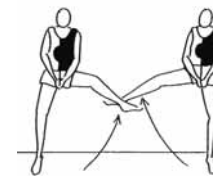
### PASO PATINADOR

Los niños y niñas se desplazan por todo el salón, sin despegar los pies del suelo, imitando el movimiento de los patinadores.



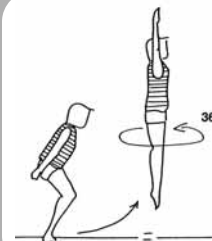
### FAR WEST

Los niños(as), elevarán lateral y alternamente las piernas, como imitando que van a caballo.



### SALTO CON GIRO

Los niños(as) realizarán un salto vertical, con un giro completo sobre su eje, mientras están en el aire.



### SALTO DE JOTA

Los niños(as), mediante un salto, levantarán lateralmente una pierna, para juntar ambos pies en el aire.

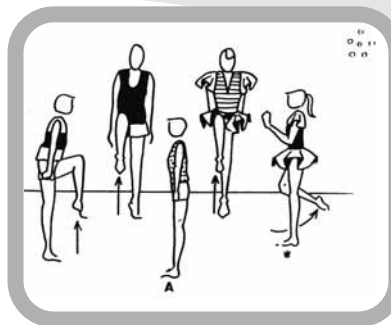


### ¿QUIÉN ES EL DIRECTOR?

Un niño o niña sale del aula. El resto, colocado en círculo, elige a alguien que será el director, quien propondrá movimientos que todos imitarán.

El niño(a) que estaba afuera regresa y se coloca en el centro; entonces suena música y todos bailan. En algún momento, y sin que se de cuenta quien está en el centro, todos empiezan a imitar los movimientos que propone el director.

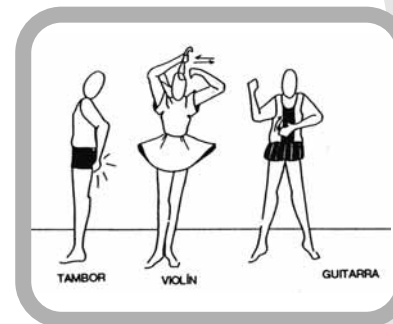
El niño que permanece en el centro deberá adivinar quién dirige los movimientos. Si adivina, el que estaba dirigiendo saldrá de la clase y el grupo elige otro director. Si no lo hace, entonces vuelve a salir el mismo niño(a), y el juego continua como al principio.



### CUERPO INSTRUMENTAL

Pedimos que los niños y niñas que listen los tipos de instrumentos musicales que conocen. Luego se les pregunta: "Si nuestro cuerpo fuera un instrumento, ¿Qué sonidos podríamos hacer con él?"

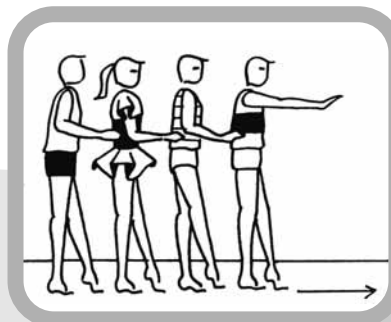
Los niños(as) se organizan en grupos, de 2 o 3 miembros, para buscar y experimentar diferentes sonidos con su cuerpo haciendo las mímicas de cada instrumento. Por ejemplo puede ser un tambor con los glúteos, un violín con el pelo, guitarra con el estómago, etc.



### EL TREN CIEGO

Los niños y niñas se organizan en grupos de 4 ó 5 y se colocan en fila, uno tras otro tomándose de la cintura, a manera de hacer un tren. Todos llevarán los ojos vendados excepto el que va de último, ya que hará de guía.

Cuando empiece la música caminarán bailando y quién hace de guía dará las instrucciones: Derecha, izquierda, retrocedan, etc.



## EL ESPEJO

Los niños y niñas escogen una pareja y se colocan de frente. Al empezar la música uno de ellos bailará con libertad y quien está de frente imitará sus movimientos, como si se tratara de un espejo.

### Variantes:

- Se pueden ir alejando poco a poco. Cambiar la distancia entre ambos.
- Se puede hacer también en cámara lenta o con movimientos más rápidos.
- En vez de colocarse de frente, uno de los niños podría colocarse detrás del otro, y copiar los movimientos como si fuera su sombra.

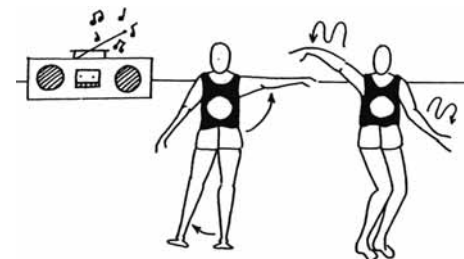
**Observación:** No se deberá perder el contacto visual entre la pareja y además realizar los movimientos con el máximo número de articulaciones posible.



## DURO-BLANDO

Al compás de la música, los niños y niñas bailarán libremente por el salón, de dos maneras:

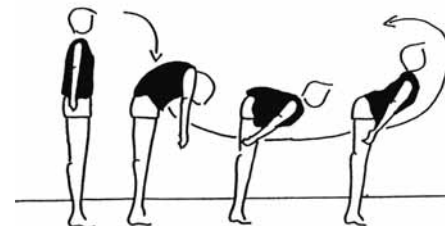
- a) con el cuerpo rígido, como si fueran robots.
- b) con el cuerpo aguado, como si fueran marionetas.



## COMO LOS GATOS

Siguiendo la música, los niños y niñas, parados, deberán realizar un movimiento ondulante hacia delante, iniciado con la cabeza y seguido por el resto del cuerpo.

**Observación:** Puede facilitarse la comprensión del movimiento si un compañero va siguiendo con sus manos sobre la espalda, el movimiento ondulante de otro compañero.

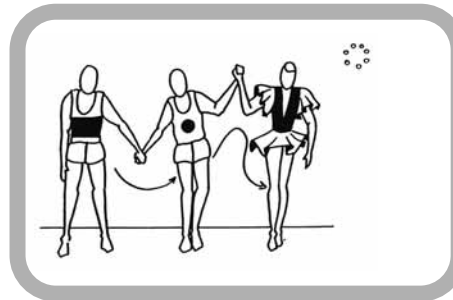


## LA CORRIENTE

Todos los niños y niñas se colocan en círculo, tomados de las manos. Cuando empieza la música uno de los niños empieza haciendo movimientos libres con su brazo, quien está a la par lo imitará y luego lo transmite a quien está a su lado, y así se va transmitiendo al compañero siguiente. Al terminar la vuelta del círculo, otro de los niños empieza con un movimiento diferente.

### Variantes:

- Se pueden proponer otros movimientos con otras partes del cuerpo.
- También se puede variar la velocidad del movimiento.
- Se puede hacer por grupos en vez de todos juntos.



## PERSONAJES QUE BAILAN

Se prepara una lista de varios personajes. Al poner música bastante movida, el maestro(o) citará a uno de la lista y podría decir, por ejemplo: "Ahora, bailamos como ancianos" y todos bailarán tratando de imitar con la expresión de su cuerpo y cara el personaje de un anciano. Luego se tomará otro personaje de la lista para continuar bailando de distinta manera.

### Observaciones:

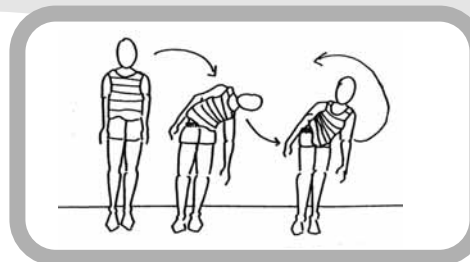
- Se pueden proponer personajes gordos, delgados y estirados, o enojados, tristes, aguados, perezosos, etc.
- También se puede bailar con personajes de animales.





### EL LATIGAZO

Al poner cualquier tipo de música los niños y niñas deberán realizar un movimiento ondulante lateral iniciado con la cabeza y seguido por todo el cuerpo.



### DIBUJOS CON MANO ALZADA

Al poner diferentes tipos de música, los niños y niñas se desplazarán libremente por el salón y el maestro dirá que vamos a dibujar con nuestra mano en el aire aquellos objetos que se van a ir diciendo: una pelota gigante, una casa, una flor, una mesa, etc.

**Variantes:** se puede dibujar con las diferentes partes del cuerpo y para dar más libertad de expresión se puede decir que los movimientos deben ser lo más abiertos posibles.

### EL BEBÉ EN LA CUNA

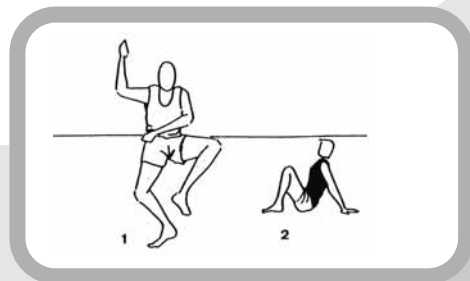
Antes de empezar este juego, los niños y niñas harán una o varias pelotas con papel periódico. Luego en círculo, acostados en el suelo, con las piernas levantadas, se pasarán con los pies una bola de papel sin ninguna otra ayuda.

**Variante:** puede jugarse con varias pelotas a la vez. También se puede jugar con vejigas.

### ¡OLÉ!

Los niños y niñas escogen una pareja. Uno de ellos realizará un movimiento libre con principio y fin; el otro, acompañará todo el movimiento con sonidos hechos con la voz. Luego se invierten los papeles.

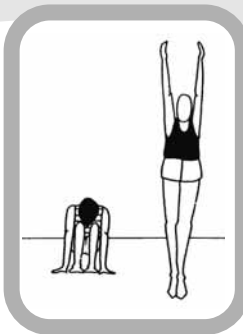
Al final todos colocados en círculo observarán el movimiento y sonido de cada pareja que pasará al centro.



## 6. LLENEMOS EL ESPACIO

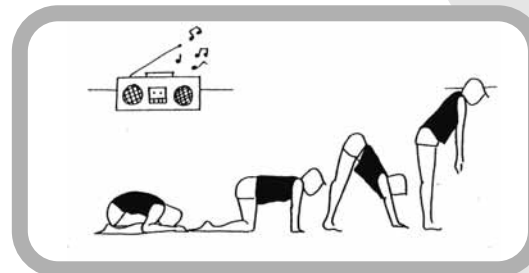
### DIMENSIÓNATE

Con un fondo musical animado los niños y niñas, dispersos por todo el salón, realizarán diferentes movimientos corporales, según lo indique el maestro guía. El maestro puede decir: "Hacerse grande, hacerse pequeño", etc.



### DE MENOS A MÁS

Los niños y niñas se dispersan por todo el salón. Al ritmo de un fondo musical adecuado, pasarán de una posición inicial cerrada a otra completamente abierta. Luego pueden pasar de una posición abierta, a una cerrada.



### LA ESTRELLA

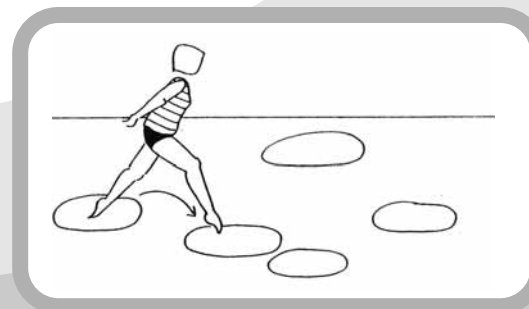
Todos los niños y niñas en el centro del salón estarán lo más juntos posible en posición cerrada. Al empezar una melodía, pueden empezar a abrirse corporalmente, simulando el nacimiento de una estrella, hasta llegar a mover los brazos y las piernas completamente abiertas y extendidas. A la vez, se irán separando unos de otros.

Para terminar, pueden empezar a juntarse nuevamente, de una posición abierta a una cerrada, hasta que queden completamente todos juntos otra vez.

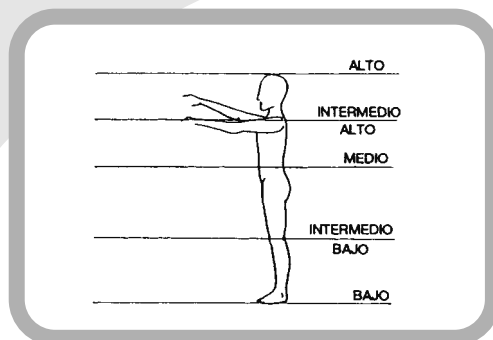


### EL RIACHUELO

Colocamos varios aros de plástico (o hula hula), de distinto tamaño, por todo el salón; también podemos dibujar varios círculos con barras de yeso. Al hacer sonar una canción los niños y niñas empezarán a saltar de un círculo a otro. Si el círculo es grande, pueden haber dos o más niños en un círculo y bailar dentro de él. Luego seguirán saltando a otros círculos.



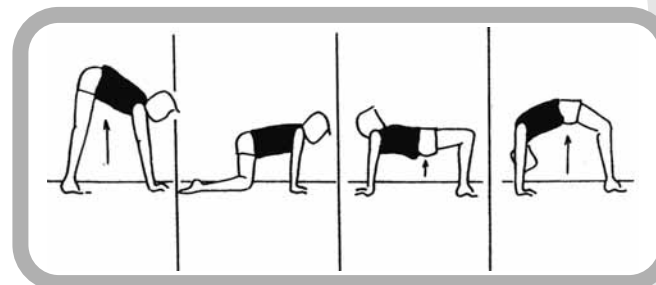
## 7. JUGANDO CON NIVELES



### DE CUATRO EN CUATRO

Los niños y niñas buscarán distintas posibilidades de posición de apoyo sobre pies y manos. Por ejemplo:

- Brazos y piernas extendidos
- Piernas flexionadas y brazos extendidos/flexionados
- En cangrejo dorsal facial
- El puente.

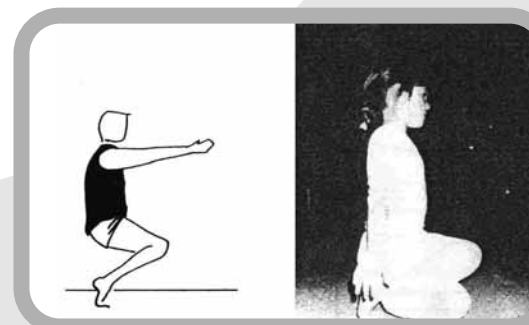


### EL ENANO

Los niños y niñas se ponen de cuclillas. Al compás de la música se trata de buscar todas las posibilidades que pueda lograrse en dicha posición. Pueden estar en un solo lugar o desplazarse libremente por todo el salón.

Pueden intentar moverse como un enano, un mono, un jorobado, como una gallina, cargando un bulto, con dolor de estómago, etc.

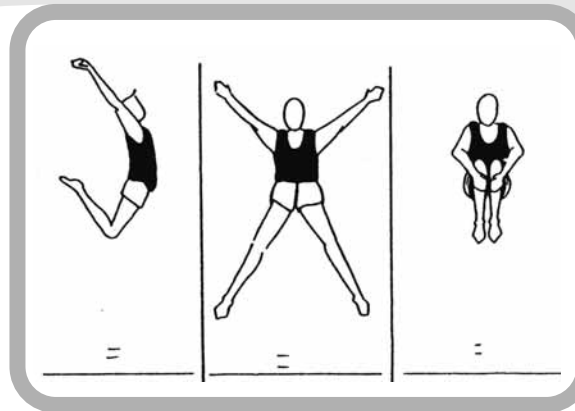
**Variante:** Podemos ir pasando poco a poco de una altura a otra. Por ejemplo, de enanos a gigantes y luego al contrario. Buscando todas las posibilidades corporales posibles.



## ¡AÚPA!

Los niños y niñas al compás de la música, realizarán distintos tipos de saltos. Por ejemplo: Extendidos con piernas abiertas, flexionando, arqueando con piernas flexionadas.

Buscando infinidad de posibilidades de tipos de saltos, se deberá tratar de que alcancen la mayor altura que puedan.



## LA YENKA

Los niños y niñas dispersos por parejas, cantarán: "Izquierda, izquierda (lanzando su pierna izquierda), derecha, derecha (lanzando su pierna derecha)". "delante, detrás" (dando un saltito en cada una de estas direcciones), "y un, dos, tres" (dando palmaditas y girando sobre ellos mismos).

## EN BANDADA

El grupo, en consenso, define a un director quien indicará el rumbo por el que todos deberán caminar. Luego, otro niño o niña pasa a dirigir.

**Variante:** Todos los miembros, sin distinción, pueden optar a ser el director, y los compañeros deben seguirlo lo más rápido posible.

### Observaciones:

- Es preferible que se siga al director sin que haya ninguna palabra.
- El ejercicio puede consistir en sólo caminar o el director puede proponer otros movimientos que también se imitarán.

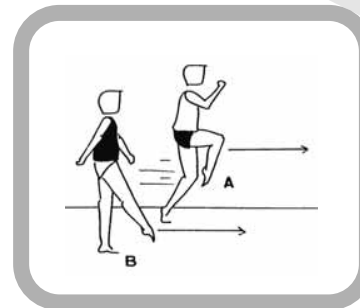


## 8. AL RITMO DEL RELOJ

### YO CON MI TIEMPO

Se organizan dos grupos. Este ejercicio consiste en que uno de los grupos caminará por todo el espacio del salón, lentamente, mientras el otro, lo hará un poco más rápido. Luego se invierten los papeles.

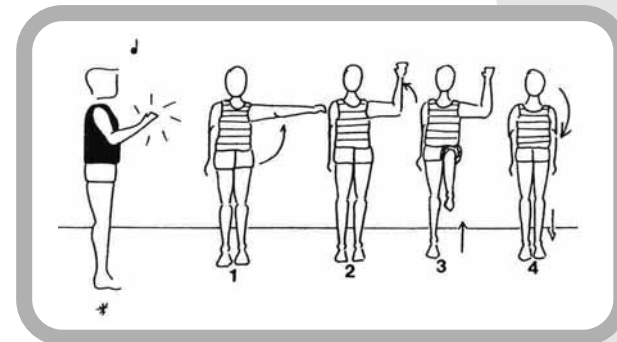
**Variante:** Se puede proponer también tres grupos: El primero caminará, lentamente, el segundo, con paso normal y el tercero, rápidamente.



### MI GUSTO Y MI GANA

Se organizan grupos de cuatro integrantes y cada niño, llevando el ritmo de la música, hará un movimiento con cualquier parte de su cuerpo: Con la cabeza, con un pie, con una mano, etc.

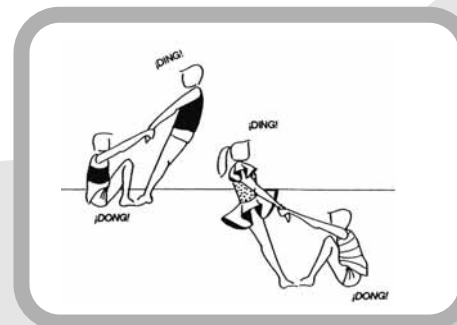
**Variantes:** Se puede hacer el movimiento con diferentes partes del cuerpo y también llevar el ritmo tocando el cuerpo de otro compañero.



### LAS CAMPANAS

Por parejas, de frente, los niños se toman de la mano. Un niño(a) flexionará sus piernas hasta sentarse, mientras dice "ding", posteriormente se levanta, para que el otro se siente mientras dice "dong".

**Observaciones:** Ambos dejan caer su peso hacia atrás colgándose de las manos de su compañero.

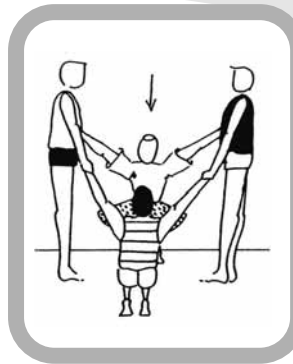


## MOVERSE AL COMPAS

Los niños y niñas estarán regados por todo el salón. El maestro empezará a contar diferentes compases. Al decir: 1-2, 1-2, 1-2... sin parar. Todos los niños harán grupos de 2, y tomados de las manos, se agachan y se levantan en forma alterna, siguiendo el compás.

Al decir el maestro: 1-2- 3, 1- 2- 3... forman grupos de 3 y se van agachando y levantando por turnos. Y así, sucesivamente, contando compases de 4, 5 y 6 tiempos o más.

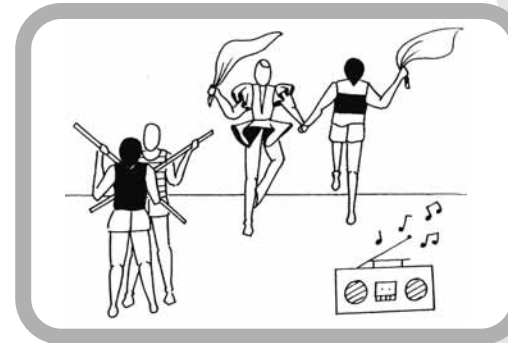
**Observación:** Conforme se vayan familiarizando con los distintos compases, en vez de llevarlo con la voz, lo pueden llevar con un tambor o una pandereta.



## BAILE DE LOS ADORNOS

Para preparar este baile se requiere que cada uno de los integrantes del grupo cree su adorno particular. Para ello, se sugiere que utilice telas, listones, palos, sombreros, pañuelos grandes, etc.

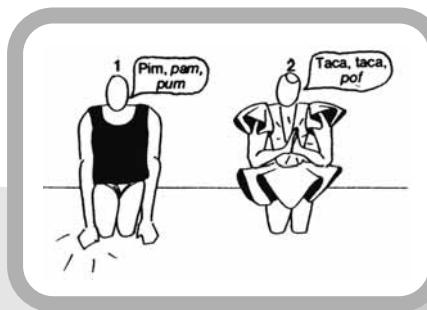
Organizados en parejas, los niños y niñas bailan libremente al ritmo de una melodía, improvisando una pequeña coreografía con su "adorno" y con su compañero.



## EL PIM PAM PUM

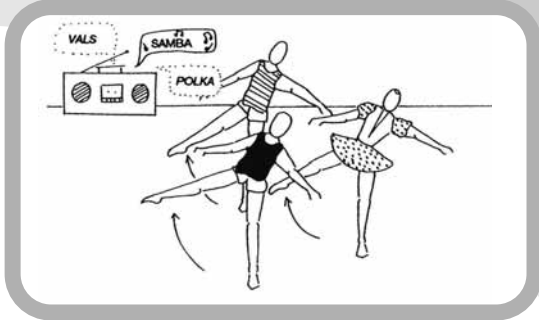
Los niños en grupos de 4, 5 o 6 miembros, crean un ritmo el cual lo representan con onomatopeyas. Por ejemplo: "Pim, pam, pum"; o "taca, taca, pof"; la creatividad de los niños (as) es lo que cuenta. Pueden representar el ritmo ante sus demás compañeros de diferentes maneras:

- Haciendo los sonidos con la boca y con otras partes del cuerpo, como las palmas, pies, etc.
- Pueden agregar una coreografía, y todos bailan a la vez que interpretan los sonidos que componen el ritmo.



### PUPURRÍ

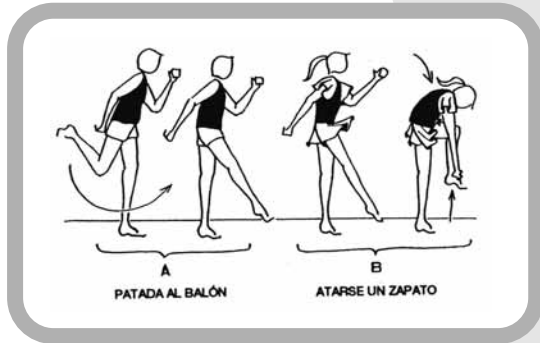
El maestro deberá preparar un CD o casete con varios ritmos de música y dejar que los niñas y niños, mientras bailan, identifiquen de qué ritmo se trata. Durante el baile pueden buscar diferentes posibilidades de moverse, ya sea hacia adelante, atrás, derecha, izquierda, en diagonal, con medios giros, giros completos, etc.



### FUNDIR EL MOVIMIENTO

Los niños y niñas se organizan en pequeños grupos y uno de ellos propone una acción simple y precisa. Ejemplo: Levantar la pierna para dar una patada. El siguiente deberá reproducir la acción que haya realizado el primero, y completarla con otra. Ejemplo: Poner el pie encima de la silla, para atarse un zapato. Y así sucesivamente.

**Observación:** Los movimientos pueden irse complicando dando libertad de expresarse libremente con cualquier parte del cuerpo.



### EL CRECIMIENTO DEL ARBOL

Los niños y niñas se sientan en el suelo y empiezan a crecer de una postura cerrada. Poco a poco irán moviendo y extendiendo los brazos y la cabeza como si fueran las ramas de un árbol. Se pondrán de pie, hasta tratar de completar la figura del árbol con su cuerpo.

Posteriormente pueden irse uniendo en pequeños grupos de árboles y continuar moviendo sus ramas libremente, moviéndose a diferentes alturas.



### DEDOS, TAMBOR, MANOS

Los niños y niñas caminan por todo el espacio del salón. A un golpe de tambor se quedan estáticos, y el maestro(a) dice, por ejemplo: "Muevan los dedos de las manos, buscando todas las variantes posibles". A un golpe de tambor, continúan caminando y a otro golpe de tambor vuelven a quietarse. Entonces el maestro podría decir: "Muevan las manos, buscando todas las variantes posibles". Los movimientos podrían seguir el siguiente orden: Dedos, manos, muñecas, codos, brazos, hombros, etc.

#### Observaciones:

- Los niños(as) deberán buscar muchas posibilidades de movimientos para cada parte del cuerpo que se mencione.
- El juego se puede volver muy largo y cansado, por lo que se recomienda hacerlo en diferentes sesiones cortas, en donde muevan las otras partes del cuerpo, que no hayan sido mencionadas.



### DANZA DEL VIENTRE

Se pide a los niños y niñas que muevan únicamente los músculos abdominales, sacando y metiendo el vientre varias veces. Algunos niños, al tratar de localizar los abdominales, mueven la espalda, doblándola hacia delante y enderezándola. Otros suben y bajan los hombros. Debemos observar que la espalda permanezca inmóvil y los hombros bajos.





## 9. MOMENTOS DE RELAJACIÓN

### EL COLUMPIO

Los niños niñas se sientan en el suelo con las rodillas flexionadas sobre el pecho y abrazados a ellas. En esta posición, deben dejarse caer hacia atrás y volver a sentarse.

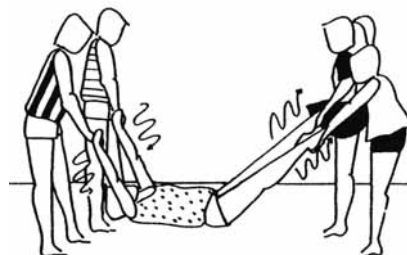


### TERREMOTO

Se organizan en grupos de cinco niños y niñas. Uno de ellos se acuesta en el suelo viendo hacia el techo. Los otros que estarán de pie, agarran cada uno una pierna o un brazo, lo levantan de esa forma y deberán mover las cuatro extremidades como si fuera terremoto.

#### Variantes:

- También lo pueden balancear de un lado a otro.
- Otra opción es balancearlo de arriba hacia abajo. Sólo que en este caso, deberá haber alguien que esté atento para proteger de una caída a quien estén balanceando.

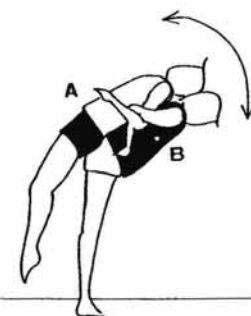


### EL SACO O LA CAMPANA

Se organizan parejas y se colocan espalda con espalda, con los brazos entrelazados. Un niño debe subir a otro sobre su espalda, de manera que una cadera, quede encima de la otra.

Quien está arriba debe relajarse y es movido por quien está abajo como si fuera una campana o en todas las formas posibles. Luego se invierten los papeles y se pueden buscar otras parejas.

**Variante:** Otra forma es cargar al compañero (a) es colocar ambas espaldas en forma de cruz, y de esta manera, se balancea a quien está arriba. En esta posición no se toman de las manos.



## BIBLIOGRAFÍA

HERNÁNDEZ RAMOS, María Eugenia. A jugar.  
Servicio jesuita de Refugiados, México. 1995.

HERNÁNDEZ RAMOS, María Eugenia. Jugando con la música. Servicio jesuita de Refugiados. México 1995.

JOYCE, Mary. Técnica de Danza para niños. Ediciones Martínez Roca, S. A. Barcelona, España. 1984.

LEHMAN, Elena. Canta, toca, brinca y danza.  
Narcea, S. A. de Ediciones. Madrid, España. 1998.

SERRA, Mercé Mateu y otros. 1000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión.  
Volumen I y II.  
Editorial Paidotribo. Barcelona, España.

ZAMORA, Ángel. Danzas del Mundo.  
Editorial CCS. Madrid, España. 2005



# LITERATURA



*Aquí está mi palabra: te la entrego.  
Con ella digo mi razón de mi vida, mi alegría, mis hechos y mi miedo.  
Aquí está mi palabra, me la dieron mis padres cuando di mi primer paso, mi primer balbuceo.  
Desde entonces la cuido, la exalto, la honro, la defiendo.  
Ella es la que me lleva hasta tu oído, ella es la que te da mi pensamiento.  
Con ella digo amo, con ella digo existo, con ella digo odio, con ella digo quiero,  
con ella digo todo lo que soy, lo que siento, lo que tengo.  
Aquí está mi palabra, Y si yo te la entrego  
dame también la tuya, ven, hablemos.  
La palabra es la vida...*

Plegaria contra el silencio  
Manuel José Arce





## EL AMOR POR LA LITERATURA

*“Maestro no es quien siempre enseña,  
sino quien, también aprende”*

Giomarães Rosa

En una conferencia con maestros y maestras interesados en aprender técnicas y trucos para resolver el difícil problema de falta de lectura, se planteó la siguiente pregunta: ¿Qué podemos hacer para que los niños lean más? La escritora e investigadora brasileña de literatura infantil, Ana María Machado, planteó que la pregunta debería invertirse: **¿Qué pueden hacer los niños para que los padres y maestros lean más?** En seguida preguntó a los educadores qué estaban leyendo en la actualidad; ante esta interrogante no hubo ninguna respuesta que revelase una lectura medianamente profunda.

La escritora brasileña está convencida de un hecho: “Lo que lleva a un niño a leer, es ante todo, el ejemplo y la curiosidad. Desde pequeño, el niño ve que los adultos leen, y entonces también él quiere hacerlo. Si ningún adulto de los que rodean al niño tiene la costumbre de leer, será difícil que éste se vuelva lector.

Esto resulta casi aterrador cuando se comprueba que en las familias nadie lee, que no hay espacios en las casas para tener libros. Existe, no obstante, una segunda oportunidad: ¡La escuela!. Pero aquí también se da el problema de que los maestros no leen, no viven con los libros una relación buena, útil, importante. Siendo así, no dan ejemplo y no consiguen realmente transmitir pasión por los libros, y sin pasión nadie lee de verdad. No contagian, no transmiten el virus porque no son portadores. Sin duda en su formación como educadores, no despertaron en ellos el entusiasmo por la literatura y, en consecuencia, no están preparados para transmitir a los niños y jóvenes lo que ellos mismos no tienen. Nadie enseña a otro a leer literatura. Por el contrario, lo que una persona lega a otra es la revelación de un secreto: **El amor por la literatura.** Y eso es un acto de contagio más que una enseñanza” (Lectura, escuela y creación literaria).

Cualquiera que ama la literatura, es capaz de quedarse horas hablando de escenas, imágenes, frases y personajes, situaciones e ideas, de algunos de los libros preferidos. Sin duda eso despertará el deseo de leer en alguien que nos esté escuchando, de la misma manera que nosotros nos volvemos locos por ver un libro que despierta nuestra curiosidad.

El camino como lo hemos planteado repetidas veces, es abrir las puertas de nuestra mente y corazón junto con los niños y darnos todos este regalo: El de descubrir los libros que despertarán nuestra pasión, para jugar, crear, amar y aprender junto con ellos. Esto nos ayudará a despertar la vocación de lectores que los niños (as) llevarán consigo durante toda la vida, la curiosidad por descubrir lo que esconden los libros.

### ESCUCHAR, HABLAR, LEER, ESCRIBIR

En la filosofía del Lenguaje integral se definen los actos de leer, hablar, escribir y escuchar, como las artes del lenguaje. Estas están íntimamente relacionadas, por lo que deben ser enseñadas de manera integrada.

Dentro de esta corriente, a los estudiantes se les brinda la oportunidad de experimentar continuamente con el lenguaje en todas sus modalidades: Escuchan, leen, hablan y escriben. De esta manera pueden utilizarlo de manera real, significativa y funcional: Los niños aprenden a leer, leyendo y a escribir, escribiendo.

Piaget e Inhelder afirman que tanto el pensamiento como el lenguaje se desarrollan a medida que el niño le busca sentido al mundo que le rodea. El niño siempre está observando, escuchando, cuestionando. En un currículo integral, los procesos de hablar, escuchar, escribir y leer tiene lugar en el contexto de las exploraciones del mundo, las cosas, los hechos, las ideas y las experiencias.

El lenguaje es la herramienta primaria para construir significados, así como es la mayor herramienta para el aprendizaje. Le da al niño la oportunidad de pensar, leer, hablar, escribir acerca de problemas sociales, asuntos matemáticos y científicos, argumentos imaginativos y creativos.

### LOS CUENTOS INFANTILES

La construcción del lenguaje por parte del niño(a) se inicia mucho antes de su aprendizaje de la lectura y la escritura. Por eso, la Literatura Infantil transmitida oralmente cumple un aspecto fundamental para este desarrollo. A través de ella, se le puede ofrecer al niño un mundo más amplio y rico que lo conecta con su fantasía. Y este mundo, gracias a los cuentos, en gran medida se le crea.





Gordon Wells, en su libro *Aprender a leer y a escribir*, plantea: “Por ello, escuchar cuentos en la primera infancia supone gran estímulo para aprender a leer y a escribir. Y los cuentos siguen constituyendo el contexto más fértil para el aprendizaje del lenguaje oral y escrito”.

Si admitimos que “el conocimiento sólo puede ser construido por cada sujeto cognoscente”, habrá que admitir que los contactos orales que le proporcionan los cuentos, relatos y juegos, están preparando el camino para la comprensión de la lectura y la escritura.

Es por ello que tanto en la educación parvularia como en los primeros años de la educación primaria, debe existir “la hora del cuento”, el cual debe ser un momento infaltable dentro del horario regular. Los beneficios serán invaluable y perecederos.

#### **ANIMACIÓN A LA LECTURA**

Al haber sembrado en los niños una buena motivación a través de cuentos u otras expresiones orales, es más probable que nos manifiesten una inclinación positiva hacia la lectura. Debemos recordar que lo importante no es el número de libros que se leen sino cómo se leen y cómo se “navega” en ellos para disfrutar y aprender y ser mejores.

Así como no debe faltar en las aulas “la hora del cuento”, tampoco debe faltar un momento en el cual en toda la escuela se fomente una campaña a favor de la lectura; que la escuela tenga un momento exclusivo para leer, desde la directora, los maestros, niños, hasta el personal que confluje en ella. A este momento lo podemos titular “el poder de la lectura”. Y sobre esto hay que insistir: “Quien no lee, se da por vencido y renuncia al poder”.

Isabel Agüera basada en sus diferentes juegos literarios con niños, nos plantea la lectura como placer y diversión, para así, como una espiral inagotable, suscitar el interés por la lectoescritura:

1. La lectura nos descubre realidades mágicas y nos crea mundos imaginarios.
2. La lectura nos ayuda a ser mejores.
3. La lectura nos lleva a reflexionar sobre el respeto a la diversidad cultural.

4. La lectura nos incita a ser creativos y colaboradores.
5. La lectura nos enseña estrategias para estudiar mejor.
6. La lectura es fuente del saber popular.
7. La lectura nos enseña curiosidades atractivas.
8. La lectura nos ayuda a superar miedos y complejos.
9. La lectura nos presenta otros contextos de vida.
10. La lectura nos hace sensibles a los problemas humanos.
11. La lectura promueve valores.
12. La lectura nos motiva a la creación de textos literarios.

Para finalizar, es importante analizar que los juegos literarios que aquí se presentan son una invitación para que los maestros(as) se lancen a descubrir junto con los niños, el inagotable caudal de creatividad que puedan ofrecer. Pero lo más importante, es el esfuerzo diario creador para tratar de que, en la escuela, se cultive la vida que eche raíces, ramas y semillas. La creatividad no se hace, se vive. No es patrimonios de pocos, sino de todos.

Recordemos que uno de los derechos fundamentales de todos los seres humanos es el derecho a una educación digna. Esto significa “saber leer y escribir”, obtener la sabiduría acumulada por la humanidad, en el transcurso de la historia. Por eso también todos tenemos el derecho de tener acceso a la literatura. No se puede entender el mundo, la vida, sin amar la literatura; sin entenderla; sin vivirla.

A través de estos juegos literarios, queremos ofrecerles a los niños la posibilidad de que se expresen a través de la palabra, como manifestación artística. Debemos encontrar cuentos y poesías que dejen huella desde sus primeros años de vida, para crear un lazo íntimo e indestructible, que ya de adultos no perderán jamás, entre ellos, la literatura. Al favorecer este desarrollo lingüístico y comunicativo de los niños, les damos las herramientas para que en un futuro puedan pensar, imaginar, opinar, disentir, argumentar, describir, confrontar ideas diversas, relatar, etc.

Recordemos que la lectura y la escritura son como el amor y la verdad: Interactúan constantemente. Ojalá consigamos hacer de la Literatura una auténtica fiesta de creación.



## ¡DESCUBRE EN LA LITERATURA UN MUNDO DE JUEGO!

La mayoría de juegos literarios que integran esta sección, han sido adaptados del libro: Curso de creatividad y lenguaje, de Isabel Agüera. En esta obra, la autora dedica el siguiente mensaje a todos los maestros y maestras:

“Hola amigo, hoy pongo en tus manos estos juegos. ¡Ojalá te sirvan! Tú estás vivo, tú eres creativo. No permitas que tu escuela sea un cementerio, sino un fresco vivero donde germine y crezca la vida”.

### 1. USA PALABRAS DE TERCIOPELO

*“Las expresiones poéticas las utilizamos constantemente en nuestro hablar cotidiano”.*

Isabel Agüera

#### MIS PRIMEROS POEMAS

##### DE DOS VERSOS

1. Será necesario explicar antes a los niños (as) que la poesía es una forma de escribir, en la que se buscan las palabras más bonitas y se colocan de tal forma que, al leerlas, deben dar ganas de reír, llorar, cantar, bailar y muchas cosas más.
2. Una forma de introducir a la poesía es explicarles que el maestro (a) leerá un poema. Mientras el maestro esté leyendo, cada uno va a escribir las palabras que más le gusten de la lectura. También pueden escribir las palabras que recuerden como las más bonitas de su vocabulario usual.
3. Al terminar la lectura, cada niño(a) leerá en voz alta las palabras que ha escrito y el maestro las escribirá en el pizarrón, a manera de hacer una lista de todas las palabras que sean mencionadas. Por ejemplo: Amor, flor, estrella, sol, fresa, mariposa, Jesús, bella, cristal, etc.

4. También será útil explicar que así como hay ciertos sonidos parecidos, (como ejemplo podemos golpear una campanita de metal con una cucharita y luego un vaso de cristal con la misma cucharita), así también hay palabras que suenan como si tuvieran la misma voz. Por ejemplo: estrella-bella, amor-flor, etc.
5. El maestro podrá escribir en el pizarrón dos palabras que rimen, de la siguiente forma:

1. \_\_\_\_\_ AMOR  
2. \_\_\_\_\_ FLOR

6. En el renglón 1, el maestro escribirá una frase que finalice con la palabra AMOR y en el 2, los niños podrán opinar respecto a qué escribir que termine con FLOR. Posteriormente cada uno podrá escribir su propio poema en su cuaderno. Este podría quedar así:

1. YO TENGO MUCHO AMOR (maestro)  
2. para mi blanca FLOR. (niño)

7. De esta misma forma continuamos con las demás palabras que están en el pizarrón.



### DE CUATRO VERSOS

1. Con base en la experiencia de construir poemas de dos versos, podemos dar un salto para tratar de que los niños (as) escriban poemas un poco más largos. Ahora haremos poemas de cuatro versos con las palabras ESTRELLA Y BELLA. El maestro escribirá el verso 1 y el 3 y los niños el 2 y el 4.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ ESTRELLA
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ BELLA

Se puede hacer colectivamente, escribiendo el poema en el pizarrón y luego individualmente escribiendo cada niño en su cuaderno. El poema podría quedar así:

1. CUANDO EL SOL SE VA
2. veo una blanca ESTRELLA
3. CADA NOCHE LA MIRO
4. y me parece más BELLA

2. Luego podría ser oportunidad de dejar a los niños y niñas para que escriban solos los 4 versos (a ver qué sale). Se escribe en la pizarra el mismo esquema y probamos con las palabras CARACOL Y SOL.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_ CARACACOL
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_ SOL

3. Es recomendable leer todos los poemas escritos por los niños, valorando y aplaudiendo cada uno. Para los niños, son poemas de verdad. Más adelante solos ellos podrán rimar sus propios poemas, sin necesidad de escribirles las palabras guías.

**Observación:** Algún adulto podría pensar que muchos de estos poemas son disparates. Es posible que las rimas aparezcan en otros renglones. Pero esto, en verdad, no importa. Lo destacable es que los niños se diviertan con las palabras. Si bien, debemos ser cuidadosos

para revisar que las rimas siempre las coloquen al final, todo lo que hagan es de gran valor. Debemos pensar en que realmente es un paso de gigante, que los niños escriban con autonomía e ilusión, aunque sean solo unas palabras.

### POEMAS DE OCHO VERSOS

Con las mismas reglas de los juegos anteriores, tratamos ahora de crear poemas cada vez más largos, buscando nuevas rimas. El maestro escribe en el pizarrón los versos impares, y los niños, los pares. Con base en las palabras JESÚS Y AZUL, el poema podría quedar así.

1. HA NACIDO UN NIÑO
2. llamado Jesús.
3. Y EN EL CIELO APARECE
4. una estrella azul.
5. LA NOCHE ES ALEGRE
6. los ángeles cantan a Jesús.
7. UNA BONITA CANCIÓN.
8. que baila la estrella azul.

Luego, con otras rimas dejamos solos a los niños para ver qué creaciones aportan. Todas son buenas y de mucho valor.



## CREAR A PARTIR DE OTRO

1. Un juego que da resultados increíbles es escoger un poema sencillo de algún autor, y escribirlo en el pizarrón. Por ejemplo:

AGUA, ¿DÓNDE VAS...?  
Agua, ¿dónde vas...?  
Riendo voy por el río  
a las orillas del mar.

Mar, ¿dónde vas...?  
Río arriba voy, buscando  
fuente dónde descansar.

Chopo, ¿Y tú que harás?  
No quiero decir nada.  
Yo, temblar.

¿Qué deseo? ¿Qué no deseo,  
por el río y por el mar?

Cuatro pájaros sin rumbo  
en el alto chopo están.  
Federico García Lorca

2. Se pide a los niños que copien al pie de la letra sólo los versos que van con signos de interrogación y los siguientes los vayan creando ellos. Si no se entiende una palabra, se recomienda que, entre todos, busquen el significado en el diccionario. A continuación un verso creado por un niño. No es el mejor ni el peor, sino uno tomado al azar.

Agua, ¿dónde vas?  
No lo sé. Me lleva la corriente,  
yo creo que camino hacia el mar.

Mar, ¿dónde vas?  
En busca del amigo sol  
para que me transforme en vapor.

Chopo, ¿y tú que harás?  
¡pimba!, ¡pimba! Ir y venir con el viento,  
columpiarme sin cesar.

¿Qué deseo, que no deseo  
por el río y por el mar?

Un blanco ruiseñor,  
un velero,  
una estrella,  
un amor.

Y así, podemos jugar con muchos poemas más. A veces sólo leemos un poema corto y con base en él, los niños escriben lo que ellos deseen.





## BAUTIZAR LOS POEMAS

1. Es frecuente que al **alargar** los poemas, los niños se pierdan un poco. Empiezan con una idea y terminan con otra. En un principio daba igual, pero **llegado** a este punto, será necesario recordarles que deberán seguir un orden. Además se hará énfasis en que se deben **“bautizar”** los poemas, es decir ponerles nombres o títulos.
2. Por ejemplo, vamos a crear un poema para contar que está **lloviendo**. Los niños escogen el título: LLUEVE; luego, todos aportan ideas para escribirlo en el pizarrón. Puede escribirse con rimas o sin preocuparnos de ellas. El siguiente verso fue creado por niños:

### LLUEVE

1. El sol se esconde
  2. no quiere salir
  3. detrás de una nube
  4. se hace “pipí”.
  5. Llueve en el campo,
  6. llueve en el mar,
  7. llueve en mi paraguas,
  8. ¡Qué alegría me da!
3. Luego, individualmente, los niños (as) podrán escoger un tema y escribir un poema en su cuaderno. Es importante que vayan releendo para que lo escrito tenga unidad. Si ellos creen que han puesto cosas que no tienen nada que ver, pues no hay nada más fácil que **“borrar”** y escribir hasta que salga.



## TRES ÚTILES FIGURAS LITERARIAS

Para motivar la creación literaria en los niños (as) podemos valernos de tres figuras que son muy fáciles de comprender. La personificación, el hipérbaton y la metáfora, son recursos que pueden agregar calidad literaria a las composiciones poéticas.

### LA PERSONIFICACIÓN

1. En la poesía, como en los cuentos y las fábulas, las cosas y los animales pueden hablar, reír, llorar, pensar, etc. Es decir, pueden hacer las mismas cosas que las personas. Este recurso se llama personificación.

Así, refiriéndonos a la lluvia, podemos decir:

La lluvia reza. La lluvia canta. La lluvia llora, etc.

2. El maestro escribe las siguientes personificaciones en el pizarrón y los niños las completan colectivamente.

EL AGUA DEL RIO CANTABA  
EL AGUA DEL RIO LLORABA  
EL AGUA DEL RIO JUGABA

El resultado fue el siguiente:

EL AGUA DEL RIO CANTABA fresquita  
y escuchaba su canción una niña bonita.

EL AGUA DEL RIO LLORABA asustada  
y recogía sus lágrimas una niña enamorada.

EL AGUA DEL RIO JUGABA al esconder  
y la encontró bajo un árbol, la hermosa niña Isabel.

3. Como motivación a esta práctica, conocida como **lectoescritura**, podemos proponer la lectura de poemas para que elijan personificaciones que les gusten. Algunas de las que han escogido son: Mundo sonriente – misiles muertos – lluvia alegre – noche triste – estrella amante – sol penoso.



## EL HIPÉRBATON

Otro “truco” para que los poemas resulten bonitos y tengan musicalidad, consiste en cambiar el orden de las palabras dentro de una frase. A esta técnica es la que se conoce como hipérbaton. Por ejemplo en vez de decir:

La blanca niña lloraba bajo un árbol florido.

Decimos:

Bajo un árbol florido lloraba la blanca niña.

Y así con este hipérbaton, y muchos más, podemos plantear el inicio de un poema para que los niños lo continúen después. Los niños también pueden jugar a crear sus propios hiperbatones.

## LA METÁFORA

A veces, para referirnos al color del cabello de las personas, decimos: Es rubia, tiene el pelo blanco, etc. En poesía en vez de pelo rubio se podría decir algo así: “Cabellos de oro”, porque el oro es amarillo, dorado, rubio... Y en vez de pelo blanco se puede decir: “Cabellos de plata”, porque la plata es blanca, brillante. Esto es una metáfora.

Como vemos, se trata de sustituir el nombre de una cosa por otro que “nos lleve” a ella, pero con palabras más poéticas. Así, por ejemplo podemos llamar a las nubes: Espuma de cielo, nieve alada, algodón, etc.

A continuación un poema hecho por niños con base en la metáfora “Hilos de oro”, escrita al principio del poema.

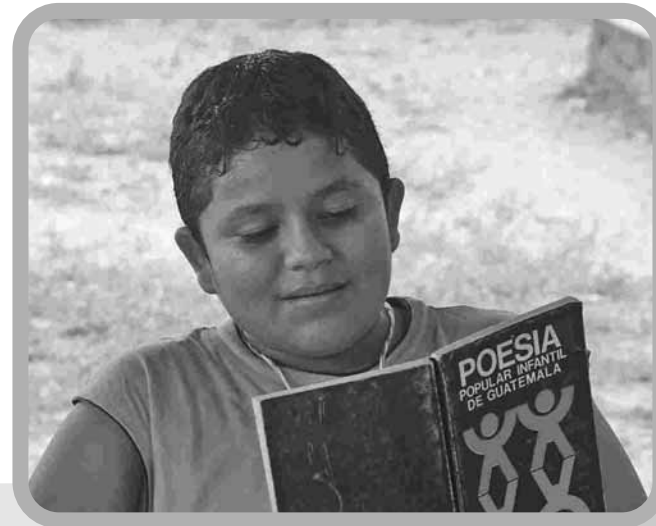
1. Suaves hilos de oro
2. en tu cabeza brotaron
3. pero antes que yo los viera
4. los ladrones los robaron.
  
5. ¡Ay, mi niña, mi niña!
6. finos hilos de oro,
7. ¡Ay, mi niña, mi niña!
8. ¡Qué hermoso tesoro!

....  
....

Otra opción es que los niños busquen metáforas en libros de poesía y escriban las que más les gusten.

## LEER A GRANDES POETAS

Recomendamos que los maestros y los niños lean poemas todos los días variando el estilo de composiciones poéticas como son los Romances, las Marchas, los Himnos, las Canciones de cuna y todas aquellas que les puedan interesar. Y luego jugar a la creación de cada uno de estos estilos poéticos.



### MÁS DIVERSIÓN POÉTICA

Para algunos de los siguientes juegos, se recomienda que el maestro, en silencio, vaya escribiendo en una hoja las opiniones de los niños (as), para que no se distraigan y no pierdan la espontaneidad de sus creaciones. Posteriormente se escriben en el pizarrón y luego los niños las escriben en hojas para su lectura y juego colectivo. También se pueden escribir en papeles grandes con marcadores y pegarlas en las paredes para que todos las lean. Los materiales a usar generalmente serán: pizarrón, yeso o marcadores, hojas y lápices

### POEMA DISPARATE

1. Se forma un círculo dejando a alguien en el centro. En voz alta dice la primera palabra que se le ocurra. Por ejemplo: Melón. El resto de la clase tiene que estar atento a la palabra para ver quién es el primero que dice algo, aunque sea un disparate, pero que rime con la palabra dicha. Por ejemplo a la palabra melón puede que contesten:  
  
"Cómete un camión".  
"Tú papá está pelón".  
"Corré que te alcanza un león".  
"Tenés cara de jamón". Etc.
2. Podría, incluso, grabarse el juego y, al oírlo, los niños, además de pasarla bien, podrán seleccionar aquellas composiciones que les gusten más.

### PALABRAS MÁGICAS

Todos los niños y niñas tienen palabras mágicas, o secretas, que les dan suerte; estas frases en sí son poemas que se recitan a sí mismos, deseándose suerte. Hay quienes llegan a creer que la suerte les llega por arte de sus palabras mágicas.

Para abrir el juego, se organiza un círculo, y luego el maestro motivará para que cada uno de los participantes describa sus palabras mágicas ante los demás. Si no las tuvieran, se pueden crear, empleando un poco de imaginación y tomando como base los siguientes ejemplos:

"Cucufato, Cucufato, si me ayudás, te desato".  
"Espiga, espiguita, si me das suerte, te devuelvo a tu casita".  
"Letras, palabras, lección, entren en mi cabeza y en mi corazón".  
"Duro, durillo, si te encuentro, te paseo en mi bolsillo".  
"Humo, humito, si te vas pronto, te daré un besito".

**Variante:** En otra oportunidad podemos decir sólo refranes y en otra sólo piropos etc.



## VERSOS AL INSTANTE

El maestro deberá preparar con anterioridad varias frases.

1. El juego se inicia cuando el maestro dice algunas palabras, las cuales siempre indicarán acción. A estas frases algunos contestarán con un poemita. El primero que se les ocurra.

Las palabras que el maestro dirá, unas veces estarán en presente, otras en pasado y otras en futuro. Por ejemplo, si dijera: "Canté, canté, ¿Qué pude cantar...?" alguien podría contestar: "Unas cancioncitas para bailar." Si mencionara: "Beberé, beberé, ¿Qué podré beber...?" Alguien podría contestar: "Un litro de leche, después de comer"...

2. Luego de esta necesaria explicación, es deseable que se citen otros ejemplos, y luego empezar el juego. conforme se avance en el juego, alguno de los niños pueda decir la primera frase y los demás la contestan.

**Observación:** Con esta sencilla actividad, además de entrenarse en rimas, aprenderán los tiempos de los verbos.



## CONJUROS

Como se sabe, a los niños y niñas les gusta hacer magia. De toda la vida, las palabras que se han repetido como conjuros, o al menos, las más conocidas, han sido: "Abra, cadabra, pata de cabra."

1. Este juego consiste en proponer a los niños (as) que, individualmente o por equipos, inventen otras palabras que conjuren apariciones mágicas. Por ejemplo: "Hojas de cebolla, patas de culebra, naranja y perejil, que aparezca volando una perdiz." Para que resulte más divertido, previamente preparado, se puede sacar de la manga una perdiz de cartulina o de plasticina.
2. De esta forma, los niños se motivan a componer conjuros en los que, sin darse se cuenta, estarán utilizando rimas. Estos son unos ejemplos de conjuros inventados por niños del tercer año de primaria:

"Huesos de calavera, revueltos con harina, que salga bailando una gallina."

"Melón, remelón, cara de cartón, narices de plato, que aparezcan sobre la mesa los bigotes de un gato."

"Mi abuela María remendaba y cosía y todas las noches comía chocolate de lombriz, que vuela por los aires su hermosa nariz."



## AFORISMOS

Como mencionamos al principio, constantemente y sin saberlo, nosotros utilizamos la poesía en nuestro hablar cotidiano. Basta con interiorizar algo de lo que decimos, para que tomemos conciencia de ello. Refranes, dichos, adivinanzas, etc. y, por supuesto, los aforismos. Éstos, evidentemente, son una fórmula para que los niños manejen las rimas, pero también una forma para reflexionar sobre distintos aspectos de la vida. Son frases simples, que expresan sentimientos.

Por ejemplo:

“La vida es dura, pero hay que vivirla con ternura.”

“Aprende a volar y mariposa serás.”

“Si la paz quieres encontrar, tú, primero, la has de sembrar.”

“El cerebro está para pensar, si no lo usas, tonto te puedes quedar.”

“Con un lápiz y un papel, miles de cosas puedes hacer.”

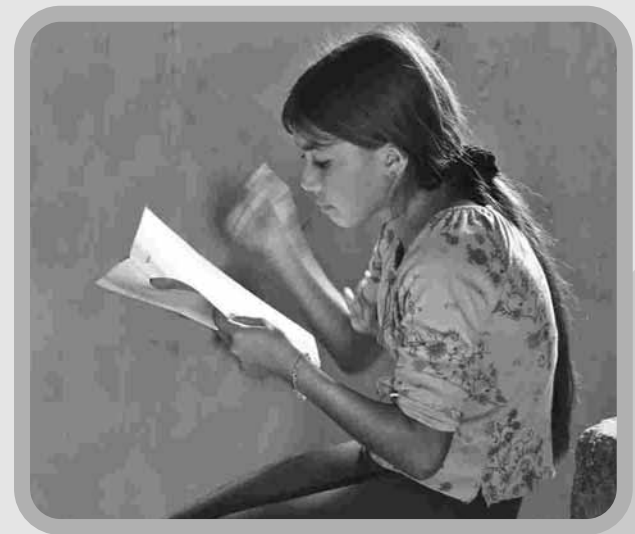
“Con mis ojos puedo ver la maldad y con mi corazón puedo ver la bondad.”

Así, los niños y niñas de forma individual o colectiva, pueden jugar a crear y escribir sus propios aforismos.

## TABLA POÉTICA PARA MULTIPLICAR

1. El juego consiste en aprender una tabla de multiplicar, recitarla y luego crearle rimas poéticas.
2. Las siguientes composiciones sobre la tabla del 9, fue creada por niños de tercero primaria:

Nueve por una, nueve. Corre rápido que llueve.  
Nueve por dos, dieciocho. Eres más listo que Pinocho.  
Nueve por tres, veintisiete. Compra un chupete con el billete.  
Nueve por cuatro, treinta y seis. Vamos a jugar al beis.  
Nueve por cinco, cuarenta y cinco. Corro, salto y brinco.  
Nueve por seis, cincuenta y cuatro. Vamos juntos al teatro.  
Nueve por siete, sesenta y tres. Ahora, dílo como Andrés.  
Nueve por ocho, setenta y dos. Dílo ahora, de dos en dos.  
Nueve por nueve, ochenta y uno. Eres más inteligente que ninguno.  
Nueve por diez, noventa. Mi pelota no está en venta.



## POESÍA CON IMAGEN

1. Se trata de aprovechar el mundo de las imágenes que nos rodean. Se busca un recorte de cualquier cosa para que los niños se puedan motivar y partir de ahí para escribir un poema. Cada niño escogerá una imagen diferente, que le llame la atención.
2. Es importante que los niños (as) reflexionen respecto a que hay diferencia notable entre ver y observar. Es importante "mirar para ver". Es bastante frecuente que miremos las cosas superficialmente, y no nos detengamos para analizar los mensajes que se nos pretenda transmitir.
3. Elegida una imagen, los niños deberán escribir una composición con base en ella.

A continuación un poema creado por Carmen Cano, niña de 10 años de edad. Su imagen fue la de varios monigotes (muñecos).

### MONIGOTES

Estos monigotes  
me encantan, me chiflan;  
se parece a Pepe  
y otro a Felisa.

Estos monigotes  
tan bigotudos,  
tienen cara de sables,  
tienen cara de escudos.

Estos monigotes  
de brazos cruzados  
comen ajos crudos,  
cocidos y asados.

Estos monigotes  
me encantan, me chiflan  
son muy divertidos,  
me hacen mucha risa.

1. Se explica a los niños participantes que realmente es eso: Un poema que vuela.
2. Para iniciar el juego, uno de los participantes escribe un verso en una hoja de papel. Por ejemplo:

Las amapolas rojas  
en el campo están.

Se dobla el papel, haciendo un avión sencillo y se lanza a un niño cualquiera, que lo leerá en silencio y continuará el poema escribiendo otro verso:

Y un verde jardín  
a las orillas del mar.

3. Y así, sucesivamente, se va pasando a otros niños que continuarán el poema. Al final se leerá en voz alta para que lo conozcan todos.

**Variante:** Pueden haber varios poemas voladores a la vez.



## 2. SE CUENTAN CUENTOS

### CON DOS PALABRAS, UNA

Este juego nos lleva a la creación de historias fantásticas.

1. Se organizan grupos de 4 o 5 miembros. Cada grupo propone dos palabras las cuales después las juntarán tal como son, o bien pueden cortarlas y hacer la mezcla de las dos. En ambos casos surge una nueva palabra que no tiene significado conocido.
2. Luego, según la creatividad del grupo, definen esta nueva palabra, como ellos quieran. Un ejemplo de combinación hecha por los niños es:

Palabras: Pollo y Dinosaurio.

Palabra nueva: Pollosaurio.

Definición: Es un pollo gigante que tiene el cuello como el dinosaurio, pero con pico.

3. Al final los niños crean una historia con la nueva palabra. En este caso el resultado fue el siguiente:

"Este pollo nació por accidente de un huevo perdido durante años. Al granjero le creó un sinfín de conflictos y decidió matarlo, sin resultado. Al final lo consiguió atándole dos lechugas a las patas (su comida favorita). El pollo, al tratar de comerlas, se rompió la columna vertebral y murió".

### ¿QUÉ PASARÍA SI...?

Llenamos los puntos suspensivos del título de forma sorprendente y sugerente para los niños. Por ejemplo: ¿Qué pasaría si las calles de Guatemala fueran de chocolate?, ¿Qué pasaría si fuéramos de cristal?, ¿O de goma?... A partir de esta frase, crean la historia.

**Observación:** Si los niños son muy pequeños, se les puede sugerir preguntas para facilitar la creación de la historia: ¿Qué personajes hay?, ¿Cómo se mueven?, ¿A dónde van...?

### CUENTO FANTÁSTICO

1. Damos a los niños una serie de palabras conocidas que sugieran un cuento muy conocido; la última palabra no tendrá nada que ver con las anteriores. Ejemplo:
  - "Blancanieves", "enanitos", "palacio", "bosque", "bomberos".
  - "Cenicienta", "Hada", "Cocina", "Príncipe", "Madrastra", "Avioneta".
2. Con base en las palabras dadas, crean una historia, ya sea de manera individual, en pequeños grupos, de cuatro a seis niños, o bien todo el grupo.



## TITULARES DE PERIÓDICOS

1. Los niños, organizados en grupos, ubican varios periódicos. De estos rotativos eligen el titular que más llame su atención. Lo recortan sin leer la noticia completa y lo pegan en una hoja de papel. Ejemplo:

“Niño mordido por una serpiente”  
“Mendigo muerto por el frío”, etc.

2. Con base en este título los niños tratarán de crear una historia. Como ya hemos en visto en el capítulo de Teatro de este libro, la estructura dramática de las historias consta de introducción, nudo y desenlace. Con este título hemos encontrado el nudo o el problema. Los niños tendrán que inventar la introducción y el desenlace o final del cuento.

**Variante:** Cada grupo recorta varios titulares que no tengan relación entre sí y luego escriben un cuento. De esta manera saldrán cuentos locos o fantásticos. De esta manera darán rienda suelta a su imaginación.



## MINICUENTO

Materiales:

Cajitas de fósforos  
Papeles de colores, pegamento, tijeras y crayones  
Hojas de papel y lapiceros  
Engrapadora

Cómo lo jugamos:

1. Cada niño (a) llevará una o varias cajitas de fósforos, las cuales forrarán libremente con papel y pegamento. Encima de cada caja escribirán el nombre de un cuento y lo adornarán, si desean, con algún dibujo.
2. Recortarán hojitas de un tamaño tal, que dobladas quepan dentro de la cajita de fósforos. En las hojitas, engrapadas por un extremo, escribirán el minicuento que se les ocurra.
3. Al terminar de escribir el minicuento doblan las hojitas y las guardan en la cajita de fósforos que intercambiarán con otros niños y niñas y se leerán en voz alta.
4. Al final, estos cuentecitos se pueden guardar, para iniciar así, una biblioteca miniatura en la clase.





### **SOBRE DE CUENTOS**

Materiales:  
Sobres, hojas de papel, lapiceros, crayones

Cómo lo jugamos:

1. En la parte del sobre que sirve para escribir la dirección. Cada niño escribe el nombre de su cuento, puede dibujar y pintar libremente lo que desee.
2. Luego en una hoja de papel escribirá un cuento de creación propia. Al terminarlo dobla la hoja y la introduce en el sobre.
3. Seguidamente se intercambian los sobres con los demás compañeros y se leen todos los cuentos en voz alta.

### **CUENTO EN BLANCO**

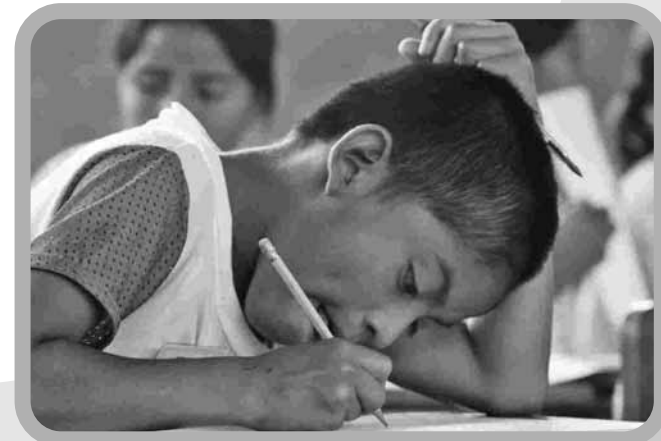
Sólo necesitamos una hoja de papel en blanco. La primera vez que se hace es la más interesante, porque, al no saber los niños cómo es, son muy espontáneos y creativos.

1. El maestro habiéndose guardado una hoja de papel en blanco en alguna parte, les dice a los niños y niñas de manera cómica: "Aquí, en mi bolsa, tengo un cuento que me he encontrado entre papeles viejos. Está casi borrada, pero vamos a intentar leerlo entre todos. Cada uno leeremos una frase. Empiezo yo."
2. El maestro se saca la hoja de papel e inicia la lectura improvisada de un cuento. Por ejemplo: "Érase una vez una mariposa que quería ir a la escuela y... A ver, que siga otro".
3. Le pasa la hoja a cualquier niño, para que continúe con la historia. Como no hay nada escrito, los niños tendrán que inventar las frases, procurando que tengan cierta coherencia. Al principio, los primeros se desconciertan al encontrar la hoja en blanco, pero en seguida descubren el truco y lo siguen con relativa facilidad.

### **CUENTO ROMPECABEZAS**

1. Los niños dividen una hoja de papel en 8 partes y luego escribirán un cuento de manera que en una parte escriben el texto y en otra dibujan una ilustración. Al final podrían haber 4 partes con texto y 4 partes con ilustración.
2. Se recortan las diferentes partes de la hoja, de forma que resulte un rompecabezas que se guarda en un sobre.
3. Se intercambian los sobres y cada niño y niña tratará de armar el cuento-rompecabezas que le tocó.

**Observación:** El rompecabezas se puede pegar sobre cartulina y forrarlo con nylon para que no se estropee con el uso.



## CUENTO PROBLEMA

Algunas veces puede ocurrirnos que, pese a amplias y detalladas explicaciones, nos resulta imposible asimilar lo que significan algunas cosas. Entendemos ese significado hasta que lo descubrimos por experiencia. Con el fin de enseñar a pensar, nació la idea del cuentoproblema.

A continuación se describen dos ejemplos que podemos utilizar con los niños. Se pueden leer en voz alta o se les pueden dar por escrito para que los niños los lean individualmente, analicen y planteen respuestas.

Se sugiere motivarlos para que expresen lo que se les ocurra, por muy disparatado que parezca, sin tener miedo a equivocarse. Es importante evitar las burlas, más bien se deberá estimular la diversidad de respuestas. Ejemplos:

- “Una mujer tenía en un jarrón tres rosas que compró el mismo día. A la mañana siguiente amaneció seca una rosa y, al siguiente día, otra. No obstante, la tercera rosa pasó un mes y un año y mucho más y no se secaba. ¿Cuál era la causa?”

**Solución:** ¡Claro que es muy fácil!: La tercera rosa era de plástico, de tela, de papel, etc.

- “Juan y Pedro salieron del hotel a dar una vuelta. A media mañana volvieron para arreglarse. Tenían que acudir a una reunión de negocios. Al abrir el armario para vestirse, sólo había un par de zapatos. No obstante, Juan y Pedro salieron perfectamente calzados. ¿Cómo se las arreglaron...?”

**Solución:** Los dos eran cojos y de distinto pie.

## CUENTO COLECTIVO

1. Organizados en grupos de 4 o 5 miembros, cada integrante escribirá un capítulo de un cuento colectivo. Entre ellos deberán acordar el tema, quién empieza, quién termina, cómo se van a distribuir los capítulos, etc.
2. Una vez escrito el primer capítulo, se lo pasa a quien le corresponde; lo lee y escribe el segundo capítulo, luego lo pasa al tercero y así sucesivamente hasta llegar al final.
3. Una vez terminados todos los capítulos, entre todos harán una puesta en común para dialogar si están de acuerdo o no con lo escrito. Finalmente, también eligen quien va a escribir el cuento final y quienes van a realizar ilustraciones del mismo, etc.
4. No está demás insistir en la necesidad de trabajar en equipo para que, aunando esfuerzos y capacidades, el resultado sea más rápido y hasta más cómodo. Es decir, que las individualidades no cuentan, ni los protagonismos, ni las competitividades. Tan importante debe ser el que corta el papel como el que escribe o ilustra.



### CUENTO ALBUM

1. El juego consiste en que cada niño o niña recorte de periódicos y revistas, fotos de sus personajes preferidos: Artistas, deportistas, científicos, exploradores, políticos, etc., y los peguen a modo de álbum, en varias hojas de papel.
2. Debajo de cada fotografía se sugiere que escriban una sencilla biografía y algún dato importante que los identifique.
3. Al final eligen un personaje entre todos de acuerdo a su preferencia y escriben un relato sobre él.

**Variante:** Se puede hacer también con fotografías de animales, plantas, objetos, máquinas, etc.

### CUENTO ACORDEÓN

1. Consiste en una tira de papel de, más o menos, cuatro dedos de ancho por lo que se quiera de largo. Se dobla como si se fuera a hacer un abanico: dobléz para arriba, dobléz para abajo... Debe procurarse que los dobleces queden rectangulares y bien marcados.
2. Una vez preparado el "acordeón", en el primer rectángulo, que hará de portada, se escribirá el título y luego se empieza a escribir el cuento. En un rectángulo se escribe y en otro se dibuja.
3. Para leerlo se irá abriendo dobléz por dobléz, hasta abrir la tira que contendrá el cuento completo.

### FOTO NOVELA

#### Materiales

Periódicos, revistas, folletos, etc.

Hojas de papel, lapiceros, tijeras y pegamento

- Comúnmente las fotonovelas las conocemos como historias de amor o del corazón. Son como las telenovelas, sólo que están en las revistas con fotografías.
- Los niños y niñas deberán recortar aquellas fotografías de personas que les interesan y luego las pegan en varias hojas de papel, de manera que vayan componiendo con ellas una historia únicamente a través de imágenes.
- Para terminar, pueden escribir diálogos a las imágenes escogidas. Esto lo pueden hacer recortando círculos y óvalos pequeños de papel en donde escribirán el diálogo y luego lo pegan a la imagen correspondiente. Los chistes o tiras cómicas de los periódicos, nos pueden dar ideas de cómo pegar los diálogos.



### 3. LETRAS DIVERTIDAS

#### BINGO DE PALABRAS

1. Se les pide a los niños y niñas que escriban en hojas dos o tres palabras, separando un poco las letras, de forma que puedan verlas bien. Así, por ejemplo, todos escriben dos palabras de tres sílabas:

P - E - L - O - T - A

M - Á - Q - U - I - N - A

2. A continuación el maestro escribe en el pizarrón una palabra, teniendo el cuidado, igualmente, de separar las letras.
3. Cada niño, rápidamente, tiene que comprobar la coincidencia, si la hubiera, entre las letras de la pizarra y las suyas. Cada coincidencia será una letra que tacharán de su palabra como los números en el Bingo.
4. De esta forma, el maestro seguirá escribiendo palabras en el pizarrón, hasta que algún alumno complete sus palabras y cante bingo.



#### LA PALABRA MÁS LARGA

1. El maestro escribe en el pizarrón una palabra, separando las letras (como hicimos en el Bingo), de forma que se deletree bien, pero más separadas. Por Ejemplo:

M - A - C - E - T - A

2. Se motiva a los niños para que con la ayuda del diccionario, formen la palabra más larga que empiece con cada una de las letras propuestas en el pizarrón.
3. Cuando alguno cree tenerla, se levanta, en silencio y la escribe en la pizarra en forma vertical, debajo de la letra que corresponda.
4. Si alguien tiene otra más larga, la escribe a la par de la que ya está escrita. Por ejemplo:

M	-	A	-	C	-	E	-	T	-	A
A	A					L	L			
T	T					E	E			
R	R					C	C			
Í	Í					T	T			
C	C					R	R			
U	U					O	O			
L	L					D	A			
A	Á					O	C			
	N						Ú			
	D						S			
	O						T			
	S						I			
	E						C			
							O			

5. De esta forma los niños se darán cuenta que “matriculándose” tiene más letras que “matricula” y así sucesivamente.

#### Variantes:

- Se puede jugar también con verbos, plurales, diminutivos, aumentativos...
- Para complementar este juego se puede tener un cuaderno con el nombre de las palabras largas. En él, los niños pueden escribir las palabras más grandes de todos los juegos y de vez en cuando, hacemos, en voz alta, una lectura de ellas.



## LA BUENAVENTURA

Todos tenemos en nuestra mente la imagen de aquellas personas que dicen adivinar el futuro a través de las barajas o cartas.

A los niños les llaman la atención estas barajas por las figuras mágicas y extrañas que tienen, y es algo que les gusta tocar e incluso oler. Este juego, trata de que los niños (as) hagan su propia baraja y también sus predicciones del futuro, tratando de que todo sea positivo, como su nombre lo indica: La Buenaventura.

1. Para ello, se propone que cada uno, de una cartulina blanca, obtenga diez rectángulos, todos iguales, un poco más grandes que las barajas normales, y que dibujen en ellos cosas que puedan significar algo y que no se parezcan a las de las barajas de verdad. Por ejemplo, una flor, una mariposa, una estrella, etc. Se les dice que el dibujo debe estar lo mejor realizado, según sus habilidades y creatividad. También deben pensar en que cada dibujo que hagan significará algo, según como lo deseen. Por ejemplo: una flor puede significar “el amor”, una estrella “el trabajo”, unas monedas “la fortuna”, y así todo lo que se les ocurra.
2. Una vez terminadas las cartas, se escoge quién va a ser el adivinador y el resto se coloca alrededor de él. El adivinador baraja sus cartas, las coloca boca abajo e inventa “la buenaventura” para quien levanta la mano, incluso al maestro(a). ¡Qué viva la creatividad y las buenas nuevas!
3. El maestro también puede ir escribiendo las predicciones de los niños y luego ellos pueden hacer un cuaderno sobre “la buenaventura”.

## QUITA Y AGREGA

1. Se escriben dos palabras en el pizarrón. Por ejemplo: pena y risa.
2. El juego consiste en pasar de la primera palabra a la segunda, a base de componer nuevas palabras con significado. ¿Pero cómo se hace? Pues, quitando o poniendo letras, sólo una en cada golpe. Además, no vale alterar el orden de las letras. Por ejemplo:

De pena a risa.

De pena a pesa, de pesa a pisa y de pisa, por fin, a risa.

Otro ejemplo:

De gato a perro.

De gato a pato, de pato a peto, de peto a pero, de pero a perro.

3. El juego se puede complicar cuanto se quiera, buscando palabras con letras de mayor dificultad y que admitan más transformaciones. Por ejemplo: de CIELO a AMOR.



## EL TABLERO DE LOS SIGNOS

Este es un juego con muchas variantes y aplicaciones.

1. El maestro dibuja en el pizarrón un rectángulo que dividirá en 16 casillas iguales. Horizontalmente, en los cuadros de arriba se coloca un número por cada casilla y, verticalmente una letra por cada casilla. Un ejemplo de un tablero pequeño, es el siguiente:

	1	2	3
a			
b			
c			

2. Con anterioridad el maestro habrá ya hecho en una cartulina grande, un cuadrado exactamente igual, sólo que, en cada casilla tendrá dibujado un signo de puntuación.
3. Luego se pide a un niño o niña que pase al pizarrón y los demás que se preparen para escribir. Quien pasa al pizarrón tiene que marcar con una X la casilla que prefiera. Por ejemplo, la a-3. El maestro mira en su tablero particular y dice que signo está en esa casilla: por ejemplo: -¿?- (signos de interrogación).
4. En ese caso quien está en el pizarrón, tendrá que escribir algo donde tenga que usar correctamente los signos de interrogación. Así mismo todos los demás escribirán también en una hoja.
5. De esta misma manera se seguirá jugando y eligiendo casilleros. Pueden aparecer: el guión, los dos puntos, el paréntesis, etc.

**Variantes:** Con este Juego se puede enseñar a los niños a conjugar verbos, la tabla de multiplicar, gramática, etc. En lugar de signos puedes colocar palabras, números, etc.

## REFRANES LOCOS

Puede servir tanto para la expresión oral como para la expresión escrita.

1. Los niños mencionan todos los refranes populares que conocen y el maestro los escribe en el pizarrón.
2. Escogemos un refrán y escribimos solo su primera parte. Por ejemplo:

“QUIEN A BUEN ARBOL SE ARRIMA...”

3. Los niños tienen que seguir el refrán, que dejará de ser tal, construyendo oralmente, o por escrito, divertidas historietas. Así, en el refrán propuesto, un niño dijo:

“Quien a buen árbol se arrima, se aparta del camino y se sienta a descansar, pero, si descansa mucho y se duerme, puede llegar una vaca y darle un susto y, además, en un manzano, le puede caer encima una manzana gorda y hacerle un chichón tan grande como una casa, pero si el árbol no tiene hojas y hace mucho sol, se le pueden achicharrar los sesos y ponerse tonto.” Fin.

### Variantes:

- Se puede hacer también con dichos populares, colmos, exageraciones. Las creaciones pueden ser propuestas muy cortas.
- Para que los niños se expresen oralmente podemos usar la grabadora tipo periodista y grabar las expresiones espontáneas de los que quieren hablar.



### FORMACIÓN DE SIGLAS

1. Muy sencillo. Simplemente los niños se entrenan para descifrar siglas de instituciones. Por ejemplo: ONU, AEU, IGSS, IVA, INCAP, etc.
2. Una vez que han entendido cómo se consigue con las siglas acortar nombres largos y complicados, se les propone que se "lancen" a inventar siglas de cualquier cosa. Por ejemplo:

Niños de mi escuela = NDME.  
Amigos de los animales = ADEA.  
Arañas come hombres = ACH  
Amigos de las plantas = ADEPLAN.

3. Luego las escriben en el pizarrón y los demás tienen que tratar de descifrarlas.

**Observación:** A los niños les podría gustar tanto este juego, que hasta de sus de sus nombres y apellidos podrían sacar siglas.



### ESCRIBO MIS PENSAMIENTOS

1. Todos tenemos una gran riqueza de pensamientos y este ejercicio consiste que jugar con ellos de manera que tengan un mensaje que haga reflexionar todo aquel que lo lea. Para empezar, el maestro escribe en el pizarrón algo así:

"Las plantas y los animales necesitan cariño y atención."

2. Luego invitamos a los niños a pensar y a que escriban sus propios pensamientos, según el ejemplo anterior. A continuación presentamos unos ejemplos sorprendentes de pensamientos escritos por niños de quinto grado primaria:

- "Los negros y los gitanos son también hombres como los demás"
- "Antes de fumar un primer cigarro piensa cómo puedes estar cuando te fumes el último."
- "Un corazón roto no tiene arreglo."
- "Si no tienes más remedio que pelear, espera a ser el último."
- "Para que no te cale la envidia, ponte un buen impermeable."

3. Se pueden escribir en cartulinas en forma de tarjetitas y hacerles alguna ilustración alusiva. Y todavía les motiva más si les sugerimos que pueden ser de distintos colores.



## BAILE DE LETRAS

Cualquier actividad con carácter lúdico les encanta a los niños, pero ésta, en verdad los enciende .

1. Pensamos en una palabra un poco complicada y que no lleve de ser posible, letras repetidas. Por ejemplo: PELOTA.

Claro que PELOTA no tiene nada de complicación, pero damos este ejemplo para que resulte más fácil la explicación. Entonces, en medio del pizarrón escribimos las letras totalmente desordenadas como si estuvieran “bailando”, por ejemplo:

P L  
A T  
O E

2. Les dejamos unos cinco minutos para que con esas letras construyan otras nuevas palabras con significado, y las escriben en su cuaderno. Les salen un montón:

TAPO – PELA – PEO – OPEL – LEO – OLE – TAPEO –  
TELA – LATE – APEO – OLA – PLATO – ATO – PATO –  
LAPO, etc.

3. Les preguntamos si alguna vez se habían puesto a pensar en la cantidad de palabras que se pueden construir a partir de unas letras...?

Este juego es una forma de hacerle comprender al niño la maravilla que es el Lenguaje y los signos que lo representan, las letras que aun siendo relativamente pocas, sus posibilidades de combinación son infinitas.

## DOS CUADERNOS

1. Conseguimos dos cuadernos de los más grandes, pueden ser aquellos de tamaño carta. En las portadas, con letras muy grandes rotulamos: CRITICO y ALABO, respectivamente.
2. En el cuaderno de ALABO, los niños escribirán libremente todas aquellas cosas de la clase, de los compañeros o del maestro que consideren dignas de exaltar o felicitar y en el de CRITICO, todas aquellas cosas que merezcan ser mejoradas para su futura corrección. De esta forma se van acostumbrando a la crítica pero también a reconocer y valorar todo lo positivo que pueda acontecer a su alrededor.
3. Cada quince días, o una vez al mes, en Asamblea se promueven debates sobre aquellas cuestiones escritas que revistan mayor interés para todos.

Los niños tienen que aprender a ser críticos, a tener voz, a ser tolerantes, dialogantes, etc., y de esta manera la escuela nos puede dar esta oportunidad, porque nadie nace sabiendo y no podemos exigir un “futuro” crítico, si no lo hemos promovido nosotros.





### ESCRIBIR CON EL DEDO

Es un juego de atención que nos puede servir para la fijación de palabras con dificultad ortográfica.

1. Les decimos a los niños: “Hoy voy a escribir sin yeso, sólo con mi dedo sobre el pizarrón. Será una frase que ustedes van tratar de adivinar y escribir en su cuaderno. Preparen un lápiz y papel y veremos quien lo consigue.
2. Y, con el dedo índice, despacio, marcando bien los movimientos, palabra por palabra, hacemos como si de verdad estamos escribiendo una frase sencillita, sobre todo al principio. El éxito esta garantizado.

### LA ESCALERA

1. Dibujamos en el pizarrón una escalera con el número de escalones que queramos. En el primer escalón escribimos una palabra. Por ejemplo:  
AGUA.
2. En el juego participa toda la clase y consiste en llegar al final de la escalera, e incluso construir otra, a base de escribir en cada escalón una palabra que está directamente relacionada con la que hay escrita en el primera escalón.

Los niños pueden levantarse libremente y por orden ir escribiendo las palabras que se les ocurran. Si alguien escribiera alguna palabra que no está relacionada, sin burlarse de él, sencillamente se le hace la observación, la borra y se le da otra oportunidad para que lo intente.

Aunque esta actividad se suele hacer en común y en el pizarrón, todos los niños, copiarán la escalera en sus cuadernos.

### LOTERÍA

1. Los niños dibujarán y recortarán en pequeñas cartulinas todas las letras del abecedario y luego se guardan en una caja pequeña de cartón. La vocales se deberán repetir por lo menos, cinco veces cada una.
2. El maestro a manera de jugar lotería, las revuelve y sin mirar saca una letra de la cajita y la canta en voz alta y todos anotarán esa letra en su cuaderno.
3. De esa forma se continúan sacando las demás letras hasta que alguno consiga con dichas letras componer una palabra con sentido y así gritar ¡lotería! Y decir ante todos la palabra formada. En este momento podría empezarse el juego nuevamente o continuar jugando para dar la oportunidad a otros para que formen sus palabras y así sucesivamente también gritar ¡lotería!

**Variante:** Luego de formar palabras se pueden formar también frases, etc.



## HORÓSCOPOS

1. Los niños se reúnen en equipos de manera que en cada uno estén los que tengan el mismo horóscopo, para esto el maestro dirá a que horóscopo corresponde cada uno, según la fecha de su nacimiento.
2. Los niños realizan las siguientes actividades:
  - a. Se deberán poner de acuerdo con respecto al nombre de su horóscopo: ¿Les gusta o no les gusta?
  - b. Piensan y escriben varias cosas positivas y negativas que desearían para los nacidos bajo ese signo.
  - c. Hacen predicciones a mediano y largo plazo.
  - d. Dibujan su signo e inventan otro que dibujarán también.
  - e. Exponen ante todos sus horóscopos.

### Observaciones:

- Este trabajo, además de ser eminentemente creativo y literario, es también una especie de escaparate psicológico, al que se asoman los niños, coincidiendo la mayoría en aquellas cosas positivas que les gustaría ser o tener.
- Por el contrario es curioso observar el trabajo y el tiempo que les lleva el tener que achacarse algo negativo. Por supuesto, siempre procuran que sea lo mínimo.
- Con este juego conviene de que los seres humanos, al menos en estos años de la infancia en los que la sociedad todavía no les ha “inyectado” ningún tipo de “veneno”, son buenos y desean el bien, aman la belleza, se identifican totalmente con aquellos valores dignos del ser humano.



## EL CHARLATÁN (O EL MEROLICO)

Todos hemos visto y sobre todo oído a los merolicos en las plazas de los parques proclamando a los cuatro vientos la calidad de sus mercaderías. Por ejemplo:

“Y, por haber comprado este peine le regalo esta manta, más suave que una novia, y le regalo este juego de toallas para cuando se case, y estos manteles para que sea la envidia de sus vecinas y, si quiere más, un traje de caballero de lana fina, etc.”

De alguna manera estos charlatanes son magos de la palabra. ¡Cómo hablan! ¡Cómo envuelven y embelezan a la gente...!

Vamos a jugar con los niños a que se convierten en charlatanes, que improvisan, que inventan retahílas para vender supuestas mercancías, con gracia, arte y simpatía. Que jueguen y aprendan a hablar sin necesidad de tener siempre delante una hoja escrita.



## 4. LA LECTURA

### GRABACIONES

Nos hemos puesto a pensar alguna vez en lo mucho que les gusta a los niños oírse, cuando se les graba la voz...? Les alucina reconocerse y que los oigan los demás. Bueno, pues esta actividad es de grabaciones.

Con una grabadora podemos grabar cualquier lectura que les guste: cuentos, poesías, chistes, diálogos, etc. También los niños pueden incorporarle música de fondo, que elevaran de tono entre lectura y lectura. Debemos procurar que la lectura salga sin tropezones y que además resulte variado y divertido.

Antes de grabar les debemos pedir que ensayen para que al grabar puedan leer lo mejor que puedan. Al final no tenemos que preocuparnos de buscar las lecturas, ya que ellos se encargarán de seleccionar textos, leerlos, releerlos, ensayarlos, leerlos en voz alta, oírse unos a otros, corregirse, etc.

Una vez grabadas las lecturas, llega lo más importante para ellos: escucharlas en clase. ¡Un rotundo éxito!

### RINCÓN DE LECTURA

Cómo es lógico, no se trata de ninguna actividad, pero sí de un pequeño "truco" para que los niños se "animen" a leer.

Es una cosa muy sencilla: un rincón en la clase con unas cuantas mesas colocadas de una manera informal o unos cojines tirados el piso y unos libros colocados en este rincón. Podemos decirles a los niños:

"El que termine sus actividades puede irse a leer."

A los niños les gusta mucho este rincón. El hecho de estar sentados sin el rigor de la clase y a veces de espalda hacia el maestro, les hace sentir más relajados y libres, más importantes y a gusto.

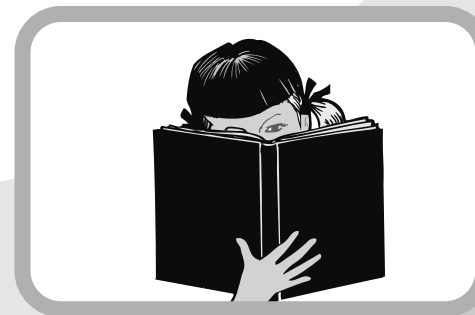
### EL PÁRRAFO PERDIDO

A los maestros les resulta aburrido el tener que esperar la lectura de cuarenta niños en clase, y máxime cuando ya nos sabemos el libro de memoria. Así que, si a nosotros nos aburre y cansa, cómo no va a cansar también a los niños. Además, debemos estar pendientes de que todos sigan la lectura, porque, de lo contrario, se limitan a leer sólo el párrafo que les corresponde.

¿Será posible qué podamos lograr que todos lean y que además la pasemos muy bien? Aquí van unas ideas:

1. Tomamos el libro, seleccionamos el párrafo de una lectura, lo escribimos en el pizarrón y les damos pistas para que lo busquen: páginas, ilustraciones, título de la lectura, etc. Y ellos siguiendo estas pistas, tienen que leer y leer, hasta localizar el párrafo.
2. El primero que lo consigue se levanta y escribe en el pizarrón la frase que le precede y la que le sigue.
3. De esta manera es seguro que devorarán las páginas, y nos divertiremos, observando cómo sin pestañean para no perder el tiempo, leerán para ser los primeros en encontrar el párrafo perdido.

Si se quiere hacer más complicado, le cambiamos al párrafo perdido, alguna palabra por otra sinónima, o le alteramos el orden, etc.



## FICHEROS

1. Elegimos un libro de acuerdo a la edad de los niños de manera de tener uno para cada uno, y les decimos: "Hoy vamos a hacer unos juegos sobre el libro que tiene cada uno, y el niño que esté dispuesto a hacerlos me lo dice y le doy una ficha en la que tendrá que anotar lo que yo indique". ("Según la experiencia, todos absolutamente todos, se interesaron por la lectura").
2. Se les entregan las fichas, los libros y se les encarga a cada niño:

"Luego de leerlo, tú me resumes el capítulo ocho, y tú me haces una lista de palabras del vocabulario popular guatemalteco, y tú me hablas del personaje que más te guste, y tú me haces una relación de apodos, y tú me escribes la costumbre que se describe en el capítulo doce, etc."

3. De esta manera se logra confeccionar un buen fichero del libro.

**Anécdota:** Lo más bonito de todo fue que un niño, de los menos interesados en leer, se entusiasmó hasta el extremo de que constantemente estaba pidiendo fichas y más fichas en las que, por su cuenta, incluía algún tipo de ilustraciones.

## HABLAR LEYENDO

Esta actividad consiste en proporcionar a los niños tanto el texto como la oportunidad de leerlo ante sus compañeros.

1. Para ello se elige alguna información aparecida en el periódico o revista y que puede ser de interés para ellos. Por ejemplo, el tema de la capa de ozono. Una vez seleccionado el tema informativo se piden voluntarios para que lo lean como si estuvieran en un "noticiero de televisión". Si todos desean participar, se pueden buscar varios temas a leer, para que pasen después.
2. Para darle más emoción se puede fabricar con una caja de cartón una cámara con la que un niño simulará la filmación y también se puede poner una silla y una mesa para que los que lean se sienten.
3. Mientras se lee la noticia, los demás irán tomando nota de posibles defectos que detecten en la lectura o en la forma de hacerlo.

**Observación:** Con este juego se aprenden muchas cosas: se les traba la lengua, se mueven mucho, no saben levantar la vista del papel, parece como si leyeran para ellos solos, están demasiado serios, etc.

**Variante:** Se puede complicar el grado de lectura pidiendo que lean cada vez más rápido o escogiendo artículos que contengan un lenguaje técnico sobre medicina, ingeniería, etc. Aparte de perfeccionar la lectura, la idea también es de divertirnos entre todos de las "medidas de pata" en la lectura.

## SOBRILANDIA

Sobrilandia es una especie de biblioteca formada con base en sobres, que previamente, y entre todos, escriben, eligiendo los temas o las actividades que prefieran.

Por ejemplo, comics (tiras cómicas), cuentos, poesía, chistes, crucigramas, etc. Los sobres para esta actividad deben de ser de tamaño carta y cada equipo elige la actividad que va a hacer. Entre todos van rellenando el sobre.

En la parte delantera del sobre escriben, por ejemplo: "Leo cosas de monstruos", y en ese sobre irán lecturas, inventadas o copiadas de algún libro sobre monstruos, ya sean cuentos, poesías, chistes, etc.

En otro, por ejemplo, "Leo cosas de Ovnis". De igual manera tendrán que investigar o inventar sobre el tema.

De esta forma se van creando los sobres y, cuando ya hay bastantes los repartimos entre todos y los leemos individualmente o en voz alta frente a los demás.



## 5. CREAR UN PERSONAJE MÁGICO

*“Mi Personaje Mágico soy yo, corriendo y volando por las calles, pasándomelo bien”.*

Niño de 9 años

Con este juego se puede abrir un mundo ilimitado de posibilidades para iniciar a los niños en las distintas técnicas de la escritura.

### MI PROPIO PERSONAJE

1. Les pedimos a los niños que inventen su propio personaje, tipo supe héroe. No se vale copiarlo de la televisión o revistas. A su personaje le pueden poner todos los poderes que quieran pero no sirven las armas que matan o hieren. Como ideas para la creación podemos pensar en los animales, en las plantas, en la naturaleza... Por ejemplo: el camaleón, para protegerse cambia de color y así engaña a sus enemigos, el zorrillo despide más olor, la cebolla huele fuerte, las nubes tapan el sol, etc.

De esta manera a los niños se les ocurren los personajes más insólitos: el Hombre Nube, Don Piano, el Hombre-Arco Iris, el Hombre Imán, el Hombre Girasol, etc.

2. Al tener ya claro su personaje, su cara, su traje, sus poderes, etc. lo dibujan y colorean en cartulinas.
3. Luego, con letras mayúsculas, escriben el nombre de su personaje y realizan una descripción de cómo es, qué hace, para qué sirve, cuáles son sus poderes y todos aquellos pequeños detalles que quieran que sean conocidos por todos.” Algunas descripciones hechas por los niños:
  - EL HOMBRE CEBOLLA. Nació de una planta de cebollas. Le cayó un rayo mágico y creció, creció, hasta que se hizo gigante. Después se convirtió en hombre y se salió de la tierra. Se fue por el mundo para combatir el mal olor con su olor picante, al que todos se rendían.
  - DON PIANO. Con su música paraliza a los ladrones, que dejan de robar para escucharlo, etc.

- EL HOMBRE ARCO-IRIS. Lleva en su cuerpo los siete colores del arco-iris. Es bueno y divertido. Cuando algo va mal dice unas palabras mágicas y todo se vuelve del color que él quiere. La gente se asusta y huye, etc.
  - EL HOMBRE GIRASOL. Puede darle la vuelta al sol y así cambia el día por la noche o al revés, etc.
4. Aprovechando esta motivación, podemos aprovecharla para iniciarlos en las distintas técnicas de la escritura. Podemos decirles a los niños que todo lo referente a su personaje debe salirse en lo posible de lo común. Sus discos, sus mascotas, sus pasatiempos, su casa, etc. todo, absolutamente todo puede tener propiedades maravillosas.

Con todas estas ideas, los niños pueden escribir un poema con base en su personaje. Posteriormente le pueden enviar una carta o el personaje se la puede enviar a alguien más. De la carta podemos pasar al telegrama y así, crear luego un trabalenguas, una adivinanza, un anuncio publicitario del personaje. También pueden hacer composiciones sobre la comida que le gusta, las vacaciones y a donde le gusta viajar, sus distracciones preferidas, cuales mascotas prefiere, una entrevista, como es su casa, etc. Todo en derivado de las cosas maravillosas de su personaje creado.

**Observación:** Debemos procurar que este trabajo lo hagan en hojas tamaño carta. Así, cada actividad escrita se irá engrapando o agregando al archivo de cada personaje.



## 6. ESCRIBIENDO NUESTRO PERIÓDICO

*“En la escuela creativa hay que educar para la comunicación...  
Si el mundo es la casa de todos,  
la escuela debe ser el lugar de encuentro con el mundo”*  
Isabel Agüera

Entre los objetivos que planteamos para la incursión de la prensa en la escuela están los siguientes:

- a) El periódico, la prensa en general como medio de motivación a la lecto-escritura.
- b) El periódico y cualquier tipo de letra impresa como material didáctico.

Para iniciar esta actividad en la escuela lanzamos un plan con las siguientes ideas:

1. Motivación. Es necesario despertar el máximo interés de los niños(as) hacia el periódico. Por ejemplo el maestro(a) a manera de hacer teatro, podría entrar con el periódico todos los días bajo el brazo (Preferiblemente de una editorial diferente cada día). En otras oportunidades, mientras los niños realizan en silencio sus diferentes actividades, puede pasearse entre ellos, haciendo ruido al abrir las hojas, oliéndolas y palpándolas, haciendo gestos de sorpresa, de intriga, etc. y hablando para sí mismo: ¡Esto sí que está bueno! ¡Puchica, lo que pasó! ¡Vaya que interesante!... Si los niños se distraen, pues esa es la intención, y sobre todo despertar la curiosidad por los periódicos. Los diarios pueden guardarse a la vista de los niños y luego de una semana, la curiosidad será tal que estarán bastante motivados para su lectura.
2. Realización de un periódico mural. La segunda fase puede consistir en que los niños lean los periódicos y que recorten aquellas cosas que les parezcan, ya sean nacionales o internacionales, con el fin de pegarlas en un gran mural (que se puede conseguir uniendo varias hojas de papel grande) y luego colocarlo en uno de los corredores clave, en donde todos los niños pasen a todas horas. Más adelante Los niños también pueden llevar los periódicos de sus casas y renovar constantemente el periódico mural.

3. Análisis y lectura del periódico. En esta fase se busca que los niños no solo lean, sino que analicen las diferentes secciones de los periódicos, tomando conciencia de cada una de ellas, a manera de que se informen, critiquen, opinen, sugieran, se entretengan...

Para esta actividad el maestro escribirá en el pizarrón las diferentes secciones de las que consta un periódico, por ejemplo: “Cartas al director”, “Deportes”, “Arte y cultura”... y luego los niños organizados en grupos, escogen la sección que más les llame la atención. Durante una semana recortarán las cosas que las más les interesen de su sección respectiva y guardarán los recortes en un sobre grande. Más adelante, un día que se considere adecuado cada grupo seleccionará y leerá algo de su sección. De esta manera cada semana los niños(as) se irán poniendo al día en la actualidad nacional e internacional.



4. Montaje. Aunque pudiera parecer una pérdida de tiempo que los niños recorten, para después volver a pegar sobre hojas o cartulinas, es muy importante desde el punto de vista estético que los niños entiendan y busquen la mayor armonía y el mejor orden, a la hora de hacer un trabajo. El componer requiere saber elegir y colocar cada cosa en el espacio más adecuado. También es importante que junto con las fotografías de los periódicos, los niños realicen sus propios dibujos. Para esta actividad nos pueden ayudar todas las ideas que hemos planteado en la parte de Plástica de nuestro libro "Jugando con el arte 2".
5. Escritura del periódico. Esta fase puede ser la más motivadora para los niños. ¡Por fin vamos a escribir nuestro periódico!

Lo primero es elegir el nombre. A través de una lluvia de ideas podemos escribir las diferentes propuestas y luego votar por el que más les guste a todos. Luego organizados en grupos, se escogen las diferentes secciones, aquí los niños pueden crear otras secciones diferentes dependiendo de sus intereses, tales como: "Mi comunidad", "Mi escuela", "Creatividad", o las que a ellos se les ocurran y cada grupo escribirá algo respectivo a su sección.

Aquí es necesario hacer la observación de que el maestro(a) podría escribir a máquina o computadora los escritos de los niños. En primer lugar porque toda aproximación a la letra impresa hace más la ilusión y les parece mejor que sus propias letras caligráficas. Y en segundo lugar, es una forma de ver sus trabajos como más valorados y mejor presentados.

Al final viene el montaje de escritos, ilustraciones y dibujos, los que se pueden pegar sobre cartulinas u hojas grandes de colores. Es importante pensar también en la realización de la portada del periódico y los estilos de las letras para escribir los títulos de las diferentes secciones.

Las diferentes actividades de la prensa en la escuela pueden ser tan enriquecedoras que genera todo un abanico de divergencias verdaderamente educativas, como son: formación de espíritu crítico, capacidad de discernimiento, opinión, personal, etc. y de manera perezosa, conectar a los niños(as) con el mundo que les rodea, leyendo y escribiendo periódicos. Para finalizar esta experiencia, sobre lo que es el periódico, un niño de estos talleres escribió:

"El gran globo que flota sobre nuestras cabezas y que cada día y cada noche se abre y nos manda la lluvia de las cosas de todos y, queramos o no, nos empapan."







### EL LIBRO CALIENTE

Este juego es a manera del juego la papa caliente. Se escoge un libro, ya sea de cuentos o poemas, etc. Los niños(as) se organizarán en un círculo, luego le ponen música al siguiente verso y lo cantan:

El libro caliente viene y va  
pasémoslo rápido porque quema.  
A quien le quede en las manos  
en voz alta leerá.

Al cantar pueden hacer palmas o cualquier otro movimiento con el cuerpo. Mientras están cantando el libro pasa de mano en mano. Al terminar la canción, a quien le quede el libro leerá en voz alta algo al azar.

### ROMPECABEZAS

Este juego es para motivar a los que tienen mayores dificultades en la lectura. Para ello utilizaremos libros que ya no se usan y que se van para la basura. De estos libros seleccionamos aquellas lecturas o textos que nos parezcan más interesantes. Es aconsejable que los textos no sean muy complicados, de difícil comprensión, demasiados largos y que la letra no sea muy pequeña. Luego los recortamos en forma de triángulos, cuadrados o rectángulos. Los metemos en unos sobres en los cuales pondremos el nombre de la lectura.

Al estar listos los sobres le damos uno a cada niño y les decimos:

“A ver en cuánto tiempo arman el rompecabezas y leen el texto. Al haberlo armado lo copian en una hoja me lo entregan, si lo han escrito correctamente, ganarán un punto positivo.”

Es muy probable que a los niños con dificultades para la lectura, los ayuden los demás, en este caso aconsejamos permitir este apoyo, ya que lo importante es que todos lean y releen todas las lecturas posibles.

### ÁLBUM DE CREACIONES LITERARIAS

Al igual que el álbum hecho en Jugando con la Plástica, también planteamos la creación de un álbum en donde se seleccione y guarden todas las composiciones literarias escritas por cada niño, incluyendo también las composiciones investigadas en la comunidad o copiadas de los libros. De esta manera tendríamos una valiosa selección de cuentos, poemas, refranes, dichos, piropos, chistes, canciones, colmos, exageraciones, etc., todo escrito por los niños y las niñas.



Por último, cerramos estos tres libros, con la esperanza de abrir un nuevo ciclo de esperanza por el florecimiento de la creatividad, necesidad ineludible de todos los seres humanos.

*“Que el juego y el arte alimento de la vida,  
permanezcan siempre en la gente...  
Que se llenen las escuelas  
de niños curiosos, creativos y felices”.*

Recreación de un verso  
de Miguel Ángel Asturias



## BIBLIOGRAFÍA

AGÜERA, Isabel. Curso de Creatividad y lenguaje. Nancea S. A. de Ediciones. Madrid, España. 2004.

AGÜERA, Isabel. Animación a la lectura con niños. Editorial CCS. Madrid, España. 2005.

BATRES, Ethel y PIEDRA SANTA, Irene. Antología de la literatura para niños de Guatemala. UNICEF y Editorial Piedra Santa. Guatemala. 1996.

BENSI, Patricia Mercedes y COLOMBO, Blanca Beatriz. El camino de las palabras. Magisterio del Río de la Plata. Argentina. 2002.

CERVERA, Juan. Literatura y lengua en la educación infantil. Ediciones Mensajero, S. A. Bilbao, España. 1993.

GORDILLO, José. Lo que el niño enseña al hombre. México.

MACHADO, Ana María. Lectura, escuela y creación literaria. Grupo Anaya, S. A. Madrid, España. 2002.

PELEGRÍN, Ana. La aventura de oír. Editorial CINCEL, S. A. España, 1984.

VALENZUELA, Carolina. La enseñanza del lenguaje. Editorial Piedra Santa. Guatemala. 2004.

ZAMBRANO, Alicia. Plan Educativo Torre Roja. Editorial Norma. Colombia.

