

Cuentos para jugar

Autor: Gianni Rodari

Título de la dinámica: El ABC de la imaginación

Valores a propiciar: Libertad y perseverancia

Sesión: Nº 1

Duración: 20 minutos

1^{era}
Sesión

Materiales o recursos: Marcadores de páginas hechos con cartulina en forma de lápiz, de preferencia de colores claros, hojas bond, lápiz, colores, plumones y cinta adhesiva.

1. Presentación

- Iniciar la actividad anunciando a los alumnos que el día de hoy aprenderán el ABC de la imaginación utilizando el libro Cuentos para jugar.
- Entregar a cada alumno unos marcadores de libros (ver anexo 1). Estos se distribuirán entre cinco cuentos diferentes de la obra.
- Luego, indicarles que tienen un reto: escribir una historia breve para ese título, bajo las siguientes condiciones:
 - Utilizar palabras cuyas iniciales sigan el orden alfabético. Por ejemplo:

Título del cuento: El flautista y los automóviles

Al buen compositor de exquisitas...

- En caso necesario, pueden omitir sólo una letra del alfabeto, pero no pueden retroceder.
- Señalar que tienen cinco minutos para la creación.

2. Desarrollo

- Entregar a los alumnos una hoja bond (un cuarto de la A4) e indicarles que en ella van a escribir el borrador de sus historias y en el marcador de páginas, la versión final.
- Durante la realización de la actividad se debe destacar la importancia de escribir con creatividad.
- Motivar a los alumnos a que empleen la mayor cantidad de letras posibles.

3. Socialización

- Animar a los alumnos a que compartan sus trabajos. Dependiendo del tiempo se puede realizar lo siguiente:
 - Un grupo de alumnos puede leer voluntariamente sus creaciones.
 - Intercambiar su trabajo con el compañero.
- Motivar a los alumnos a que en sus hogares coloreen el marcador de páginas y lo utilicen



Ficha de animación a la lectura

Pinocho el astuto

Three red hearts

Three red hearts

El gato viajero

Three red hearts

Three red hearts

La gran zanahoria

Three red hearts

Three red hearts

Ficha de animación a la lectura

El doctor Terribilis

A vertical rectangular card with a rounded top and a triangular bottom. The top section contains the title 'El doctor Terribilis'. Below the title are three small red heart icons. The main body of the card consists of ten horizontal lines for writing. At the bottom of this section are three more small red heart icons. The entire card is outlined in a dark red color.

Mago Giró

A vertical rectangular card with a rounded top and a triangular bottom. The top section contains the title 'Mago Giró'. Below the title are three small red heart icons. The main body of the card consists of ten horizontal lines for writing. At the bottom of this section are three more small red heart icons. The entire card is outlined in a dark red color.

Cuentos para jugar

Autor: Gianni Rodari

Título de la dinámica: El tren de la poesía
Valores a propiciar: Autonomía y creatividad
Sesión: Nº 2
Duración: 20 minutos

2^{da}
 Sesión

Materiales o recursos: Vagones hechos con cartulina, de preferencia de colores claros, lápiz, lapiceros, colores, plumones y cinta adhesiva.

1. Presentación

- Iniciar la actividad anunciando a los alumnos que el día de hoy, todos juntos, van a crear el tren de la poesía con ayuda de su libro Cuentos para jugar.
- Preguntar a los niños ¿Cómo creen que será el tren de la poesía?
- Motivarlos a que comenten libremente sus definiciones.
- Indicarles que van a crear un poema acerca de los personajes de su obra y que los van a escribir en unos vagones.
- Enfatizar que para que todo resulte un éxito es necesario que trabajen en forma ordenada.

2. Desarrollo

- Entregar a los alumnos los vagones (ver anexo 1).
- Entregarles las características del poema en pequeñas hojas impresas (ver anexo 2) junto con hojas bond o rayadas (pequeñas) para que realicen el borrador de su creación.
- Leer las características del poema y en caso necesario también el ejemplo.

Características

El primer verso responde a la pregunta ¿quién es?
 Verso 2º, ¿cómo es?(Escribir tres características)
 Verso 3º, ¿a quién se parece?
 Verso 4º, ¿a quién no se parece?

Ejemplo:

Soy el mago Giró
 divertido, creativo y hablador
 Me parezco al mago Merlín
 pero no soy como Gasparín.

- Asesorar el trabajo de los alumnos y sugerirles que traten de crear poemas con ritmo y musicalidad.
- Animarlos a que colorean o decoren sus vagones.

Ficha de animación a la lectura

3. Socialización

- El animador pegará la locomotora del tren de la poesía (ver anexo 3) en el panel del aula.
- Indicar a los alumnos que peguen detrás de la locomotora sus vagones.
- Animarlos a que durante la semana lean el tren de la poesía.

Anexo 1



Anexo 2

Nombre del cuento: _____

El primer verso responde a la pregunta ¿quién es?

Verso 2º, ¿cómo es? (Escribir tres características)

Verso 3º, ¿a quién se parece?

Verso 4º, ¿a quién no se parece?

Autor: _____



Ficha de animación a la lectura

Anexo 3



Cuentos para jugar

Autor: Gianni Rodari

Título de la dinámica: Cuentos a la carta
Valores a propiciar: Creatividad y colaboración
Sesión: Nº 3
Duración: 20 minutos

3^{era}
 Sesión

Materiales o recursos: Cartas de restaurantes hechas de cartulina, de preferencia de colores claros, hojas bond, lápiz, lapiceros, colores, plumones, goma o cinta adhesiva.

1. Presentación

- Iniciar la actividad diciéndoles a los alumnos que el día hoy van a confeccionar un menú de cuentos sobre su libro *Cuentos para jugar*.
- Preguntar a los estudiantes cómo creen que confeccionarán un menú de cuentos.
- Escuchar sus comentarios y explicarles que van a realizar la dinámica, bajo las siguientes condiciones:
 - Organizar en tríos a los alumnos.
 - Indicarles que piensen en los tres cuentos que más les hayan gustado.
 - Entregar a cada trío su carta de restaurante (ver anexo) y explicarles que van a armar el menú de la siguiente forma:

- Colocar como nombre del restaurante el título del libro.
- Poner como entrada, el cuento que tuvo la historia más extraña.
- Escribir como plato de fondo, el cuento que recomendarían a otros niños.
- Anotar como postre, el cuento que más los haya divertido.
- Dibujar debajo de cada cuento la imagen que represente lo que aconteció en el relato.

Restaurante: Cuentos para jugar
Entrada: Nombre del cuento Ilustración
Plato de fondo: Nombre del cuento Ilustración
Postre: Nombre del cuento Ilustración

- Antes de iniciar el desarrollo de la actividad indicarles que tienen diez minutos para realizar la producción.

2. Desarrollo

- Entregar a cada integrante del trío una pequeña hoja en donde ilustrarán la idea más impactante de su cuento.

Ficha de animación a la lectura

- Durante el desarrollo de la actividad el animador debe enfatizar lo importante que es compartir los motivos de la elección y ser respetuosos en la forma de realizar la ilustración.
- Destacar la importancia de hacerlo en forma original y creativa.
- Motivar a los alumnos a que realicen su producción de manera prolija.

3. Socialización

- Dependiendo del tiempo realizar lo siguiente:
 - Motivarlos a que expliquen cómo eligieron esos cuentos y los elementos que vieron necesarios incluir en sus ilustraciones.
 - Pegar los menús de cuentos en el panel o periódico mural del salón y animarlos a que los lean durante la semana.

Ficha de animación a la lectura

Anexo

Restaurante:

Entrada:

Plato de fondo:

Postre:

Cheffs lectores:

Cuentos para jugar

Autor: Gianni Rodari

Título de la dinámica: Alboroto y desenredo

Valores a propiciar: Esfuerzo y tolerancia

Sesión: N° 4

Duración: 20 minutos

4^{ta}
 Sesión

Materiales o recursos: Tarjetas hechas de cartulina, lápices y cinta adhesiva.

1. Presentación

- Iniciar la actividad comentándoles que el día de hoy se va a producir en el salón un alboroto y un desenredo.
- Anunciar a los alumnos que van a crear respuestas creativas para unas curiosas preguntas acerca de su libro Cuentos para jugar las que responderán en forma oral.
- Explicarles que se les entregará una tarjeta que contiene una situación nueva que pueden vivir los personajes de la obra y una pregunta con respecto a ello.
- Motivarlos a que creen respuestas muy imaginativas. Por ejemplo:

El flautista y Pinocho
 en el supermercado.

¿Qué querían comprar?

Respuesta:

El flautista quería comprar unas ratoneras porque todos los ratones que liberó se fueron a su casa, mientras que Pinocho fue a comprar un insecticida porque las termitas invadieron su nariz

- Indicar a los alumnos que los personajes deben tener los mismos poderes o características que en el cuento.
- Entregar a cada alumno la tarjeta de la actividad (ver anexo).
- Indicar a los estudiantes que tienen cinco minutos para pensar en sus respuestas.

2. Desarrollo

- Elegir al alumno que empezará la dinámica. Puede ser elegido al azar, por su ubicación en el salón o porque quiso ser voluntario.
- Indicarles que las respuestas deben ser breves, pero muy creativas.
- Brindarles palabras de estímulo cuando concluyan su relato.
- El animador concluirá esta etapa tres o dos minutos antes de que finalice la clase.

3. Socialización

- Animar a los alumnos a que coloquen sus trabajos en el panel de la clase y que lean las respuestas de sus compañeros.



Ficha de animación a la lectura

El pastor y Tino en la
playa.

Respuesta:

¿Por qué fueron
juntos ?

El tamborilero y el
doctor Terríbilis en el
colegio.

Respuesta:

¿Qué curso les
gustaría?

El mago Giró Y Rinaldo
en el cine.

Respuesta:

¿Qué película fueron
a ver ?

El gato y el perro en
el banco .

Respuesta:

¿Por qué pidieron un
préstamo ?

Ficha de animación a la lectura

Pinocho y el taxista
Compagnonni en un
campamento.

¿De qué
conversarían?

Respuesta:

El señor Puk y Paolo
en una librería.

¿Qué libros querían
comprar?

Respuesta:

El flautista y el viejito
en un concierto de
música.

¿Qué tipo de música
escucharían?

Respuesta:

El fantasma y el
doctor Verucci en un
programa de T.V.

¿Qué programa
conducirían?

Respuesta: