

## Ficha de animación a la lectura

# Yaxes

**Autora: Rosa Carrasco Zuleta**

Título de la dinámica: "Te invitamos a jugar"  
 Valores - Actitudes: Esfuerzo y competitividad.  
 Sesión: N° 1  
 Duración: 20 minutos

1<sup>era</sup>  
 Sesión

**Materiales o recursos:** Cartulinas o papel arco iris con imágenes de juegos, colores o lápices.

### 1. Presentación

- Invitar a los estudiantes a participar de la dinámica "Te invitamos a jugar".
- El animador dividirá el aula en grupos y repartirá a cada uno piezas de cartulina o de papel arco iris donde se encuentran diferentes juegos individuales (ludo, damas, trompo, bolero, yoyó, etc.) (anexo 1).
- El animador dialogará con los estudiantes sobre las instrucciones para participar en cada juego que recibieron. En cuanto a los juegos de tablero:

#### Ludo

- Participan cuatro jugadores, cada uno con un color de ficha diferente.
- Inicia la persona que lanza el número 6.
- Se lanzan los dados y se avanza según la suma de estos.
- Gana la persona que ingresa las cuatro fichas a la casa del color de su ficha.

#### Damas

- Participan dos jugadores: uno con fichas rojas, y el otro con las negras.
- Las fichas se mueven en diagonal a través de los recuadros negros con la intención de "comer" las fichas del contrario, saltando sobre ellas.
- Gana la persona que ha obtenido más fichas del oponente.

En cuanto a los demás juegos:

- Trompo. Requiere de un trompo, una waraca y dos o más participantes. Se puede poner diversas reglas, como: lanzar el trompo y el que más dure bailando, obtiene un punto. También se puede lanzar el trompo y hacer caer a otro, lo que le vale dos puntos.
  - Yoyó. Para jugarlo no sólo hay que lanzarlo y volverlo a coger, sino hacer diversas piruetas como el "columpio", el "perrito". La persona que más piruetas haga sin que se le enrede el yoyó, gana.
  - Bolero. Consiste en lanzar el mazo para poder meter la vara en su orificio. Esta operación se repite tantas veces como sea posible (determinar en qué tiempo).
- Animar a los alumnos a crear invitaciones sobre el juego que les ha tocado.



## Ficha de animación a la lectura

### 2. Desarrollo

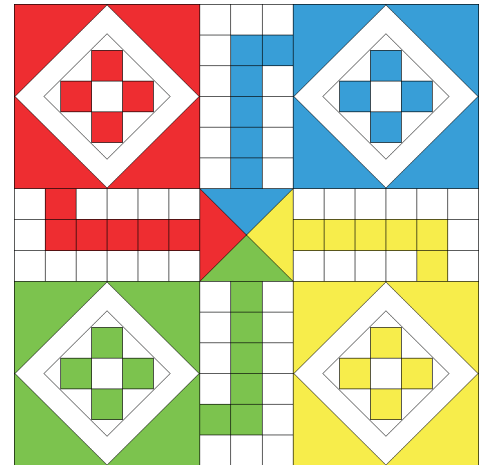
- Los alumnos realizarán una invitación para participar en un concurso del juego que les ha tocado.
- El animador impulsará la creatividad de los niños.
- Indicarles que deben colocar la fecha y la hora para el desarrollo de la competencia.
- Pedirles que en la parte posterior escriban el número del grupo y los nombres de sus integrantes.

### 3. Socialización

- Pegar las invitaciones en un lugar visible del aula.
- Pedir a los alumnos que comenten las invitaciones publicadas dando sugerencias sobre cómo mejorarlas.

# Ficha de animación a la lectura

## Anexo 1



# Ficha de animación a la lectura

## Anexo 1



## Ficha de animación a la lectura

# Yaxes

**Autora: Rosa Carrasco Zuleta**

Título de la dinámica: "Rimas con números"

Valores - Actitudes: Convivencia y tolerancia.

Sesión: N° 2

Duración: 20 minutos

2<sup>da</sup>  
Sesión

**Materiales o recursos:** Letra de la canción, hojas bond de colores, lápices.

### 1. Presentación

- Invitar a los estudiantes a participar de la dinámica "Rimas con números".
- El animador repartirá a los alumnos la letra de la canción "Yo tenía 10 perritos" (anexo 2).
- El animador dialogará con los estudiantes sobre las palabras que riman o cuyo sonido final es igual o parecido.
  - ¿Qué palabras riman con cada uno de los números?
  - ¿Con qué parte del libro se relacionan?
- Comentar que en varias partes del libro el autor utiliza la rima como recurso para atrapar al lector o animar la lectura. Por ejemplo:
  - Ocho tenía Pinocho...
  - Fue a los ocho, que el perro Mocho murió comiendo bizcocho.
  - A los ocho no eres grande ni chiquita / sino más bien medianita.
- Indicarles que el trabajo que deberán hacer es crear algunas rimas a partir de los números, no necesariamente del 1 al 10, pues podrán escoger el número que deseen.
- Repartir la mitad de una hoja bond de colores para que creen su rima.

### 2. Desarrollo

- El animador indicará a los alumnos que deberán escribir como título "El número ....." (completar con el que ellos han elegido).
- Indicarles que deben escribir por lo menos cuatro versos, es decir, cuatro líneas.
- Animarlos para que realicen un trabajo creativo.
- Darles un tiempo no mayor de 10 minutos.
- Pedirles que coloquen su nombre en la parte inferior derecha.

### 3. Socialización

- Recoger los trabajos y colocarlos en una caja.
- Leer al azar los trabajos, según vayan saliendo de la caja.
- Pegar los trabajos que no pudieron ser leídos en clase.



## Ficha de animación a la lectura

### **YO TENÍA DIEZ PERRITOS**

Yo tenía diez perritos,  
yo tenía diez perritos.  
Uno se cayó en la nieve,  
ya no más me quedan nueve.  
De los nueve que quedaban,  
de los nueve que quedaban,  
uno se tragó un bizcocho,  
no me quedan más que ocho.  
De los ocho que tenía,  
de los ocho que tenía,  
a uno se lo llevó un cohete,  
no me quedan más que siete.  
De los siete que tenía,  
de los siete que tenía,  
a uno se lo comió un pez  
no me quedan más que seis.  
De los seis que tenía,  
de los seis que tenía,  
uno se mató de un brinco,  
no me quedan más que cinco.  
De los cinco que tenía,  
de los cinco que tenía,  
uno se perdió en el teatro,  
no me quedan más que cuatro.  
De los cuatro que tenía,  
de los cuatro que tenía,  
uno se cayó al revés,  
no me quedan más que tres.  
De los tres que quedaban,  
de los tres que quedaban,  
uno se murió de tos,  
no me quedan más que dos.  
De los dos que me quedaban,  
de los dos que me quedaban,  
uno se murió de ayuno,  
no me queda más que uno.  
Y el perrito que quedaba,  
el perrito que quedaba,  
se me heló en una helada.  
Y ya no me queda nada.

## Ficha de animación a la lectura

# Yaxes

**Autora: Rosa Carrasco Zuleta**

**Título de la dinámica:** "Personajes de cuentos"  
**Valores - Actitudes:** Creatividad y responsabilidad.  
**Sesión:** N° 3  
**Duración:** 20 minutos

3<sup>era</sup>  
Sesión

**Materiales o recursos:** Personajes de cuentos fantásticos en hojas de colores, lápices o lapiceros.

### 1. Presentación

- Comentar a los estudiantes que el personaje que ayudó a Rosita a conseguir sus yaxes fue el sapo Alonso. Rosita, en señal de agradecimiento, besó a Alonso. Ante esta situación, el sapo se dijo que la pobre Rosita no sabía que era un sapo real y que ese beso no lo convertiría en un príncipe azul.
- El animador preguntará a los alumnos: Además del príncipe azul, ¿qué otros personajes de cuentos existen? Fantasmas, brujas, dragones, duendes, enanos, unicornios, genios, etc.
- El animador indicará a los estudiantes que el trabajo que realizarán está relacionado con los personajes de cuentos fantásticos, así como el sapo que se convierte en príncipe azul.
- Repartir a cada estudiante un personaje de cuento (anexo 3).
- Dialogar con los alumnos:
  - ¿Qué personajes figuran en sus hojas?
  - ¿Qué nombre les pondrías? ¿Por qué?
  - ¿Qué características tienen? ¿Se caracterizan por ser buenos o malos?
  - ¿En qué otros seres se podrían convertir? ¿Qué tendrían que hacer para cambiar su aspecto físico?
- Indicar a los alumnos que deben inventar un nombre para cada personaje (por ejemplo, la bruja Maruja). Luego, escribir una forma de cambiar su apariencia (por ejemplo, un beso). Finalmente, anotar en qué se convertirían (por ejemplo, un príncipe azul).

### 2. Desarrollo

- Pedir a los alumnos la mayor creatividad posible.
- Indicarles que escriban con buena letra y mucho orden.
- Solicitarles que completen todos los espacios con coherencia.

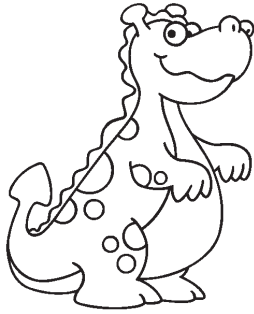
## Ficha de animación a la lectura

### 3. Socialización

- Leer los escritos a los demás alumnos del aula.
- Premiar al más creativo.
- Colocar las fichas en un lugar visible.
- Pedir que comenten en sus casas lo realizado.

# Ficha de animación a la lectura

## Anexo 3



Nombre \_\_\_\_\_

Se transformará en  
\_\_\_\_\_

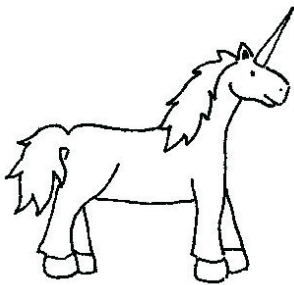
Cuando \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Se transformará en  
\_\_\_\_\_

Cuando \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Se transformará en  
\_\_\_\_\_

Cuando \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Nombre \_\_\_\_\_

Se transformará en  
\_\_\_\_\_

Cuando \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Ficha de animación a la lectura

# Yaxes

**Autora: Rosa Carrasco Zuleta**

**Título de la dinámica:** "Completamos historietas"

**Valores - Actitudes:** Participación y creatividad.

**Sesión:** N° 4

**Duración:** 20 minutos

4<sup>ta</sup>  
Sesión

**Materiales o recursos:** Hoja con historieta, lápiz o lapicero, colores.

### 1. Presentación

- Invitar a los estudiantes a participar de la dinámica "Completamos historietas".
- El animador repartirá a cada alumno una ficha en la que aparecen escenas de la historia que están leyendo (anexo 4).
- El animador dialogará con los alumnos sobre algunos hechos importantes o personajes de la historia leída:
  - ¿Por qué la historia se llama "Yaxes"?
  - ¿Qué personajes hay en la historia?
  - ¿Por qué Rosita no tenía su propio juego de yaxes?
  - ¿Quién ayudó a Rosita a conseguir su juego de yaxes?
  - ¿Cómo era Lorenza?
  - ¿Cuántos de ustedes saben jugar yaxes? ¿Creen que es un juego exclusivo de niñas? ¿Por qué?
- Comentar a los alumnos que la intención de la dinámica es completar los globos de la historieta propuesta.

### 2. Desarrollo

- Los alumnos completarán en orden y limpieza los globos de la historieta.
- Indicarles que pueden hacerlo teniendo en cuenta el argumento de la historia leída.
- Animar a los alumnos a pintar su historieta.

### 3. Socialización

- Intercambiar las historietas con uno de sus compañeros.
- Comparar las historietas entre dos o más alumnos.
- Animar a los alumnos a leer sus historietas.
- Comentar cuáles están más cerca del argumento real de la historia.

# Ficha de animación a la lectura

## Anexo 4

