

CUENTA A JUEGOS:

UNA EXPERIENCIA DONDE LAS PALABRAS COBRAN VIDA



Carmen Mena ✧ Isabel Vargas



CUENTAJUEGOS:

UNA EXPERIENCIA DONDE LAS PALABRAS
COBRAN VIDA

Carmen Mena ✱ Isabel Vargas

372.42
C534m

Mena, Carmen
Cuentajuegos: una experiencia donde las palabras cobran vida/Carmen Mena,
Isabel Vargas. —Editora Búho.-- Santo Domingo: CEED-CREM-INTEC, 2015.

32P.

1. Animación a la lectura 2. Lectura 3. Cuentos
I. Título II. Juegos III. Estrategias

© 2015 INTEC

ISBN: 978-9945-472-47-9

Corrección de estilo y edición a cargo de:
Fari Rosario

Ilustraciones del interior e imagen de cubierta:
Verouschka Freixas

Diseño de cubierta y diagramación:
Jesús Alberto De la Cruz

Impresión:
Editora Búho, S.R.L.

Impreso en República Dominicana

Estimada bibliotecaria y estimado bibliotecario | 9

Cuentajuegos | 15

Presentación de la estrategia | 15

Propósitos | 17

Competencias a desarrollar | 17

¿Cómo desarrollaremos la estrategia? | 18

Primer momento: preparación de la animadora o animador | 18

Vamos a cazar un oso | 20

Instrucciones para ambientar el espacio | 26

Segundo momento: ¡Ahora a disfrutar de las historias y que comience la diversión! | 27

Es importante saber que | 30

Evaluación | 33

Yo doy paso a la convivencia | 33

¿Qué otras actividades realizarías con esta estrategia? | 34

Bibliografía | 35

*Entre todos los placeres, el
más noble y agradable es la
lectura.*

Cicerón

Estimada bibliotecaria y estimado bibliotecario

Estimada bibliotecaria y estimado bibliotecario:

Desde el Centro de Recursos Multimodales para el Aprendizaje (CREM) ponemos en tus manos la estrategia de animación a la lectura: *Cuentajuegos: una experiencia donde las palabras cobran vida.*

Esta estrategia se constituye en una serie de actividades planificadas que acercan a estudiantes y comunidad educativa al maravilloso mundo de la lectura y la escritura. Esta estrategia se estructura del siguiente modo:

Presentación de la estrategia

Se inicia con una descripción de la estrategia; conoceremos en qué consiste la misma y cuáles son sus beneficios.

Propósitos

En esta parte están presentes algunas de las intenciones pedagógicas que como animadores nos planteamos para que estudiantes y comunidad educativa en general se aproximen al mundo de la lectura y la escritura.

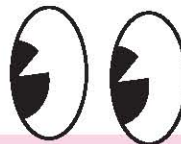
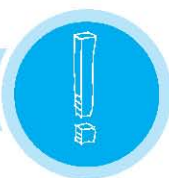
Competencias a desarrollar

Presentamos algunas de las competencias de comprensión oral, producción oral, comprensión escrita y producción escrita, que con cada estrategia alcanzan estudiantes y comunidad educativa en general.

• ¿Cómo desarrollaremos la estrategia?

Para desarrollar la estrategia nos guiaremos de diferentes momentos, relacionados con la preparación del animador y la animadora; también se presentan los recursos que deben utilizarse y las instrucciones para llevar a cabo la estrategia (*antes, durante y después* de lectura o representación).

Es importante saber que...



CUENTAJUEGOS

Es una nota curiosa relacionada con la estrategia, donde las y los participantes podrán relacionar sus conocimientos con temas del contexto nacional o internacional y, de ese modo, ampliar sus aprendizajes.

- **Evaluación**

En esta parte les solicitamos a los y las participantes que valoren de manera global el desarrollo de la estrategia.

- **Yo doy paso a la convivencia ¡Convivir alegra la vida!**

Desde la biblioteca promovemos una cultura de paz. Por eso, al finalizar cada actividad les proponemos poner en práctica, en la casa, en la escuela y en la comunidad, algunos tips para el desarrollo de relaciones armónicas que contribuyan a una sociedad más justa y solidaria.

- **¿Qué otras actividades realizarías con esta estrategia?**

En esta parte te invitamos a confiar en tus sueños, en tus talentos, en tu creatividad y diseñar nuevas actividades a partir de la estrategia que has trabajado, tomando en cuenta las necesidades del grupo y la realidad del contexto escolar y comunitario.

Confiamos en que tu poder de creación te posibilitará recrear estas estrategias y construir nuevas, contribuyendo así a desarrollar el amor por los libros, la lectura, la escritura, la edificación de los sueños... y por ende, a robustecer el trabajo de las bibliotecas escolares. Las bibliotecas deben convertirse en centros de recursos que acerquen a estudiantes y a la comunidad educativa en general al conocimiento, desde diferentes experiencias, recursos y variadas estrategias.

¡Esperamos que estas páginas renueven tu alegría, tu creatividad y el compromiso con el fortalecimiento continuo de los procesos de lectura y escritura de la escuela dominicana!



*Lo mejor de mi naturaleza se
revela en el juego, y el juego es
sagrado.*

Karen Blixen

Presentación de la estrategia

Querida bibliotecaria y querido bibliotecario: te presentamos la estrategia *Cuentajuegos*. Con esta estrategia las y los estudiantes se acercan a los personajes y situaciones de la historia, a través de juegos de palabras, de movimientos corporales y recursos del medio: todo esto da paso al disfrute, al goce, la imaginación, la fantasía y la liberación espontánea.

El juego es una actividad placentera que permite a las personas expresar sus emociones, sentimientos, miedos, destrezas, habilidades y expectativas.

Mediante el juego las y los estudiantes aprenden a ejercitar e integrar sus capacidades cognoscitivas, afectivas y motoras; a socializar con los demás, a manejar sus emociones y desarrollar la creatividad.

Para llevar a cabo la estrategia *Cuentajuegos* —y para apropiarse de ella— es necesario que dejemos aflorar la niña, el niño que llevamos dentro, y abramos las puertas de nuestros sentidos al mundo del juego y de los sueños. También es importante seleccionar el cuento adecuado, de manera que invite a jugar con sus palabras, a hacer sonidos o movimientos.



Propósitos

- Promover el desarrollo de la escucha, la atención y el disfrute de textos orales y escritos, mediante el juego.
- Desarrollar habilidades en el manejo de la expresión corporal.
- Motivar el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la expresión oral y escrita.
- Crear relaciones de amistad y cooperación a través del trabajo en equipo.

Competencias a desarrollar

Comprensión oral

- Disfrutan mientras escuchan cuentos y juegan.
- Interpretan, anticipan e infieren situaciones, hechos o palabras.
- Relacionan el contenido de la historia con sus experiencias y conocimientos personales.

Producción oral

- Disfrutan jugar, moverse, compartir sentimientos y recursos del medio.
- Expresan sus ideas con un vocabulario variado y coherente, con sentido.

Comprensión escrita

- Mientras leen identifican personajes, situaciones, lugares, hechos o palabras.

Producción escrita

- Escriben sus nombres y sus apellidos.
- Dibujan la historia o algunas de sus escenas.

¿Cómo desarrollaremos la estrategia?

Para desarrollar la estrategia *Cuentajuegos* tomaremos en cuenta dos grandes momentos:

Primer momento: preparación de la animadora o animador

- Leamos la historia antes de presentarla a nuestro público, y así conoceremos el contenido, los personajes, el ritmo y las entonaciones necesarias, entre otros aspectos que nos permitirán cautivar a nuestro público y seducirlo con la lectura. En cuanto a la historia, recordemos es necesario seleccionarla de modo que invite a jugar con ella. En este sentido, te hacemos la propuesta del cuento *Vamos a cazar un oso*, de Rosen (2005). Una historia que ofrece a las niñas y los niños, la posibilidad de divertirse, de jugar y de liberar sus emociones.



Vamos a cazar un oso



*Vamos a cazar un oso,
Un oso grande y peligroso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.
¡Un campo!
Un campo de largos pastos verdes.
Por encima no podemos pasar,
Por debajo no podemos pasar.
Ni modo...
Lo tendremos que atravesar.*

***Suish, suash,
Suish, suash,
Suish, suash.***

*Vamos a cazar un oso,
Un oso peludo y furioso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.*

*¡Un río!
Un río profundo y frío.
Por encima no podemos pasar,

Por debajo no podemos pasar.
Ni modo...
Lo tendremos que atravesar.*

***Glo, glo, glorogló,
Glo, glo, glorogló,
Glo, glo, glorogló.***

*Vamos a cazar un oso,
Un oso gordo y fastidioso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.
¡Barro!*

Barro espeso y pegajoso.

*Por encima no podemos pasar,
Por debajo no podemos pasar.
Ni modo...
Lo tendremos que atravesar.*

***Plochi, plochi,
Plochi, plop,
Plochi, plochi,
Plochi, plop.***

*Vamos a casar un oso
Un oso inmenso y horroroso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.*

*¡Un bosque!
Un bosque verde y oscuro.
Por encima no podemos pasar,
Por debajo no podemos pasar.
Ni modo...
Lo tendremos que atravesar.*

***Túpiti, túpiti
Túpiti, tap,
Túpiti, túpiti, tap.***

*Vamos a cazar un oso
Un oso terrible y monstruoso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!
Aquí no hay ningún miedoso.*

*¡Una tormenta!
Una tormenta de viento y nieve.
Por encima no podemos pasar,
Por debajo no podemos pasar.
Ni modo...
Lo tendremos que atravesar.*

***¡Suuu! ¡Uuuu!
¡Fuuu! ¡Uuuu!
¡Juuu! ¡Uuuu!***

*Vamos a casar un oso,
Un oso feo y espantoso.
¿Quién le teme al oso?
¡Nadie!*

Aquí no hay ningún miedoso.

¡Una cueva!

Una cueva estrecha y tenebrosa.

Por encima no podemos pasar,

Por debajo no podemos pasar.

Ni modo...

Lo tendremos que atravesar.

Tiqui, tiqui

Tiqui, tac...

¿Qué es eso que está allá?

Una húmeda nariz...

Dos peludas orejas...

Dos ojos que miran rabiosos...

¡Es un oso!

¡Peligro! ¡Retirada! ¡Salir de la cueva! ¡Tiqui, tiqui, tiqui, tac!

¡Atravesar la tormenta! ¡Suuuu, Uuuu, Fuuu, Uuu!

¡Atravesar el bosque! ¡Túpiti, túpiti, túpiti, tac!

¡Atravesar el barro! ¡Plochi, plochi, plochi, plop!

¡Atravesar el río! ¡Glo, glo, gloroglo!

¡Atravesar el campo! ¡Suish, suash, suish, suash!

*Llegar a la casa.
Abrir la puerta.
Subir las escaleras.*

*¡Uyuyuyuy!
La puerta quedó abierta.
Bajar las escaleras.*

*Cerrar la puerta.
Subir nuevamente.
Entrar al cuarto.*

*Meterse a la cama,
Bajo el cubrecama.
¿Quién quiere salir a cazar un oso?*

Autor: Michael Rosen

Instrucciones para ambientar el espacio

1. Procuramos tener a mano todos los recursos que necesitemos para ambientar el espacio, acorde con la historia que vamos a contar, y que las y los estudiantes jueguen. Conviene recoger las sillas y las mesas, de manera que el salón esté despejado y permita el movimiento, la libertad y la movilidad.

Recursos ¿Qué necesitaremos para ambientar la biblioteca y realizar la actividad?	
• Marcadores • Pintura o témpera • Láminas • Recursos del medio (ramas, arboles, tierra, etc.) • Aros • Cuerdas para saltar • Cintas de colores • Pelotas • Papelógrafos • Papel crepé	• Papel Kraft • Hojas de colores o papel construcción • Pegamento • Hilos de lana • Cintas pegante • Hojas en blanco • Lápices de carbón • Lápices de colores • Colchas • Un oso de peluche

2. Ambientamos el espacio según cada escena de la historia. Las escenas las podemos dibujar o hacerlas con recortes de revistas, periódicos u otros materiales que se nos ocurran. Colocamos cada escena de forma secuencial, en distintos lugares del salón, de manera que puedan moverse libremente.

3. En cada escena de la historia colocamos recursos para jugar. Con esos recursos las niñas y los niños jugarán y harán movimientos de acuerdo a los sonidos que propone cada escena.

**Segundo momento:
¡Ahora a disfrutar de las historias
y que comience la diversión!**

Antes de la lectura

1. Recibimos a las y los estudiantes con gran emoción y alegría. Siempre con una gran sonrisa, y les invitamos a ubicarse en el espacio que se ha preparado para escuchar la historia. Les decimos que ahora es momento de escuchar la historia *Vamos a cazar un oso* y que luego podrán explorar el espacio y los recursos que hemos preparado para continuar con la gran aventura.
2. Antes de que escuchen la historia, les preguntamos si les gusta salir a aventurar, a qué lugares han ido de aventuras, con quiénes, a cuáles lugares les gustaría ir a aventurar. También les podemos hacer preguntas relacionadas con la portada (imágenes, título, autor), entre otras preguntas que permitan conectar sus experiencias con la lectura.
3. Les decimos que para abrir el libro hay que decir unas palabras mágicas: ¡Tuililí, tuililá que este libro aparezca ya! Las pronunciamos en diferentes tonos de voz: susurrado, rápido, despacio, etc.

1. Leemos la historia, sirviendo de modelo, para introducir a nuestras niñas y niños en la secuencia o hilo narrativo. Esto les permitirá disfrutar la historia y escucharla atentamente, antes de jugar con ella. Mantenemos la atención, haciendo las entonaciones necesarias que conlleva cada personaje y/o situación, de manera que capturemos su atención. A medida que la vayamos leyendo, iremos jugando con las palabras, haciendo sonidos y movimientos de acuerdo a las siguientes escenas:

a. Campo: Suish, suash/Suish, suash/ Suish, suash.

b. Río: Glo, glo, glorogló/ Glo, glo, glorogló/ Glo, glo, glorogló.

c. Barro: Plochi, plochi, plochi, plop/ Plochi, plochi, plop.

d. Bosque: Túpiti, túpiti/ Túpiti, tap/ Túpiti, túpiti, tap.

e. Tormenta: ¡Suuu! ¡Uuuu! / ¡Fuuu! ¡Uuuu! / ¡Juuu! ¡Uuuu!.

f. Cueva: Tiqui, tiqui / Tiqui, tac...

g. Casa: meterse a la cama bajo el cubrecama.

2. Invitamos a las y los estudiantes a que escuchen nuevamente la historia. Pero ahora, a medida que la escuchen se dirigirán a cada escena, representada en el espacio de la biblioteca. En cada escena habrán recursos para que jueguen y hagan

movimientos de acuerdo a lo que indica la historia a través de estas escenas:

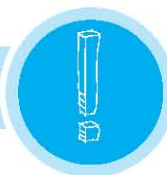
- a. Campo:** Suish, suash/Suish, suash/ Suish, suash.
- b. Río:** Glo, glo, glorogló/ Glo, glo, glorogló/ Glo, glo, glorogló.
- c. Barro:** Plochi, plochi, plochi, plop/ Plochi, plochi, plop.
- d. Bosque:** Túpiti, túpiti/ Túpiti, tap/ Túpiti, túpiti, tap.
- e. Tormenta:** ¡Suuu! ¡Uuuu! / ¡Fuuu! ¡Uuuu! / ¡Juuu! ¡Uuuu!.
- f. Cueva:** Tiqui, tiqui / Tiqui, tac...
- g. Casa:** meterse a la cama bajo el cubrecama.

3. Les invitamos a que en cada escena jueguen libremente (de manera individual, en parejas, en tríos o en grupos) y que compartan e intercambien recursos. Los recursos pueden ser: cuerdas para saltar, cintas de colores, pelotas, aros, maracas de botellas plásticas, tamboras de latas. Les damos suficiente tiempo para jugar.

Después de la lectura

1. En la última escena, meterse a la cama bajo el cubrecama, les preguntamos: ¿Qué fue lo que más le gustó de la historia?, ¿Dónde han visto un oso? ¿Qué le gustaría cambiarle a la historia? Luego de que respondan estas preguntas compartimos la nota curiosa:

Es importante saber que...



Todos los osos son carnívoros, aunque en la práctica son omnívoros oportunistas, que incluyen grandes porciones de materia vegetal en sus dietas. Se cree que evolucionaron hace 30-38 millones de años y sus antepasados fue el perro o un mapache similar en tamaño y forma.

La capacidad de los primeros osos para adaptarse a una variedad de condiciones de vida y grandes cambios ambientales condujo al desarrollo de las diferentes especies de osos actuales: Oso Pardo, Oso Polar, Oso Negro Asiático, Oso Negro Americano, Oso Labiado, Oso Panda, Oso Malayo y Oso de Anteojos.

Tomado de <http://www.osopedia.com/>

2. Les invitamos a dibujar lo que más les gustó de la historia o algunas de sus escenas, y a firmar sus dibujos, escribiendo sus nombres y apellidos.
3. Siempre que finalicen una actividad, hacemos un reconocimiento al grupo, mencionando los avances obtenidos en cada actividad.





Evaluación

Evaluamos la actividad invitando a las y los estudiantes a que formen un círculo, y a que cada uno realice un gesto o movimiento que exprese cómo se sintieron durante el desarrollo de la estrategia *Cuentajuegos*.

Yo doy paso a la convivencia

Para finalizar, les invitamos a que pongan en práctica, con las personas de la escuela, casa o comunidad, algunas frases que nos ayudan a dar paso a la convivencia.

¡Convivir alegra la vida!

- Me sentí bien cuando...
- Me gustó mucho cuando...
- Te felicito porque...
- Creo que hiciste un buen trabajo porque...
- Gracias por...

¿Qué otras actividades realizarías con esta estrategia?

[illegible]

Agüera, I. (2008). *Curso de creatividad y lenguaje*. Madrid: Narcea Ediciones.

Daviña, L. (2003). *Adquisición de lectoescritura: Revisión crítica de métodos y teorías*. Buenos Aires: HomoSapiens

Ferreiro, Emilia (1986). *Proceso de Alfabetización. La alfabetización en proceso*. Centro editorial de América Latina. Argentina.

Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1999). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México, Siglo XXI.

Galán, B. (2012). *Didáctica de la lengua: Cómo enseñar a leer y disfrutar la lectura*. Santo Domingo: El autor.

Infante, R. (2014). *Lo que me contó mi abuelo*. Santo Domingo: Frisos.

Kauffman, A. M. (2008). *Leer y escribir: El día en las aulas*. Buenos Aires: Aique Equipo Editor.

Matos, M. (1999). *La cultura de la lengua*. Editora Búho. Santo Domingo.

Osos. *Enciclopedia Especializada*. Recuperado de <http://www.osopedia.com/>

Rosen, M. (2005). *Vamos a cazar un oso*. Caracas: Ediciones Ekaré.

Spink, J. (1990). *Niños lectores. Biblioteca del libro*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez

Secretaría de Estado de Educación y Cultura. (1997). *Estrategias para el aprendizaje de la Lengua Española en primero y segundo grados del Nivel Básico*. Santo Domingo: Secretaría de Estado de Educación y Cultura.

Esta edición de *Cuentajuegos* de la
autoría de Carmen Mena e Isabel
Vargas se terminó de imprimir en
enero de 2015, en los talleres gráficos
de Editora Búho.

El Centro de Recursos Multimodales para el Aprendizaje (CREM) adscripto al Centro de Estudios Educativos del INTEC se complace en poner en tus manos la estrategia de animación a la lectura: Cuentajuegos: Una experiencia donde las palabras cobran vida.

Esta estrategia se constituye en una serie de actividades planificadas y diseñadas que acercan a estudiantes y comunidad educativa al maravilloso mundo de la lectura y la escritura.

Cuentajuegos te posibilitará desarrollar el amor por los libros, la lectura, la escritura, los sueños y, por ende, robustecer el trabajo de las bibliotecas escolares, convertidas en centros de recursos que acercan a estudiantes y comunidad educativa en general al conocimiento, desde diferentes experiencias, recursos y variadas estrategias.

