

secretos para contar

EL Palabrero

Juegos de lectura y escritura para la escuela

VERSIÓN AMPLIADA Y MEJORADA

El Palabrero. Juegos de lectura y escritura para la escuela

Versión ampliada y mejorada

Edición: Lina Mejía C. y María Isabel Abad L.

Textos: Daniel Álvarez B., María Isabel Abad L., Javier Naranjo M., Lina Mejía C., Sebastián Castro P., Vanessa Escobar R. y Juan Luis Vega G.

Asesores: Marga López D. y Javier Naranjo M. (Biblioteca y Centro Comunitario Rural Laboratorio del Espíritu).

Segunda revisión: Sebastián Castro P., Ricardo Vargas P., Vanessa Escobar R. y Daniel Álvarez B.

Corrección de estilo y coedición: Alberto Quiroga.

Corrección ortotipográfica: Luz Ofelia Jaramillo A.

Diseño gráfico, diagramación e ilustración: Carolina Bernal C.

Créditos y agradecimientos especiales: a todos los talleristas presentes y pasados de Secretos para contar por sus creaciones y enriquecimiento a los juegos alrededor del lenguaje. A Tita Maya, Marga López, Javier Naranjo, Rita del Prado, Jorge Cano, Ángela Higuera, Sebastián Castro, Javier Burgos, Daniel Álvarez, Claudia Gaviria, al equipo de la Biblioteca y Centro Comunitario Rural Laboratorio del Espíritu de El Retiro (Antioquia), y a muchas otras personas que compartieron con Secretos para contar algunos de los juegos reseñados en este libro.

Agradecemos de manera especial a todos los maestros rurales por inspirarnos cada día.

FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

ISBN: 978-958-52222

Presidente Consejo de Administración: Lina Mejía Correa.

Directora de educación: Vanessa Escobar R.

Directora administrativa: Isabel Cristina Castellanos A.

Directora de logística: Natalia Olano V.

Segunda edición ampliada y mejorada: 1.500 ejemplares

El Palabrero. Juegos de lectura y escritura para la escuela:

ISBN 978-958-52222-0-5

Impreso en Colombia por Panamericana Formas e Impresos S.A.

®Todos los derechos reservados

Secretos para contar

fundasecretos@une.net.co

Tel: 57 (4) 322 06 90

Medellín – Colombia

www.secretosparacontar.org

El lenguaje hace posible:

Expresar nuestro ser

Pensar con claridad

Aprender

Comunicar

Hacer memoria

Crear vínculos afectivos

Darle sentido a la experiencia

Comprender la realidad

Índice

8/ Introducción

11/ ¿Qué es Secretos para contar?

13/ El Palabrero wayuu

15/ Parte 1: Banco de juegos

17/ Más allá de las palabras / *Juegos con énfasis en la comunicación no verbal*

20/ Gesticuento

20/ Miminanzas

20/ Círculo de palabras

21/ Subasta de estatuas

21/ Bolsita de las emociones

21/ Modo mute

22/ El ambientómetro

22/ SOS Morse

23/ Código murciélago

23/ Mensajes cifrados

23/ Señalópolis

24/ Pintar lo invisible

24/ Imágenes en movimiento

25/ Sueñovisor

25/ Pictionary

25/ Abanderados

26/ Logomanía

26/ La grabadora

26/ Sabuesos

27/ Tactomancia

27/ Entonatón

29/ Palabras al viento / *Juegos con énfasis en la expresión oral*

32/ Ensoñaciones

32/ Sí cabe, no cabe

32/ Letrahíla

33/ Tenis de palabras

34/ Máquina destrabalenguas

34/ La atarraya

34/ Cuento colectivo

35/ El abecuento

35/ El artefacto

36/ Ágora

36/ Escenario

37/ Bolsa de chistes

37/ Diferentes públicos

37/ La tostadora

38/ Juego de roles

38/ Locutor de radio



41/ Las palabras de los otros / *Juegos con énfasis en la lectura*

44/ 1. Juegos para leer en voz alta

- 44/ Sigo la línea
- 44/ Si del cielo te caen limones
- 44/ Lectura 1, 2, 3
- 45/ Palabras perdidas
- 45/ Poema cojo
- 45/ Pega la rima
- 46/ Traducción simultánea
- 46/ Ambientador
- 47/ Lectura sonorizada

48/ 2. Juegos de comprensión y atención

- 48/ Titular
- 48/ Encuentre la diferencia
- 48/ El otro final
- 49/ Colorín activado
- 49/ No había una vez
- 49/ Cambio de traje
- 50/ Continuará...
- 50/ ¿Cómo es el narrador?
- 50/ Preguntas W
- 50/ El hilito
- 51/ Hoyo blanco
- 51/ Ref-herencias
- 52/ Caperucita verde
- 52/ Tradición coral
- 52/ Maletín de recuerdos

53/ 3. Juegos para la lectura del entorno

- 53/ Si yo...
- 53/ Recetarios
- 53/ Rastreo
- 54/ Junta de soluciones
- 54/ Semejanzas y diferencias
- 54/ Rumiantes
- 55/ Detective crítico
- 55/ Porquemanía
- 56/ Diario del cuerpo
- 56/ Agenda de la naturaleza
- 57/ Colores naturales
- 57/ Formas
- 57/ Lecturaleza

58/ 4. Juegos para la lectura de imágenes

- 58/ Diferentes pero iguales
- 58/ Encuentra las diferencias
- 58/ Parece que algo se perdió
- 59/ Cuento lo que vi
- 59/ Caracterizar personajes
- 59/ Viaje al futuro
- 60/ Niños ilustradores
- 60/ Selección
- 60/ La imagen que cuenta
- 61/ ¿Qué quiso decir el ilustrador?
- 61/ Cuento sin palabras

63/ Un viaje por mis historias / *Juegos con énfasis en la escritura*

66/ 1. Antes de viajar, juegos de preparación

- 66/ Nombrar lo innombrable
- 66/ Palabras en las palabras
- 66/ Palabras comelonas
- 67/ Charadas
- 67/ Parejas disperejas
- 67/ Falsa adivinanza
- 68/ Matrimonio de palabras
- 68/ Palabras pescadas
- 69/ Nombrar los días y los meses
- 69/ Palíndromos
- 69/ Acrósticos
- 70/ Calambures
- 70/ Máquina de adivinanzas
- 70/ Barajar y repartir
- 71/ La magia de las palabras
- 71/ Armatón
- 72/ Letras visibles
- 72/ Nuevas canciones
- 72/ Rubik de palabras
- 72/ Cambia el sentido
- 73/ El río de las palabras
- 73/ Haikus
- 74/ Etimologías
- 74/ Antonicuento
- 74/ Diccionario
- 75/ Nombres nativos

76/ 2. Viaje al interior, en mis propias palabras

- 76/ Mi nombre resuena
- 76/ Nombre mágico
- 76/ Manifiesto personal
- 77/ Quisiera
- 77/ Las palabras más hermosas
- 77/ El amigo del planeta interior
- 78/ Los asombros

78/ Autorretrato de palabras

78/ Antes y después

79/ Yo soy. No, yo no soy

79/ Textoteca

80/ 3. Viaje a otros mundos, escritura de ficción

80/ El cuentista decidido

80/ La regla del tres

81/ Cajita de herramientas

81/ Cuántos cuentos cuento

81/ Muchos formatos

82/ Descripción detallada

82/ Siguiendo las migas de pan

83/ Líneas y círculos

83/ Lego literario

84/ Máquina de cuentos

86/ Giros

86/ Futuronautas

86/ Cartas dirigidas

88/ 4. Viaje a mi alrededor, escribir sobre nosotros

88/ Noticias cotidianas

88/ Perfil

89/ Reportaje

89/ Crónica

89/ Historias de familia

90/ Cuestionario Proust



93/ Poner orden en la casa / Juegos y actividades para clasificar los libros de la biblioteca

94/ Clasificación

94/ Portadas

94/ La forma

94/ Parientes

94/ Juguemos con los títulos

94/ Encuentre el parecido

95/ Categorización

95/ El personaje

97/ Parte 2: La biblioteca escolar

98/ La biblioteca escolar, un espacio vivo

101/ Funcionamiento de la biblioteca escolar

101/ Organización y clasificación de las colecciones

102/ Libros de ficción

103/ Libros informativos

103/ Libros de referencia

104/ Evaluación y selección

105/ Orden y estanterías

106/ Espacio y aseo

106/ Desarrollo de públicos

107/ Alianzas y aliados

108/ Estrategias de comunicación

108/ La biblioteca en la red

109/ Cartelera pública

109/ Boletín periódico

111/ Biblioteca y comunidad

111/ Proyectos de fomento a la lectura

111/ Lecturas en voz alta para invidentes

111/ Lecturas en voz alta para la primera infancia y mujeres gestantes

112/ Lecturas dramatizadas

112/ Clubes de lectura

113/ Talleres de capacitación para la lectura en voz alta

113/ Inducciones para usar la biblioteca

113/ Lunadas literarias

114/ Proyectos de recreación

114/ El día del juego del lenguaje

114/ El cine club

115/ Aula abierta

116/ Proyectos de creación

116/ Clubes de escritura

116/ Concursos literarios

117/ Bibliomuseo

117/ Semilleros de investigación

117/ Exposición botánica

118/ El libro de la comunidad

119/ Guía turística

119/ Obra de teatro

120/ Libros de imágenes

121/ Proyectos para utilizar tecnologías de la información y la comunicación (TIC)

121/ Blog

121/ Audiolibros

123/ Anexos

123/ Anexo 1: Técnicas para una buena lectura en voz alta

125/ Anexo 2: Sobre los cuentos infantiles

127/ Anexo 3: Aprender a leer en Internet

Introducción

Este libro ha sido pensado y diseñado para todos aquellos que aman los libros y trabajan para que los niños, jóvenes y adultos del país comprendan que leer y escribir pueden ser formas de la felicidad.

En él encontraremos un compendio de juegos, una guía de lecturas, una colección de sugerencias, un manual de instrucciones, una caja de sorpresas, una serie de observaciones sobre el lenguaje... en suma, una herramienta.

La **primera parte** contiene un **banco de juegos** para que maestros, promotores de lectura y bibliotecarios lo adapten y adopten en sus prácticas de promoción del lenguaje, bajo la premisa de que el juego y el afecto son las herramientas más poderosas para estimular la **imaginación**, la **curiosidad** y el **aprendizaje**.

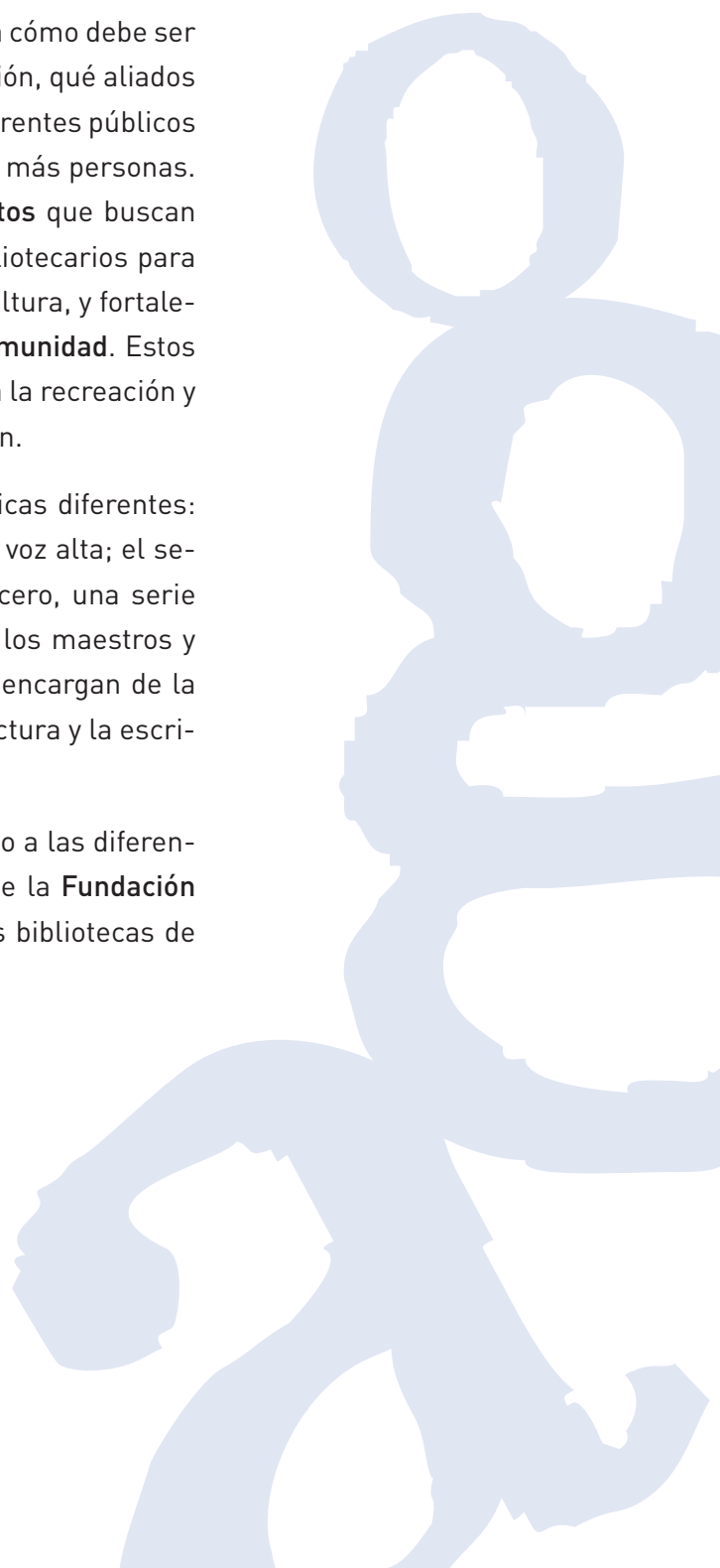
Los juegos están agrupados en varios capítulos que se complementan entre sí: **“Más allá de las palabras”** (juegos con énfasis en la comunicación no verbal), **“Palabras al viento”** (juegos con énfasis en la expresión oral), **“Las palabras de los otros”** (juegos con énfasis en la lectura), **“Mis propias historias”** (juegos con énfasis en la escritura) y **“Poner orden en la casa”** (juegos y actividades para clasificar los libros de la biblioteca). La escritura y la lectura están presentes de manera transversal en todos los juegos y actividades que proponemos, y en ellos se recomiendan lecturas de las diferentes colecciones de libros que conforman la biblioteca **Secretos para contar** y que pueden servir como punto de partida (si el maestro no los tiene físicos, los puede descargar en formato PDF desde nuestra página web www.secretosparacontar.org). Sin embargo, todos los libros con los que el maestro cuente en su biblioteca pueden servir también para este fin.

A lo largo de estos capítulos se incluyen los consejos del **Palabrero**, personaje inspirado en los palabreros de la cultura wayuu de la Guajira, cuyas observaciones contribuyen de manera significativa a enriquecer la experiencia que tenemos con el lenguaje.

La **segunda parte** de este libro contiene un primer capítulo sobre la **biblioteca escolar**, con apreciaciones y sugerencias que ayudarán a darle vida a este espacio vital para la educación. Aquí se explica cómo debe ser su funcionamiento, su forma de clasificación y organización, qué aliados buscar dentro de las comunidades, cómo desarrollar diferentes públicos y qué estrategias de comunicación adoptar para llegar a más personas. Un segundo capítulo nos aporta sugerencias de **proyectos** que buscan contribuir al esfuerzo que hacen los maestros y los bibliotecarios para convertir las bibliotecas escolares en centros vivos de cultura, y fortalecer las relaciones entre la **escuela**, la **biblioteca** y la **comunidad**. Estos proyectos son de fomento a la lectura, a la imaginación, a la recreación y creación, y al manejo de las tecnologías de la información.

Al final del libro encontraremos **tres anexos** con temáticas diferentes: el primero contiene algunos consejos para la lectura en voz alta; el segundo, un apartado sobre los cuentos infantiles; el tercero, una serie de páginas de internet que pueden ser de interés para los maestros y promotores de lectura pues pertenecen a sitios que se encargan de la divulgación de material de lectura o de teoría sobre la lectura y la escritura en los ámbitos escolares.

Es preciso anotar que este libro sirve como complemento a las diferentes colecciones de libros que conforman la biblioteca de la **Fundación Secretos para contar**, libros que están presentes en las bibliotecas de las escuelas de gran parte del país.



¿Qué es Secretos para contar?

Secretos para contar es una fundación social que desarrolla programas pensados y diseñados para los habitantes del campo colombiano.

En encuentros directos con familias, estudiantes y maestros, recorremos la red de caminos del campo promoviendo la lectura y la educación, a través de contenidos que motiven a sus habitantes a integrarse a la vida en armonía.

Los libros de Secretos para contar buscan el **diálogo de saberes**: cada día compartimos conocimientos y aprendemos cosas nuevas de los habitantes del campo, buscando comprender su relación con el mundo, para llegar a ellos con mensajes bellos, pertinentes y acordes con su realidad. Son mensajes que invitan a reflexionar sobre el contexto personal, familiar, social y universal, y a consolidar la noción de pertenencia y responsabilidad con el mundo.

La Fundación ha llegado a **más de 219.000 familias, maestros y estudiantes rurales** con una biblioteca familiar y otros materiales que buscan desarrollar la necesidad de crecer, aprender y ser flexible. Los libros que llevamos a familias, maestros rurales y escuelas van acompañados de talleres de promoción de lectura, y sus contenidos se orientan a la línea pedagógica del sentir, pensar y hacer. Hoy Secretos para contar cuenta con una colección editorial integrada por **24 tomos** para la familia, con temas variados dirigidos a todas las edades.

El Palabrero wayuu

En el pueblo wayuu, de La Guajira colombiana, los **palabrer**os son personas de reconocida autoridad moral que tienen como oficio resolver conflictos, peleas y disputas entre clanes y grupos familiares.

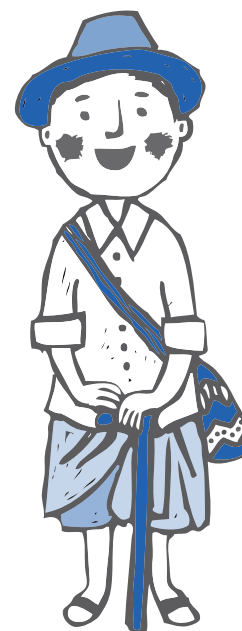
Su tarea consiste en oír a las dos partes en conflicto, y luego utilizar su experiencia, criterio y sabiduría para convencerlas de llegar a un acuerdo pacífico que sea conveniente para todos.

El Palabrero busca siempre soluciones pacíficas porque su misión es preservar la vida, y tiene la palabra como único instrumento para hacer su trabajo.

Todos, en el pueblo wayuu, respetan la palabra del Palabrero. Los arreglos que se hagan a través de él se consideran sagrados, y quienes lo han llamado se comprometen a cumplirlos.

Como homenaje al **Palabrero wayuu**, a su palabra clara y transparente, a su espíritu lúcido, a su pensamiento pacífico, este libro contiene una serie de observaciones sobre el lenguaje que, esperamos, sirvan para comprender mejor la función que tiene la palabra hablada y escrita en nuestras vidas.

Al fin y al cabo, y tal como lo dice con sabiduría el poeta mexicano Octavio Paz, “el hombre es un ser maravilloso porque, a veces, habla”.



HERP
O

Parte 1

Banco de juegos



Más allá de las palabras

*Juegos con énfasis
en la comunicación no verbal*



El Palabrero sugiere...

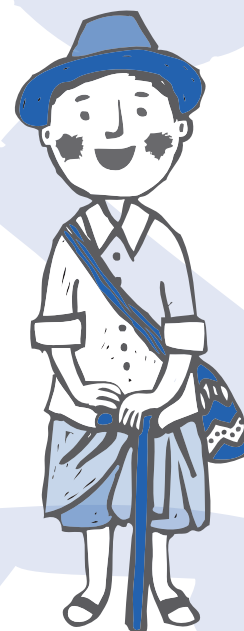
Antes de jugar

Los juegos tienen magia, disfrutamos jugando, aprendemos jugando. Los juegos tienen reglas en las que todos debemos estar de acuerdo para jugar.

- Generar un **ambiente tranquilo, agradable y cómodo** para jugar. El maestro es un participante más, que juega y disfruta.
- Es recomendable **acompañar con lecturas todos los juegos**. La lectura puede hacerse al inicio para estimular la imaginación y la creatividad de los participantes. Para enriquecer los juegos, en este libro encontrará lecturas sugeridas de las colecciones de **Secretos para contar**. Sin embargo, los participantes pueden recurrir a **otros textos que tengan a la mano**.
- La **fantasía** y la **mitología** nos proveen de lecturas maravillosas que estimulan la **imaginación** y enriquecen la forma en que percibimos la realidad. Este tipo de lecturas es muy recomendado.
- **Invitar** a otros a leer los libros y poemas que más nos gustan es invitarlos a compartir la emoción que hemos sentido al leerlos. Si a usted le gustan otros textos diferentes de los que aquí se recomiendan, úselos. Lo que importa es leer e invitar a otros a leer.
- Practique la **lectura en voz alta**, buscando el tono adecuado, el ritmo del relato, y los cambios de acento y de énfasis que tiene la historia. Una voz dinámica favorece la atención y el disfrute.
- La **literatura nos enseña a reflexionar**, nos trae enseñanzas sin decir qué está bien y qué está mal. Cada uno saca sus conclusiones y se identifica con personajes y situaciones.
- Cuando lea los textos escritos por los niños, esté atento a sus **destrezas y habilidades en el manejo del lenguaje**. El talento literario se expresa muchas veces gracias, o a pesar, del desconocimiento de las reglas del idioma.
- Es importante **respetar** la voluntad de los participantes cuando pidan que no sea leído lo que escriben. Por ello es recomendable pedir permiso para hacerlo. Cuando termine cualquiera de los juegos, vale la pena leer entre todos algunos de los escritos y conversar sobre ellos.
- Los textos de todas las personas son muy valiosos. En ellos se halla su **“voz”** y su manera de ver el mundo y de expresarlo. Si hay correcciones idiomáticas o de estilo para hacer, consúltelas con quien escribió el texto.
- Muchas veces quien dirige las actividades quiere tener la última palabra o la opinión definitiva acerca de lo que debe pensar o sentir el grupo de participantes. Es más enriquecedor hacer que las personas **piensen y reflexionen haciéndoles preguntas estratégicas** e inteligentemente formuladas.
- Los participantes pueden mezclar con total libertad los juegos y las lecturas, o proponer otros diferentes. Esta actitud estimula los **procesos creativos** y las **habilidades del lenguaje**. Es parte de los propósitos de este libro generar transformaciones, potenciar competencias, enriquecer la mirada sobre la realidad y profundizar en el modo de habitar el mundo, porque como decía Albert Camus, “la patria del hombre es su lengua”.

Estar siempre atento

- Estar atento es estar **con todos los sentidos despiertos** y concentrados en lo que se está haciendo y en lo que pasa a nuestro alrededor. Por eso, la actitud más importante en cada juego y ejercicio es la de estar **atentos**.
- Es necesario que todos se ejerciten en el arte de saber ver, de saber oír, de saber oler, de saber tocar, de saber probar y de utilizar todos los sentidos para captar qué es lo que está sucediendo. Cuando tenemos todos los sentidos despiertos al máximo, tenemos la mente clara, atenta, concentrada, y estamos en capacidad de absorber la mayor cantidad de información del entorno y de sacar provecho de ella. Esto es lo que se llama “**leer entre líneas**” lo que está sucediendo a nuestro alrededor.
- Cuando estamos muy despiertos y tenemos todos nuestros sentidos atentos y concentrados, podemos ejercitar **nuestra capacidad de intuir**. La intuición nos permite ver rápidamente lo que está sucediendo y lo que puede suceder; nos permite captar de manera certera lo que podría estar pensando el otro y saber cuál va a ser su próxima jugada; nos permite comprender con nuestra mente, de una manera clara y transparente, lo que nos dicen los sentidos acerca del mundo exterior. Por eso, todos debemos cultivar y ejercitar nuestra **atención**.



Gesticuento

Alguien escoge un cuento conocido por todos los participantes y lee el título en voz alta. Luego representa, sin hablar, a uno de los personajes del cuento, las situaciones y acciones en que se ve comprometido. Para que los demás adivinen cuál es el personaje del cuento que está siendo representando, el participante debe utilizar los movimientos, posturas y gestos que mejor caracterizan al personaje.

También se puede hacer una variación a este juego: una mímica de cuentos, en donde alguien representa una historia conocida mientras los demás adivinan de cuál cuento se trata.



Propuesta de escritura:

Imaginar y escribir el diálogo entre dos personajes provenientes de cuentos distintos. Por ejemplo, ¿cuál sería la conversación que tendrían Caperucita Roja y Blancanieves si se encontraran?



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Las orejas largas de Tío Conejo", Helmer Hernández, pp. 52-56.
- *Lecturas para todos los días*, "Ratón muy alto y ratón muy bajo", Arnold Lobel, pp. 42-43.
- *Cuentos maravillosos*, "Los siete chivitos", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 8-15.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Los tres cerditos", cuento popular, p. 76.

Miminanzas

Alguien escoge una adivinanza y luego la representa con gestos y movimientos para que los demás entiendan o traten de adivinar cuál es y cuál es su respuesta.

La mímica puede representar la adivinanza o la respuesta. Por ejemplo, en la adivinanza *Lana sube, lana baja*, se puede partir de la lana y su movimiento hacia arriba y hacia abajo, o desde la navaja, que es la respuesta.



Propuesta de escritura:

Escribir qué le dijo la luna a la noche, el gato a su sombra, la mano izquierda a la mano derecha o el ojo sano a un ojo ciego.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *La casa y el campo*, pp. 27, 57, 93 y 111.
- *Lecturas para todos los días*, "Adivina adivinador", p. 58.
- *Más claro no canta un gallo*, "Adivinanzas", pp. 10-17.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Pienso y acierto", p. 71.

Círculo de palabras

Los participantes forman un círculo. Uno de ellos, que actúa como monitor, dice una palabra y cuenta hasta cinco. Cuando termina el conteo, los demás deben representar en actitud de estatuas la palabra propuesta.

Las palabras pueden ser de todo tipo, por ejemplo: agradecimiento, alegría, siembra, honestidad o gato. Entre más abstractas sean las palabras, más complejo e interesante se volverá el juego. El monitor puede escoger aquellas estatuas que le parece que representan de manera más clara la palabra escogida. Luego, otro participante puede hacer de monitor.



Propuesta de escritura:

Escribir el proceso mediante el cual alguien se va convirtiendo en estatua.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "La ronda de las disparejas", David Chericían, p. 57.
- *Con los pelos de punta*, "Perseo y Medusa", pp. 46-49.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Parábola", Antonio Machado, p. 51.
- *Cuentos y pasatiempos*, "La idea que da vueltas", Gabriel García Márquez, pp. 138-139.

Subasta de estatuas

El grupo se divide en "estatuas" y "compradores" para realizar una subasta. Los primeros permanecen en el salón y deben representar en actitud de estatuas, ideas como la alegría, la tristeza, la vida, la soledad. Cuando las "estatuas" estén listas en su posición, llaman a los "compradores". Cada uno de ellos se ubicará al lado de la "estatua" que más le guste y tratará de identificar lo que representa.



Propuesta de escritura:

Describir cinco juegos que hacen las sombras cuando nadie las ve.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, ver imágenes en las pp. 12, 37, 38, 63, 99, 103 y 110.
- *Lecturas para todos los días*, "El amor de los hijos del águila", William Ospina, p. 72.
- *Cuentos maravillosos*, "La reina de las abejas", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 16-21.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Sombras chinescas", p. 97.

Bolsita de las emociones

En papeles o cartulinas, escribimos una serie de palabras relacionadas con sentimientos o emociones como la alegría, la tristeza, el aburrimiento, la rabia, el cansancio, la tranquilidad, la valentía, el susto, etc. Los papeles se depositan en una bolsa.

Cada participante sacará un papel (una emoción) y la representará haciendo mímica.

El resto del grupo debe adivinar cuál es la emoción representada.



Propuesta de escritura:

Escoger una emoción y contar una historia con ella o sobre ella.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Minisurumbullo y el dulce de icaco", Gabriela Arciniegas, pp. 132-137.
- *Con los pelos de punta*, "Los tesoros de María Centeno", pp. 27-31.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Estrellitas y duendes", anónimo, p. 15.
- *Cuentos y pasatiempos*, "La herencia del rey", anónimo, p. 82.

Modo mute

Los participantes ven un video o programa de televisión sin sonido. Luego analizan en detalle a los personajes que aparecen en la pantalla: ¿qué hacen?, ¿de qué hablan?, ¿son serios o informales?, ¿qué dice su ropa de ellos?, ¿qué sentimientos transmiten?, ¿qué están contando?, etc.

Después de responder las preguntas, todos vuelven a ver el mismo programa, pero esta vez con sonido, y comparan lo que comprendieron cuando solo veían la gestualidad de los actores con lo



que comprenden ahora cuando pueden oír lo que dicen los personajes. Así se evidenciará que la comunicación puede ir más allá de las palabras.



Propuesta de escritura:

Escribir cinco pensamientos que podría tener una estatua.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "Sobre el origen de la televisión en Colombia", p. 136.
- *Tan distintos y parientes*, "Qué tiene que ver un colador con la televisión", pp. 60-61.
- *Lecturas para todos los días*, "El enemigo verdadero", Jairo Aníbal Niño, p. 109.

El ambientómetro

Un integrante del grupo se retira mientras los demás crean distintos ambientes construyendo un escenario y actuando en él de manera gestual, sin palabras. Estos ambientes pueden ser festivos, solemnes, aburridos, tristes, caóticos, etc. Quien haya salido debe regresar y utilizar su "ambientómetro", o sea su capacidad de comprender cuál es la situación que está viendo, y sentir y definir cuál es el ánimo que reina en el ambiente.



Propuesta de escritura:

Mostrar una foto de un paisaje cualquiera a los participantes. Cada uno debe escribir cómo es el ambiente que se respira en el paisaje, qué habitantes podría tener, qué idioma hablarían, etc.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para desenredar enredos*, "Café entre amigos", pp. 52-63.

- *Cuentos y pasatiempos*, "La idea que da vueltas", Gabriel García Márquez, pp. 138-139.
- *Lecturas para todos los días*, "Pequeño rey", Jaime Alberto Vélez, pp. 107-108.

SOS Morse

Para jugar, los participantes se forman en dos grupos y se comunican mensajes utilizando el código Morse (un sistema de comunicación, que antecedió al teléfono, que emitía señales mediante sonidos largos y cortos y cada señal representaba una letra). Los participantes pueden formar cada letra golpeando una mesa, chasqueando la lengua o utilizando la luz de una linterna. En internet se encuentra una guía que enseña cómo se representan las letras del alfabeto del código Morse para emitir diferentes mensajes.

Wikipedia. Código Morse.

En web:

https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_morse



Propuesta de escritura:

Describir cinco señales que indiquen que los habitantes de una casa viven en paz.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "Cuando el sonido viajó por alambres", p. 126.
- *Los secretos de los animales*, "Cortejo", pp. 12-13.
- *Los secretos de los animales*, "Comunicación", pp. 36-37.
- *Cuentos para contar*, "El origen de los cantos", Helmer Hernández Rosales, pp. 20-21.

Código murciélago

La palabra "murciélago" tiene cinco consonantes y las cinco vocales. Esta característica permite crear el código murciélago, en el cual se reemplaza cada letra por un número, empezando desde cero hasta nueve. Así:

M=0, U=1, R=2, C=3, I=4, E=5, L=6, A=7, G=8, O=9

Al codificar un mensaje, se reemplazarán sus letras por el número que corresponde al código murciélago. Las letras que no están contenidas en la palabra "murciélago" no sufren alteración. Por ejemplo:

Caminaba por la vereda: 3704n7b7 p92 67 v525d7

La magia de las palabras: 67 07847 D5 67S P767B27S

Ahora, con este código, los participantes pueden enviar mensajes y descifrarlos.



Propuesta de escritura:

Si cada uno fuera un pez, ¿cómo describiría el mar?, ¿cómo explicaría qué es el clima?, ¿qué pensaría de vivir fuera del agua?



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Los viajes del viejo Jacobo*, "Alfabeto latino", pp. 60-63.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Mensaje secreto", ejercicio 30, p. 23.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¿Los animales cuentan?", ejercicio 3, p. 8.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¡Qué tan estiradas!", ejercicio 61, p. 39.

Mensajes cifrados

Los participantes se dividen en varios grupos y cada uno de estos creará un código secreto. Podrán utilizar dibujos para reemplazar las palabras, invertir el orden de las sílabas, reemplazar algunas letras por números, suprimir una vocal o idear por su cuenta una forma de codificar mensajes. Después escribirán un mensaje con su código secreto y los integrantes de los otros grupos tratarán de descifrarlo.



Propuesta de escritura:

Esconder un dulce o un pequeño regalo y escribir a un compañero una carta en el código creado que contenga las instrucciones para encontrarlo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "Cuando el hombre escribió con dibujos", p. 122.
- *Lecturas para todos los días*, "Acrósticos", p. 61.
- *Cuentos maravillosos*, "La reina de las abejas", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 16-21.
- *Cuentos para contar*, "La apuesta del viento y la nube", Consejo Regional Indígena del Cauca, p. 27.

Señalópolis

Este juego consiste en inventar, entre todos, señales que sean distintas a las que se utilizan normalmente en una ciudad. Por ejemplo, para advertir sobre un lodazal, para indicar que hay una planta que causa irritaciones, o para señalar un lugar donde se encuentran con frecuencia cuculebras o alacranes. También pueden inventarse señales para informar sobre el paso de una quebrada o el lugar donde anida algún tipo de pájaro. Es importante que la señal se parezca a la cosa que designa para que quien pase delante de ella la pueda reconocer fácilmente.



Propuesta de escritura:

Crear señalizaciones de lugares fantásticos, como el lugar donde vive una bruja, el paso de los duendes, el lago de las ondinas, el camino de la Patasola, etc. O crear señales que indiquen dónde reír, dónde recordar, en qué dirección caminar para encontrar el amor, dónde soñar, etc.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El jaguar y la lluvia", Isabel Crooke Ellison, pp. 28-31.
- *Cuentos para contar*, "El jaguar y la cierva construyen una casa", Isabel Crooke Ellison, pp. 36-42.
- *Los secretos de los animales*, "Pez globo japonés", p. 13.

Pintar lo invisible

Cada participante piensa en algo que se pueda representar de manera simbólica, como la alegría, la amistad, la familia o los viajes, y luego pinta o dibuja el símbolo que haya escogido procurando que sea original. Por ejemplo: pintar un sol como símbolo de la alegría, una mandarina como símbolo de plenitud o un bosque como símbolo de una familia. Luego, cada uno, le pondrá un título a su dibujo y lo expondrá en el salón.

Cada participante escoge un dibujo de la exposición que se ha hecho en el salón y cambia el título que tenga por otro que considere más adecuado y escribe las razones que haya tenido para hacerlo. El pintor de la obra dirá si está o no de acuerdo con el nuevo título.



Propuesta de escritura:

Para incentivar la creación de imágenes literarias se pasa de la pintura al poema, que sale directo de la imagen. Por ejemplo: si alguien pinta

a la soledad como una niña esperando un bus, el poema dirá: "la soledad es una niña esperando un bus en el atardecer".



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

Ver las siguientes imágenes y ponerles otro título:

- *Lecturas para todos los días*, "Humano", Javier Pérez, p. 111.
- *Lecturas para todos los días*, "La memoria", René Magritte, p. 104.
- *Lecturas para todos los días*, "El modelo rojo", René Magritte, p. 105.
- *Todo lo contrario*, "Viejos y jóvenes", Carolina Bernal, p. 26.

Imágenes en movimiento

El juego consiste en dibujar una historia a partir de una secuencia de imágenes cuyo protagonista sea una persona, un animal o un objeto fácil de representar. Cada dibujo debe tener una pequeña variación con respecto al anterior para que al mostrar la secuencia de imágenes rápidamente se cree la ilusión de movimiento, tal como hacen los creadores de las películas de animación. Las imágenes pueden ser dibujadas en cuadernos o en tacos de papel elaborados por los participantes.

Para hacer este juego, se recomienda consultar cómo se realizan otras técnicas de animación.

Historia del dibujo animado. En web:

<http://edukazine.blogspot.com/2010/03/crea-tu-folioscopio.html>



Propuesta de escritura:

Un participante crea una secuencia de imágenes que irá mostrando al público mientras otro compañero inventa en voz alta una historia a partir de ella.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- ¡A que te cojo ratón!, "¡Qué historia tan mal contada!", ejercicio 8, p. 10.
- Cuentos para desenredar enredos, todos los cómics del libro.

Sueñovisor

Los participantes despliegan un rollo de papel y lo distribuyen en partes iguales en donde cada uno pintará el sueño de su vida que quiere ver realizado (el rollo no se corta). Cuando todos terminen de pintar, el papel se enrolla, se pegan los extremos a dos palos que sirvan como manivela y se inserta en una caja de cartón (véase dibujo) y luego se despliega para hacer la proyección de todos los sueños como si fueran uno solo.

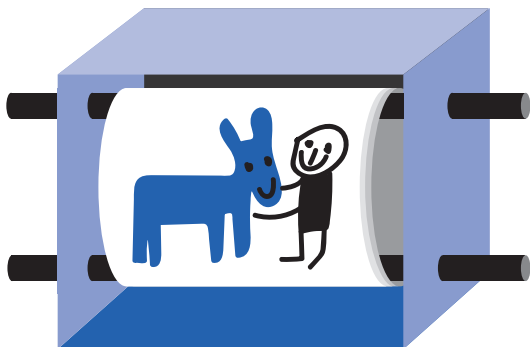
Propuesta de escritura:

Describir con todos los detalles el deseo o sueño que se dibujó.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- Lecturas para todos los días, "Un palacio noche adentro", Marina Colasanti, pp. 16-17.
- Con los pelos de punta, "El Kraken", pp. 20-25.
- Cuentos y pasatiempos, "Matrioska", cuento popular ruso, pp. 40-41.



Pictionary

El grupo se divide en dos equipos. El equipo que comienza elige a uno de sus integrantes. El otro equipo, en secreto, le dará una palabra al elegido para que la dibuje. Este hará todos los dibujos que considere necesarios para que los miembros de su equipo descubran cuál es la palabra escogida. Si logra su objetivo en menos de un minuto, el equipo gana un punto, y el turno para dibujar y adivinar será para el otro equipo. Los dibujantes se irán turnando para que todos puedan participar.

Entre más abstractas sean las palabras, el juego se irá poniendo más difícil y, por lo tanto, más interesante.



Propuesta de escritura:

Relatar el origen de la sonrisa: cuándo apareció por primera vez en un rostro humano y por qué.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- Historias y lugares, "Arte rupestre" y "Jeroglíficos egipcios", ver imágenes en p. 122.
- Los viajes del viejo Jacobo, "Egipto, el país de los grandes secretos", pp. 26-32.
- ¡A que te cojo ratón!, "Aprende a dibujar un mico", p. 27.

Complementar con búsquedas en internet de estos tipos de representaciones.

Abanderados

Este juego consiste en crear nuevas banderas. Por ejemplo, una bandera para un equipo de fútbol, una bandera para un país de gatos, una bandera para un nuevo planeta o la bandera de los peces del lago. Cada símbolo o color que se utilice para crear la bandera debe tener una explicación y esta debe escribirse para acompañar la presentación del dibujo de la bandera.



Propuesta de escritura:

Describir la bandera de un país habitado por hombres de piedra, de madera o de maíz y explicar su significado. Luego dibujarla o hacerla con plastilina o con algún material que esté a la mano.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Calor de hogar*, "Los colores", p. 50.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, todo el libro.



Otras lecturas:

- <https://sobrehistoria.com/banderas-del-mundo-historia/> (en este link encontrará datos interesantes sobre el origen de las banderas de los países).

Logomanía

El coordinador, o alguien encargado, reúne varios empaques de productos (etiquetas de gaseosas, de dulces, de elementos de aseo personal, etc.). Después recorta los nombres de los productos, de tal manera que solo queden los logos o símbolos que los representan. Luego los expone y cada participante tratará de adivinar a qué producto corresponden.



Propuesta de escritura:

Hacer un listado de productos que se podrían vender en una tienda ubicada en el cielo y en una tienda ubicada en el infierno.

Por ejemplo: en el cielo se podrían vender alitas de ángel para volar, chicles para hacer bombas que no suenan cuando explotan.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Tiempo de hacer*, "Saber crecer", pp. 16-24.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¿Tiene elefantes verdes?", p. 35.

La grabadora

Todos los participantes se acuestan en círculo en una posición cómoda. Luego cierran los ojos y se concentran en los sonidos del entorno: los automóviles, las motos o camiones que pasen cerca, las herramientas de los hombres trabajando, las conversaciones lejanas, el arrullo de los ríos, los cantos de los pájaros, el mugir de la vaca, el relinchar del caballo, etc. Durante el tiempo del juego, deben registrar la mayor cantidad de sonidos posibles y retenerlos en su memoria. Al final, cada uno hace el relato de los sonidos que escuchó.



Propuesta de escritura:

Escribir una historia o un poema con los sonidos que se escucharon. Puede ser escrita entre todos y el maestro copia lo que le dictan los estudiantes.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El origen de los cantos", Helmer Hernández Rosales, pp. 20-21.
- *Historias y lugares*, "Por el aire viajan los sonidos", p. 119.
- *Tan distintos y parientes*, "¿Qué tiene que ver una guitarra con una estrella?", pp. 76-77.

Sabuesos

Consiste en identificar un objeto a partir de su olor. Un voluntario debe reunir varios objetos que tengan un olor muy característico, ya sean plantas, condimentos, frutas, flores, pasto, etc. (nada urticante o tóxico). Una vez estén todos los participantes sentados en círculo y con los ojos cerrados, el monitor irá pasando el objeto a pocos centímetros de la nariz de cada uno. Cuando termine la ronda, todos abrirán los ojos y dirán o escribirán a qué objeto pertenece el olor. El procedimiento se repetirá con cada uno de los objetos reunidos. Ganará quien más aciertos tenga.



Propuesta de escritura:

Escoger una de las siguientes preguntas y responderla: ¿a qué huele la felicidad?, ¿a qué huele el dolor?, ¿a qué huele la tristeza? o ¿a qué huele la risa?



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Kutzikutzi", Mariana Avilán, pp. 14-19.
- *Planeta vivo*, "El olfato", p. 79.
- *Todo lo contrario*, "La flor de la Rafflesia es enorme", p. 14.
- *Con los pelos de punta*, "La Hidra", pp. 50-53.

Tactomancia

El juego consiste en adivinar a través del tacto. Para jugarlo, un voluntario del grupo se tapaná los ojos con un pañuelo y, luego, uno de los participantes pondrá su cara al alcance de las manos de quien está vendado. El voluntario, usando solo el tacto, determinará de quién se trata. Luego cambiará la persona que está vendada y repetirá el procedimiento de reconocer a sus compañeros. También puede jugarse con objetos.



Propuesta de escritura:

Inventar un arte adivinatoria, como la camino-mancia (adivinación a través de la forma en que caminan las personas o los animales) o la lunario-mancia (adivinación a través de los lunares de una persona), y escribir un texto donde se explique cómo funciona esta nueva capacidad adivinatoria.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Los ciegos y el elefante", anónimo, p. 96.
- *Planeta vivo*, "El tacto", p. 80.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "El braille", p. 62.

Entonación

En este juego es importante que los participantes utilicen el tono de su voz y la entonación con que pronuncien las frases para reforzar o contradecir lo que están diciendo.

Se puede jugar de varias maneras. En la primera, alguien simula la entonación que se utiliza al hacer una pregunta, al dar una orden, al admirar algo o al suplicar, pero lo hace por medio de un blablablá sin sentido, continuo, como si estuviera pronunciando un lenguaje articulado. Los otros deben identificar si el tono que está usando es de pregunta, de admiración, de súplica, etc.

En la segunda, cada uno inventa un saludo en una nueva lengua y se lo dirá a los demás varias veces cambiando el tono en cada nuevo saludo: unas veces con alegría, otras con angustia, con afán o con tristeza. Los demás adivinarán cuál es la emoción que expresa su saludo.

En la tercera, dos participantes crean un diálogo corto utilizando un idioma incomprensible inventado por ellos. Los demás tratan de adivinar de qué hablan, deduciéndolo por el tono de las frases, como cuando se tratan de entender los diálogos de una película en otro idioma.



Propuesta de escritura:

Escribir cuatro frases que, al leerlas con tonos diferentes, cambien su significado.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "El caballo", Jairo Aníbal Niño, p. 21.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Matrimonio de gatos", Carlos Castro Saavedra, p. 25.
- *Más claro no canta un gallo*, "Trabalenguas", pp. 50-55.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Trabalenguas", pp. 28-29.

Palabras al viento

Juegos con énfasis en la expresión oral

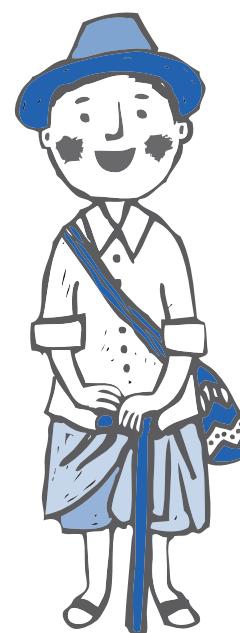


AS
AD
AG
X

El Palabrero sugiere...

Sobre escuchar y hablar

- Es importante **ser generosos con nuestros oídos**, prestar nuestra atención a las demás personas cuando están hablando. Al escuchar con generosidad podemos entender cuáles son las preocupaciones, aspiraciones, talentos y limitaciones de los otros.
- Escuchar no es solamente oír. Escuchar atentamente es **penetrar el significado de las palabras e ir más allá**, a los lugares de lo implícito, de lo que no se dice pero se da a entender, al lugar que habitan las emociones profundas. Percibir los matices de la voz, las inflexiones, los acentos y los cambios de volumen nos permite comprender mejor el mensaje que llega a nuestros oídos.
- **Escuchar es también observar el lenguaje corporal**, los gestos, las expresiones faciales, pues todo esto hace parte de los mensajes que nos envía un interlocutor. Escuchar no es solamente usar los oídos para oír.
- A veces **podemos decir mucho con nuestro silencio**. No siempre es necesario hablar.
- Es importante que cuando interactuemos en grupo generemos un **sistema de turnos para las intervenciones**. De esta manera cada uno hablará en el momento en que le corresponde y todos podremos escucharnos adecuadamente.
- Cuando hablemos ante los demás, intentemos siempre **pensar muy bien lo que queremos decir**, cuáles son los aspectos que queremos destacar. Antes de hablar, es útil tener un **mapa mental** de qué quiero decir y en qué orden. Esto evitará que hablemos sin sentido, que repitamos una idea muchas veces o que se nos olvide algo importante.
- Cuando realicemos una intervención hablada, es necesario utilizar una voz con un **ritmo estable**, ni rápido ni lento, que permita a los demás seguir el hilo de nuestros pensamientos. Además, es importante moderar el volumen de nuestra voz teniendo en cuenta el tamaño del auditorio, la cantidad de personas, la lejanía o cercanía de nuestros escuchas y la presencia o ausencia de ruidos externos. **El volumen es clave para que los otros puedan escuchar con claridad** lo que decimos.
- Una buena manera de escucharnos y mirarnos a los ojos es realizar las **actividades sentados en círculo**.



Ensoñaciones

Es un viaje que se hace con la mente abierta y los ojos cerrados gracias a una voz que narra una historia o hace una descripción detallada de algún lugar. La ensoñación es una narración en voz alta que debe sugerir situaciones placenteras, que estén ambientadas en lugares amables o fantásticos. Funciona muy bien cuando se refiere a un mundo futuro o antiguo.

Para jugar, todos se acuestan en un lugar cómodo y cierran los ojos, mientras la voz de la ensoñación lleva a los participantes por distintos escenarios. El narrador puede proponer encuentros con personajes reales o fantásticos, y hacer la descripción de algunos objetos mágicos, de escenarios mitológicos o de un viaje desde el nacimiento hasta el día presente. La narración debe ser hecha con una voz pausada y cadenciosa para lograr mayor sintonía con los participantes.

Los participantes cuentan cómo se sintieron y qué fue lo que más los impresionó de la ensoñación.

Propuesta de escritura

Escribir lo que más le impresionó del viaje mental que hizo, describiendo alguno de los paisajes, objetos o personajes que haya visto a través de la ensoñación.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Con los pelos de punta*, "El Mohán", pp. 31-41.
- *Con los pelos de punta*, "La Madremonje", pp. 43-45.
- *Cuentos maravillosos*, "Los tres pelos de oro del diablo", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 30-41.

Sí cabe, no cabe

El juego consiste en establecer, entre todos, una categoría que defina lo que puede entrar en un tubo de guadua imaginario. Por ejemplo: entrarán frutas, herramientas, animales de cuatro patas o comidas típicas. Luego, cada participante dirá una palabra que entre en la categoría escogida. Si alguien se demora más de cinco segundos o dice una palabra que no cuadre, quedará eliminado.

Propuesta de escritura

Crear su propia lista a partir de una categoría fantástica. Por ejemplo: listas de espantos, de inventos del futuro, de animales fantásticos, etc.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "Las orejas largas de Tío Conejo", Helmer Hernández, pp. 53-56.
- *Todo lo contrario*, "Frío y calor", pp. 46-55.
- *Con los pelos de punta*, "Presta atención", pp. 64-67.

Letrahíla

El juego consiste en hacer listas con objetos, países o seres cuyos nombres empiecen con una misma letra. Para jugar, alguien dice una letra y los demás deben decir sucesivamente palabras que empiecen con ella. Ejemplo:

Con F: *fruta, foca, felino, foto, fábrica, fea, filoso, faldado, finge, feliz, futuro.*

Con J: *jinete, juego, julio, jamón, jefe, juguete, jardín, jaula, justicia.*

Una variante del juego consiste en armar frases con palabras que empiecen por la misma letra. Por ejemplo:



Con E: *Estaba Ernesto estorbando extrañamente en estado estupefacto, esperando espíritus entrometidos.*

O construir frases con palabras que tengan la misma vocal. Por ejemplo:

Con A: *Mañana habrá calabaza asada, mañana habrá calabaza. Allá habrá papa, habrá batata, habrá albahaca barata.*

También se puede jugar utilizando palabras que empiecen con consonantes diferentes pero que suenen igual. Por ejemplo:

Con S, C y Z: *Surcando solo soles, sembrando ciruelas, saltando, zapateando, sonriendo.*



Propuesta de escritura

Escribir cinco letrahílas usando algunas letras del nombre propio.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, ver trabalenguas No. 4, p. 59.
- *Más claro no canta un gallo*, "Trabalenguas", pp. 50-55.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Abra palabra", pp. 98-99.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Palabras más, palabras menos", p. 33.

Tenis de palabras

Para jugar, los participantes deben conformar parejas. Cada una de ellas abre un libro al azar y escoge una palabra, la cual va a funcionar como el activador del juego. El primer jugador dirá una palabra que empiece con la primera letra de la palabra escogida y el otro responderá con otra que empiece por la misma letra, y así sucesivamente hasta que alguien no pueda contestar, como en el tenis. Si uno de los dos se demora más de tres segundos, pierde el punto (en esta modalidad se

pueden jugar varios puntos). Si tomamos como ejemplo la palabra "perro", la secuencia del juego podría ser perro, piojo, pájaro, pulmón, pita, palabra, puerta, polución...y así sucesivamente.

Otra forma de jugar es que cada uno diga una palabra que comience con la misma sílaba de la palabra escogida y se pasen la pelota, como en la modalidad anterior (también se pueden jugar varios puntos). Con el ejemplo enunciado, la secuencia podría ser perrera, pétalo, pelo, peludo, pedido, pegante, pelambre... y así sucesivamente.

En la tercera modalidad, la pelota se pasa diciendo una palabra que termine con la misma sílaba que la que eligieron. Es decir, van a buscar palabras que rimen con la palabra que sirvió de activadora del juego.

Siguiendo el ejemplo, la secuencia podría ser fierro, cerro, hierro, puerro, cencerro... y así sucesivamente.



Propuesta de escritura

Escribir en pareja un poema divertido, triste, amoroso o cotidiano con algunas de las palabras rimadas que encontraron. Se pueden utilizar otras palabras que contribuyan a la rima del poema.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Declaración de amor", Helcias Martán Góngora, p. 73. Prestar atención a las palabras que riman.
- *Más claro no canta un gallo*, "Cantos de mi tierra", pp. 32 - 49.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Ronda del pinar", David Cherician, p. 90.



Máquina destrabalenguas

El juego consiste en inventar trabalenguas entre todos. Hay una clave que ayuda a comprender cómo se crean: todos reiteran una sílaba o un sonido difícil de pronunciar, haciendo que la lengua se vuelva torpe y marche de manera más lenta que el cerebro. Se deben buscar muchas palabras que comiencen por esa sílaba o que la contengan, e ir hilándolas. Por ejemplo: "tres tristes tigres comieron trigo en tres tristes trastos", "el eneldo se corta copo por copo, poco a poco, copo por copo".



Propuesta de escritura

Inventar y escribir cinco trabalenguas de acuerdo a las instrucciones dadas. Este juego se puede hacer en grupo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*, "Trabalenguas", pp. 26-27 y 127.
- *La casa y el campo*, "Trabalenguas", p. 6.
- *Más claro no canta un gallo*, "Trabalenguas", pp. 50-55.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Trabalenguas", pp. 28-29.

La atarraya

Hay tres formas de jugarlo y, en todas, los participantes deben sentarse formando un círculo.

En la primera variante, alguien dice una palabra y quien esté a su derecha dice otra que empiece por la última letra de la que acaba de ser dicha, y así sucesivamente.

Ejemplo: aceituna, Argentina, arroz, zorro, oropéndola, avestruz, zapato, orden, natural, libro, orinal, ladrar, robusto, etc. El ejercicio se puede extender por varias vueltas.

En la segunda variante, el primero dice una palabra y el siguiente la vuelve a decir tejiéndola con una nueva que comience con la última letra. Por ejemplo, el primero dice "árbol", el segundo dice "árbolibro", el tercero dice "arbolibrobrero", el cuarto "arbolibrobrerorangután", el quinto "arbolibrobrerorangutánispero".

En la tercera, el primero dice una palabra y el siguiente debe decir otra que tenga alguna relación con la primera. Por ejemplo, el primero dice "vaca", el segundo "corral", el tercero "campo" y el cuarto dice "montañas", y así sucesivamente.



Propuesta de escritura

Escribir, de acuerdo con la tercera variante de "La atarraya", un texto con las palabras utilizadas en el juego.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "La leyenda de Wareke", Aminta Peláez, pp. 33-35.
- *Lecturas para todos los días*, "Palíndromos", p. 60.
- *¡A que te cojo ratón!*, "No es lo mismo", p. 57.

Cuento colectivo

Los participantes se acuestan en círculo con las cabezas hacia el centro. El espacio circular que resulta de la conjunción de cabezas representa el cerebro de todos, el cual será, a la larga, el autor de la creación colectiva.

Para iniciar el juego, alguien dice una frase que se convertirá en el inicio de un cuento. El que está acostado a su derecha continuará el cuento agregando algo que se relacione con la frase original. El siguiente hará lo mismo y así hasta completar una o varias vueltas. Es importante que la historia no pierda el hilo conductor, que los personajes se conserven y que el relato tenga un final.



Propuesta de escritura

Grabar el cuento narrado y transcribirlo, para luego leerlo y corregirlo entre todos los autores.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- ¡A que te cojo ratón!, "Máquina de cuentos", pp. 16-17.



Otras lecturas

- Ver historia del "cadáver exquisito" de los surrealistas en:
- Wikipedia. Cadáver exquisito.

En web:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Special:Search?search=cadaver+exquicito&go=Go>

El abececuento

Construir un cuento de manera colectiva siguiendo el abecedario como pauta de creación. Para jugarlo, los participantes se sientan en círculo y alguien dice la primera frase del cuento con la condición de que empiece por "A". El que sigue debe hacer otra frase, que sea coherente con la anterior pero que empiece por "B", y así sucesivamente utilizando todas las letras del abecedario.

Ejemplo:

Amanecemos en el camino

Buscando grillos.

Cada uno de nosotros llevaba

Decenas de fósforos

Esbeltos y largos,

Fáciles de encender en la oscuridad y

Guardar por mucho tiempo.

Hicimos grandes esfuerzos,

Imaginando la recompensa (...)



Propuesta de escritura

Grabar el cuento narrado y transcribirlo, para luego leerlo y corregirlo entre todos los autores.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- ¡A que te cojo ratón!, "Mensaje secreto", p. 23.



Otras lecturas

- Buscar en internet "abecegrama" para ver ejemplos. Una sugerencia: Juegos de palabras. Abecegrama.

En web:

<http://www.juegosdepalabras.com/abecegrama.htm>

El artefacto

Los jugadores simulan, entre todos, el corredor de un bus. Un voluntario se encarga de vender a los pasajeros un objeto imaginario, que puede ser, por ejemplo, un electrodentero, artefacto que sirve para hacer crecer los dientes de los caballos viejos por medio de pequeñas descargas eléctricas. El vendedor tratará de convencer a los pasajeros de los beneficios que obtendrán al comprar el aparato. Los pasajeros lo comprarán o no de acuerdo con la argumentación y capacidad de seducción del vendedor.

¿Qué otros productos se pueden ofrecer? El juego consiste en inventar nuevos aparatos y convencer a los demás de sus increíbles beneficios.



Propuesta de escritura

Elegir algún artefacto y escribir sobre este un aviso publicitario, una noticia, un minicuento, un cuento o un poema.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "La olla de las monjitas", Agustín Jaramillo, p. 53.
- *Cuentos para contar*, "Sancocho de piedras", Agustín Jaramillo, pp. 96-101.
- *Lecturas para todos los días*, "El pollo Chiras", Víctor Eduardo Caro, p. 50.
- *Lecturas para todos los días*, "Pregón", Antonio Ramírez Granados, p. 37.

Ágora

El juego consiste en plantear un tema que genere diferentes posiciones entre los participantes, para que puedan exponerlas y debatirlas como si estuvieran en el ágora ateniense, un lugar en la antigua ciudad griega de Atenas en donde los ciudadanos discutían las leyes y se decidía el futuro de la ciudad. Se pueden plantear temas prácticos, como el de una prohibición o un derecho, o temas fantásticos, como el de quién ganaría una pelea entre un megatherium (perezoso gigante extinto) y un gliptodonte (armadillo gigante extinto). Alguien debe anotar los puntos de encuentro y desencuentro entre ambas posiciones para luego tratar de llegar a un consenso. En caso de que el consenso no se pueda alcanzar, es necesario abrir un espacio para que nuevas propuestas de solución surjan en el debate.



Propuesta de escritura

Escribir en pareja una discusión sobre un tema absurdo o surrealista. Cada uno tomará una posición frente al tema y debatirá utilizando argumentos imposibles, divertidos, humorísticos o extraños. El papel irá rotando de uno a otro a medida que van escribiendo sus argumentos.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "La batalla entre el grillo y el oso", María Isabel Abad, pp. 63-65
- *Cuentos para contar*, "Kutzikutzi", Mariana Avilán, pp. 14-19.
- *Cuentos para desenredar enredos*, "Café entre amigos", pp. 52-63.

Escenario

Los participantes crean un espacio o escenario en el cual harán una representación y, luego, se dividen en dos grupos: el público y los actores. Después se pide a los actores que demuestren sus habilidades histriónicas o narrativas sugiriéndoles diferentes temas que deben representar o sobre los cuales deben disertar e improvisar. Algunos temas posibles son:

- La dramatización de un mito que trate sobre el origen de la vida, de un río, de los alimentos o de la Tierra.
- La explicación de un hábito que tengan los animales. Por ejemplo: ¿por qué las chapolas buscan la luz? o ¿por qué algunos pájaros vuelan en parejas, otros solos y otros en grupos?
- La dramatización del origen de fenómenos como el rayo o la gravedad.
- La dramatización de un personaje de la región, con un rasgo distintivo muy particular, que se haya convertido en leyenda.
- La narración del susto más grande que cada uno haya tenido en la vida.
- La dramatización de cómo sería la vida si un día, de repente, alguno amaneciera convertido en un insecto o en un gavián.

Propuesta de escritura

Elegir un tema de los que se han propuesto en el juego y desarrollarlo por escrito para una próxima escenificación.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "La apuesta del viento y la nube", Consejo Regional Indígena del Cauca, p. 27.
- *Cuentos para contar*, "El hombre delfín", Valeria Baena, pp. 130-131.
- *Cuentos para contar*, "Francisco El Hombre", Alberto Quiroga, pp. 151- 155.
- *Los secretos de los animales*, escoger alguno de los animales del libro.

Bolsa de chistes

Cada uno de los participantes escribe un chiste que le guste y lo mete en una bolsa junto con los que hayan escrito los demás. Alguien, al azar, saca de la bolsa un chiste, lo cuenta y lo actúa.

Propuesta de escritura

Escribir una situación divertida que le haya sucedido.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El rey de los animales", Agustín Jaramillo, pp. 85-87.
- *Lecturas para todos los días*, "El puente de los fantasmas", Lang Ying, p. 98.
- *Más claro no canta un gallo*, "Humor", pp. 68-73.

Diferentes públicos

Este ejercicio consiste en dar una misma instrucción a diferentes grupos de personas, teniendo en cuenta su idiosincrasia y capacidad de comprensión, razón por la cual el discurso debe variar según sea el público a quien el jugador se dirige.

Un voluntario sale al frente y comienza a dar instrucciones suponiendo que el público está compuesto por niños muy pequeños. Luego, se le pide al voluntario que suponga que el público está conformado por sus padres, por rectores de colegio, por un grupo de científicos, por artistas, por animales o por seres de otro planeta que no tienen los mismos referentes que los terrícolas.

Se escogerá a quien demuestre mayores habilidades para adecuar el lenguaje de acuerdo a los públicos propuestos.

Propuesta de escritura

Elaborar un discurso político para convencer a un posible electorado. Luego se leerá en voz alta y se hará una votación para elegir el más convincente, el más absurdo y el más divertido.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para desenredar enredos*, "Por el bien de todos", pp. 132-145.
- *Del campo a la mesa*, "Formas de cocinar los alimentos", pp. 16-19.
- *Los secretos de las plantas*, "Preparaciones y aplicaciones", pp. 142-145.

La tostadora

En este juego de improvisación, los participantes se levantan y se acuclillan al son de las palmadas que da quien dirige el juego, como si se tratara de los panes de una tostadora, que suben y bajan.

Para jugarlo, un grupo de cinco voluntarios debe acuclillarse a la espera de que el encargado de dirigir la actividad dé una palmada. Al oírla, los voluntarios que quieran se levantan y empiezan a conversar sobre cualquier tema entre ellos. Luego, el encargado da dos palmadas para que estos se agachen e interrumpen la conversación.

Al sonido de una nueva palmada, se levantan nuevamente los voluntarios que quieran. Si son los mismos que se levantaron en la ocasión anterior, deben continuar la conversación que iniciaron como si nunca la hubieran interrumpido, si son otros, deben iniciar una nueva conversación.



Propuesta de escritura

Alguien escribe unas pocas frases en una hoja, oculta lo escrito doblando el papel, pero deja visible la última palabra para que el siguiente escriba lo primero que se le ocurra. Se dobla de nuevo el papel y así sucesivamente. Al final se lee lo que escribieron todos para ver cuál es el resultado de tan azarosa manera de escribir.



Lecturas recomendadas

- Ver blog con ejercicios de improvisación teatral: Improvopedia. Fuente de recursos y juegos de improvisación.

En web:

<http://improvopedia.wordpress.com/>

Juego de roles

Para empezar, se escogen tres de los participantes para actuar y uno para marcar los tiempos del juego. A cada actor se le asigna un rol o papel que debe asumir: uno actuará como un agricultor, otro como un comerciante y uno más como un médico. Cuando el que marca los tiempos aplauda, los tres deben simular que se encuentran en el parque de un pueblo y empiezan a conversar. Un tiempo después, el que marca los tiempos aplau-

dirá de nuevo y se trocarán los roles, haciendo que el agricultor actúe como médico, quien era médico haga de comerciante y quien era comerciante haga de agricultor. El que marca los tiempos hará que todos pasen por cada uno de los roles en repetidas ocasiones.

Al cabo de un tiempo, cambian los participantes y los roles. Por ejemplo: un mecánico, un policía y un cura; una bruja, un príncipe y un hada; un rey, un esclavo y un sirviente, etc.



Propuesta de escritura

Inventar una profesión, ya sea disparatada, fantástica o posible en un futuro lejano, y describir en un texto las habilidades que se requieren para ejercerla, el tipo de uniforme que se usará en el oficio y sus herramientas de trabajo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "El esclavo y el amo", Lieh Tsé, p. 101.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Androcles y el león", anónimo, pp. 116-117.
- *Todo lo contrario*, "Viejos y jóvenes: hormiga arriera reina y hormiga arriera obrera", pp. 34-35.
- *Los secretos de los animales*, "Aprendizaje, habilidades para la vida", p. 34.
- *Los secretos de los animales*, "Labores ingeniosas", pp. 40-45.

Locutor de radio

En este juego, uno de los participantes asume el papel de locutor para diseñar y presentar un programa de radio, estableciendo previamente a quién va dirigido. El locutor escoge los temas que quiera tratar, impone su ritmo en el programa, pone música (ya sea pregrabada o en directo), hace entrevistas, presenta noticias, improvisa cuñas radiales cambiando la voz, hace promocio-

nes y servicios sociales y, obviamente, cumple todas las funciones de un locutor mientras está instalado frente a su público, cómodamente sentado en una silla desde donde hace la transmisión. Los otros participantes son los escuchas y pueden hacer llamadas a la emisora, ser entrevistados o participar en algún sondeo de opinión que realice el locutor. Quien haga el papel de locutor no debe ser visto por los demás.

Propuesta de escritura

Escribir una noticia fantástica con todos sus detalles. Por ejemplo: una invasión de extraterrestres, el descubrimiento de una nueva especie, el modo de vida de una civilización en otro planeta o cómo es una tribu microscópica, etc.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "El aparato que habla", pp. 132-133.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "El cielo en otros planetas", p. 15.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "Clases de planetas del sistema solar", pp. 66-67.
- Ver página web Fundación Secretos para contar. Radio.

En web:

www.secretosparacontar.org/radio.aspx



Las palabras de los otros

Juegos con énfasis en la lectura



El Palabrero sugiere...

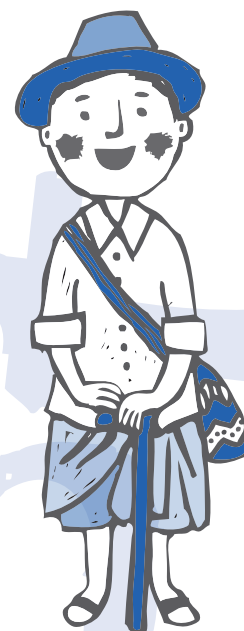
Para leer en voz alta

- **Una buena respiración:** hacer ejercicios de control de respiración ayuda a una buena expresión oral. Es recomendable que, antes de empezar, los participantes hagan un ejercicio de respiración llevando el aire a los músculos abdominales (esto disminuye la tensión nerviosa y ayuda a centrar y a controlar las emociones). Al respirar mejor se puede controlar la voz con la respiración y no con la garganta.
- **Hacer calentamientos:** en la expresión oral, como en el deporte, es necesario calentar. Para esto es importante que cada uno haga diferentes sonidos: reírse a carcajadas, hacer ruidos, gritar, modular letras y palabras abriendo exageradamente la boca o realizar ejercicios de imitación de los sonidos de los animales. Esto ayuda a despejar la voz y a despojarse de la timidez.
- **Vocalizar:** algunas palabras son fáciles de vocalizar y otras son más difíciles. Es preciso descubrir cuáles son las que más le cuestan a cada uno, para vocalizarlas repetidamente.
- **Buscar referentes:** hay tantas maneras de narrar como narradores. Es importante que cada uno desarrolle su estilo personal. Para esto, es necesario escuchar cómo otros narran una misma historia. Con la comparación y el ejercicio y la práctica, cada cual encontrará su tono de voz, su sello propio.
- Cuando leemos, oímos en nuestro interior el sonido de las palabras, el ritmo con que han sido escritas las frases, el tono con que se pronuncia y escribe cada párrafo, la voz del narrador y de los personajes, y nos damos cuenta si suena bien lo que está escrito o si, por el contrario, el texto suena confuso, cojo o falto de ritmo. **Para leer es importante aprender a escuchar.**
- Toda lectura debe hacerse **con el oído interior concentrado** y atento a lo que está escrito. Por eso debemos tratar de que los participantes hagan ejercicios de lectura en voz alta para que dominen la dicción, aprendan a entonar cada oración, sepan hacer las pausas que indica el texto y lean con fluidez. Así podrán hacer lo mismo cuando lean en silencio.
- Cuando aprendemos a leer con fluidez, podemos sentir con el oído el **ritmo** con que ha sido escrito un texto y reconocer **la voz del autor**. Cada autor, ya sea un poeta, un novelista o un ensayista, tiene una voz reconocible, como la que tiene cada persona, y esa voz lo hace único y diferente a otros autores. Si no fuera así, todos los libros parecerían escritos por la misma persona.



Qué leer

- **¿Qué jugamos?** Lo que más nos guste y nos dé placer. **¿Qué leemos?** Lo que más nos guste y nos dé placer. **La lectura es, ante todo, un acto placentero.** Y es por eso que es muy importante que los libros que escojamos para los juegos y ejercicios produzcan mucho placer entre los participantes.
- A todos, desde los orígenes de la humanidad, nos gusta que nos cuenten historias, relatos, cuentos, aventuras, gestas y fábulas. El hombre que narra historias a la luz de una fogata, en las antiguas cavernas, hechizaba con su verbo a los oyentes. Todos lo oían fascinados y conmovidos. En su relato había una suerte de **magia** que tenía el poder de un encantamiento. Es el mismo placer que sentimos ahora cuando leemos un libro que nos captura con su historia y que no queremos soltar hasta saber cómo termina, cuál es su final.
- Los niños aman que les lean libros de cuentos y de aventuras porque sienten mucho placer oyéndolos. Al oírlos, los viven en su **imaginación** de una manera muy real. Y **la imaginación es una fuente inagotable de placer** porque nos permite vivir experiencias que de otra manera no tendríamos. Sin imaginación no habría dragones, ni hadas, ni genios que vuelan en alfombras mágicas, ni conejos que conversan con niñas en el campo, ni monstruos que acechan en la oscuridad. Los libros actúan de la misma forma: con la imaginación nos permiten vivir la vida que otros vivieron, conocer otras experiencias, oír la voz de nuestros más inteligentes antepasados, sentir que el mundo está poblado de otros seres y de otras presencias.
- Así, es muy importante que averigüemos qué es lo que más les gusta leer a nuestros estudiantes, para que podamos compartir sus lecturas, y podamos seguir alimentando su **amor por los libros**, ya sean *comics* o libros de aventuras, de viajes, de fantasía e incluso libros informativos.



1. JUEGOS PARA LEER EN VOZ ALTA

Sigo la línea

Para empezar, los participantes escogen un texto para leer y marcan frases o palabras que se repiten a menudo. Luego, una persona lo leerá en voz alta y cuando pronuncie las palabras o las frases escogidas, todos, en coro, van a repetirlas en voz alta.

Propuesta de escritura

Hacer un poema mezclando las palabras elegidas en el juego. Por ejemplo, si las palabras fueron río, ojos, viento y árbol, se puede hacer un poema de la siguiente forma:

*En el río de tus ojos,
el árbol triste de mi mirada
encuentra viento.*

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "La suerte de Ozu", anónimo, pp. 99-100.
- *Cuentos para contar*, "Las orejas largas de Tío Conejo", Helmer Hernández, pp. 52- 56.
- *Lecturas para todos los días*, "La casita", cuento popular ruso, pp. 39-41.
- *Cuentos maravillosos*, "El patito feo", Hans Christian Andersen, pp. 56-61.
- *Cuentos maravillosos*, "Los siete chivitos", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 8-15.

Si del cielo te caen limones

Este ejercicio busca completar los refranes que conocemos y aprender otros nuevos. La persona que lee se detiene en la lectura para que los demás completen el refrán en coro.

Agua que no has de beber...

A caballo regalado...

Más vale pájaro en mano...

También se puede realizar con canciones conocidas.

Propuesta de escritura

Escribir el inicio de un refrán y completarlo con el final de otro diferente, por ejemplo: agua que no has de beber...no hace verano. A caballo regalado...y te diré quién eres. Árbol que nace torcido... jamás será vencido.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Más claro no canta un gallo*, "Refranes", "Dichos" y "Exageraciones", pp. 20-31.
- *Calor de hogar*, "Conversando dichos", pp. 34, 56, 84, 100, 122 y 152.

Lectura 1, 2, 3

Este ejercicio es una lectura pública. Para practicarlo, se escoge un texto y cada uno leerá en voz alta una sola palabra, hasta que todos hayan participado en la ronda de lectura. En la segunda ronda cada uno leerá dos palabras, luego tres y así sucesivamente, hasta que a cada uno le toque leer una frase completa o el texto llegue a su fin.

Propuesta de escritura

Escribir lo que sucedería el día en que ya nadie pueda leer, bien sea porque se acabaron los libros o porque la lectura se considera una actividad prohibida.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Cien años de soledad (fragmento)", Gabriel García Márquez, p. 15.
- *Con los pelos de punta*, "El Hojarasquín del Monte", pp. 8-13.
- *Historias y lugares*, "De la escritura a la imprenta, un gran salto", pp. 120-123.

Palabras perdidas

Uno de los participantes lee un texto en voz alta y acuerda previamente con el público que cuando se quede callado y se le "pierdan" algunas palabras del texto, todos deben decir esas palabras en voz alta para completar la lectura. Este ejercicio es más fácil cuando todos los participantes tienen el mismo libro en la mano. Para que la lectura sea más natural se pueden utilizar las últimas palabras de las frases, así el público completa y le da un final a la frase.



Propuesta de escritura

Responder por escrito: ¿para dónde se va la paloma?, ¿a dónde se pega un grito?, ¿a dónde llegan los elevados?, ¿en dónde se pone el cuidado?, ¿de dónde se tienen fino?



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *La casa y el campo*, "Presentación", p. 5.
- *Tan distintos y parientes*, pp. 10-127, utilizando las palabras que están en letra roja en el libro.
- *Los secretos de los animales*, "Introducción: el comportamiento animal", pp. 7-9.

Poema cojo

El coordinador del juego escoge un poema, preferiblemente corto y con rima, y lo lee en voz alta varias veces mientras los participantes siguen su lectura de manera silenciosa. Luego todos cierran el libro y el coordinador lo lee nuevamente en voz alta suprimiendo la última palabra de cada verso, que los demás deben recordar, procurando que el verso no quede cojo. El ejercicio se repite varias veces hasta que los participantes sean capaces de decir el poema de memoria. Cuando lo puedan hacer, todos lo repetirán a coro, jugando con las entonaciones, los acentos, el ritmo y los movimientos corporales. Así todos tendrán un poema bien guardado en su memoria.



Propuesta de escritura

Escoger un poema, copiarlo y compartirlo con los demás, y escribir por qué le gusta y qué es lo que siente al leerlo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*, "Matrimonio de gatos", Carlos Castro Saavedra, p. 25.
- *Lecturas para todos los días*, "Milonga de Manuel Flores", Jorge Luis Borges, p. 116.
- *Lecturas para todos los días*, "Décima", Manuel Mejía Vallejo, p. 117.
- *Lecturas para todos los días*, "Simón el bobito", Rafael Pombo, pp. 51-52.

Pega la rima

El coordinador escoge alguna lectura con rima, bien sea un poema, un juego de palabras o una canción. Lee en voz alta y se detiene antes de finalizar cada una de las estrofas para que los participantes completen el final del verso con una palabra que rime. De esta manera, el sentido del

texto puede tomar significados inesperados. Lo importante es que se conserve la rima y todas las palabras que lo hagan son válidas.

Ejemplo: el texto original dice:

*Esto dijo el pollo Chiras / cuando lo iban a **matar** / dese breve mi señora / ponga el agua a **calentar**.*

Se puede reemplazar la palabra calentar por: *debutar, chispear, calamar, estornudar.*



Propuesta de escritura

Escoger cinco palabras que nos gusten, y luego tratar de encontrar el mayor número de palabras que rimen con las palabras que escogimos.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "El pobre don Pancho", Federico M. Rivas, p. 55.
- *Lecturas para todos los días*, "Declaración de amor", Helcias Martán Góngora, p. 73.
- *Lecturas para todos los días*, "Cafeteros", Salvo Ruiz, p. 81.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Matrimonio de gatos", Carlos Castro Saavedra, p. 25.
- *Del campo a la mesa*, "El sembradorcito", Daniel Álvarez y Alejandra Vélez, contraportada.

Traducción simultánea

Este juego propone una manera divertida de leer y de narrar un cuento entre dos personas. Mientras una lee el cuento en voz alta, la otra traduce el texto a un lenguaje corporal, dramatizando gestualmente las palabras. El traductor asume que los otros no pueden oír el cuento y estará pendiente de representar las palabras del lector.



Propuesta de escritura

Escribir un mensaje a una civilización que vive al otro extremo de la galaxia, teniendo en cuenta el lenguaje que utilizaría, lo que diría y cómo lo haría comprensible.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Bulto de sal", Nicolás Buenaventura, pp. 117-121.
- *Cuentos para contar*, "Sancocho de piedras", Agustín Jaramillo, pp. 96-101.
- *Cuentos maravillosos*, "Las hadas", Charles Perrault, pp. 50-55.
- *Con los pelos de punta*, "Los monstruos del Atrato", pp. 14-19.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "Tambores de truenos", p. 8; "Lluvia mandada", p. 16; "Éramos burbujas de agua", p. 22; "El árbol de la oscuridad", p. 28; "Dicen que la Luna es gente", p. 34; "Kajuyalí, la constelación que guía", p. 46.

Ambientador

Los participantes escogen un cuento en el cual un objeto juegue un papel importante. Luego lo consiguen o fabrican y leen de nuevo el cuento, haciendo que el objeto actúe y contribuya a la dramatización de la lectura. Por ejemplo, si en el cuento se habla de un encantamiento, se puede llevar a la escena una varita mágica que entre en acción cada vez que sea necesario.

Propuesta de escritura

Escribir la historia de un dragón que tiene aterrizados a los habitantes de un pueblo, cuyo príncipe lucha con el monstruo y lo destierra utilizando un tenedor encantado. Leer luego la historia en público usando el tenedor para ambientarla.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Con los pelos de punta*, "Perseo y Medusa", pp. 46-49.
- *Con los pelos de punta*, "El dragón Nian", pp. 55-57.
- *Lecturas para todos los días*, "Consejo", Rómulo Bustos Aguirre, p. 87.

Lectura sonorizada

Escoger a un participante para leer un texto y pactar previamente con los demás, para mantener viva la atención, que cuando aparezcan ciertas palabras durante la lectura, todos harán un sonido que se refiera a ellas.

Por ejemplo, cuando el lector pronuncie la palabra viento, todos intervendrán haciendo "shhhhh" para simular el sonido del viento; cuando pronuncie la palabra tigre, todos harán un gruñido; cuando pronuncie la palabra insecto, todos comenzarán a zumbar.



Propuesta de escritura

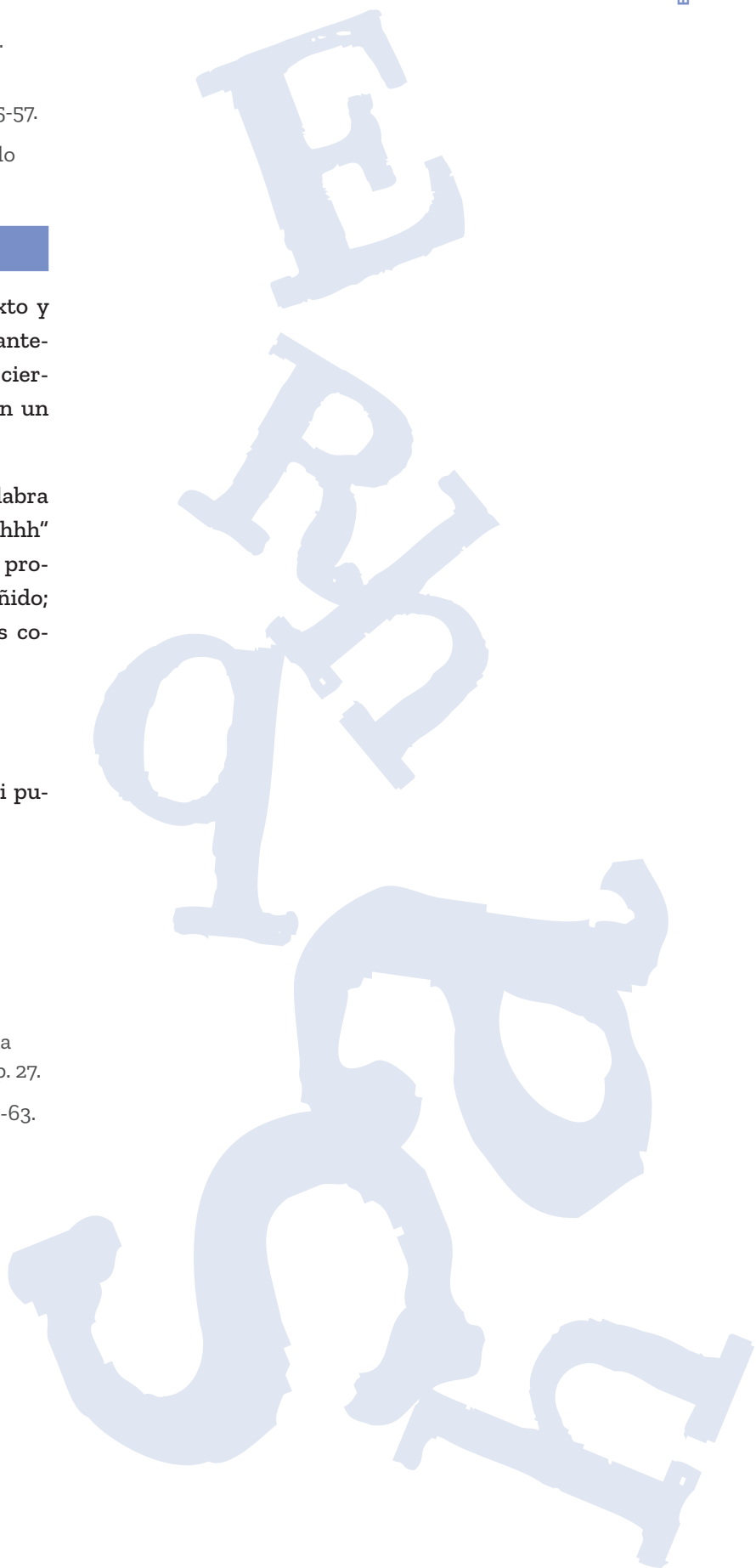
Escribir diez mensajes que diría el viento si pudiera hablar.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "El enemigo verdadero", Jairo Aníbal Niño, p. 109.
- *Cuentos para contar*, "La apuesta del viento y la nube", Consejo Regional Indígena del Cauca, p. 27.
- *Con los pelos de punta*, "La Manticora", pp. 58-63.



2. JUEGOS DE COMPRENSIÓN Y ATENCIÓN

Titular

En este juego se lee el título de una novela, de un cuento, de una crónica o de una noticia. Luego, los participantes responden a la pregunta "¿qué sugiere este título?", tratando de acertar sobre cuál es su género. Después, todos deben imaginar o adivinar de qué se trata el texto, con qué intención fue escrito y qué personajes lo protagonizan. Todas las respuestas son válidas, pues este es un ejercicio de imaginación más que de comprensión de lectura.

También se puede titular al revés. ¿Cómo? Alguien hace una lectura en voz alta y entre todos buscan el título que les parezca más adecuado.

Propuesta de escritura

Escribir en un papel el título que tendría una historia de su propia vida hasta el día de hoy y echarlo en una bolsa con los títulos de los demás participantes. Luego, cada cual saca uno de los títulos al azar y lo utiliza para escribir un texto del género que le parezca más adecuado.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "Domingo 7", Alberto Quiroga, pp. 103-107.
- *Lecturas para todos los días*, "Cuento", José Agustín Goytisolo, p. 49.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "La llegada del viejo Jacobo", pp. 7-9.

Encuentre la diferencia

Uno de los participantes lee un texto corto en voz alta y luego hace la misma lectura, pero modifi-

cando algunos detalles. El público debe detectar cuáles son las diferencias entre la primera y la segunda lectura.

Propuesta de escritura

Escribir con qué sueña la planta o el árbol que más le guste.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "La sospecha", Lie Yukou, p. 97.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "La Federación de Rusia", pp. 18-23.
- *Todo lo contrario*, "Escasez y abundancia", pp. 66-75.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¿Imágenes iguales? ¡No!", pp. 6-7.

El otro final

Un participante lee un cuento en voz alta y detiene la lectura antes de llegar al final. Los otros deberán imaginar cuál es el final del cuento.

Propuesta de escritura

Escribir dos finales posibles para el cuento que leyeron.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "El rey de los animales", Agustín Jaramillo, pp. 85-87.
- *Cuentos para desenredar enredos*, "Flores de guayacán", pp. 64-75.
- *Con los pelos de punta*, "El Kraken", pp. 21-25.

Colorín activado

Los participantes leen un cuento y cada uno debe imaginar y escribir lo que les sucede a los personajes después de que el relato haya llegado a su fin. Luego compararán los distintos destinos que tomaron los personajes leyendo las historias que cada uno escribió.

Propuesta de escritura

Escoger alguno de los personajes de una leyenda popular en su región, como La Llorona, El Pate-tarro o El Sombrerón, y escribir un relato sobre lo que este hace durante el día, cuando no está espantando gente: qué actividades realiza, a dónde se va a vivir, qué decisiones toma, de qué se alimenta, etc.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para desenredar enredos*, "Al rojo vivo", pp. 78-91.
- *Con los pelos de punta*, "La Hidra", pp. 50-53.
- *Cuentos maravillosos*, "Los tres pelos de oro del diablo", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 30-41.

No había una vez

Para jugar, los participantes escogen tres cuentos populares como "Caperucita roja", "Blancanieves y los siete enanitos" o "La bella durmiente". Luego arman a su antojo varios cuentos, mezclando y combinando los personajes y las situaciones, hasta obtener el que más les guste. El nuevo cuento puede narrar, por ejemplo, la visita que hace Caperucita a la casa de los enanos, cómo Blancanieves duerme por cien años mientras el lobo espera que llegue a casa, o describir a la bella durmiente perdida en el bosque mientras los enanos le ayudan a encontrar su camino.

Propuesta de escritura

Escribir la historia obtenida al mezclar los tres cuentos.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "En la diestra de Dios padre (fragmento)", Tomás Carrasquilla, pp. 45-47.
- *Lecturas para todos los días*, "El Principito (fragmento)", Antoine de Saint-Exupéry, pp. 25-29.
- *Cuentos maravillosos*, todos los cuentos del libro.
- *¡A que te cojo ratón!*, "La máquina de cuentos", pp. 16-17.

Cambio de traje

El juego consiste en escoger un cuento, leerlo y luego convertirlo entre todos en una obra de teatro, una canción o un video.

Propuesta de escritura

Cada uno de los participantes escribe un texto en el que narre cuáles fueron las principales dificultades que tuvo el grupo al convertir el cuento escogido en una obra de teatro, en una canción o en un video.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Los duendes", hermanos Grimm, pp. 13-14.
- *Lecturas para todos los días*, "Los ducados caídos del cielo", hermanos Grimm, p. 106.
- *Cuentos maravillosos*, "Los tres pelos de oro del diablo", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 30-41.

Continuará...

Los participantes escogen una novela y leen, entre todos, un capítulo cada semana. Antes de cada lectura, recapitulan en qué punto iba la historia y especulan sobre lo que, suponen, pasará en el próximo capítulo.



Propuesta de escritura

Si la Luna pudiera hablarle al Sol, ¿qué le diría?



Lecturas recomendadas

- *Momo*, Michael Ende.
- *Alicia en el país de las maravillas*, Lewis Carroll.
- *La casa de la madrina*, Lygia Bojunga.
- *Tomasín Bigotes*, Hernando García Mejía.
- *La invención de Hugo Cabret*, Brian Selznick.
- *Cuchilla*, Evelio José Rosero Diago.

¿Cómo es el narrador?

Los participantes escogen un cuento que esté narrado en tercera persona. El narrador en tercera persona suele ser invisible y no participa de la trama de la historia. Lo único que hace es narrar. Después deben imaginar cómo es el narrador del cuento, describirlo y, si es posible, hacerlo participar en la historia.



Propuesta de escritura

Escribir una historia en la que el narrador del cuento que todos leyeron sea ahora el personaje principal y tenga las características que los participantes le atribuyeron al jugar. ¿Cómo es el narrador?



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El origen de los cantos", Helmer Hernández, pp. 20-21.

- *Cuentos para contar*, "La leyenda de Wareke", Aminta Peláez, pp. 33-35.
- *Lecturas para todos los días*, "¡Oh, Adán!", Pico della Mirandola, p. 91.

Preguntas W

Los participantes leen un libro y luego hacen una investigación para responder con brevedad a estas seis preguntas: ¿quién lo escribió?, ¿cuándo?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuál es el tema? y ¿por qué lo escribió el autor?



Propuesta de escritura

Escribir cómo fue el proceso de investigación y cómo y en dónde hallaron las respuestas a las preguntas W.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "A los pueblos de Colombia", Simón Bolívar, p. 120.
- *Los secretos de las plantas*.
- *Historias y lugares*.

El hilito

Este ejercicio busca comprobar que la lectura de un libro nos lleva a conocer otro libro, este nos lleva al siguiente y este al siguiente. Así la lectura se convierte en un placer que no tiene fin. El hilito propone hacer, entre todos, una serie de lecturas sobre un tema escogido. Por ejemplo: hacer varias sesiones de lecturas de libros de viajes o de un mismo autor o de crónicas o de cuentos policíacos o de cuentos de misterio o de biografías de escritores. El hecho de que las lecturas tengan rasgos comunes permite que después puedan comparar, gozar y comprender mejor lo que han leído.

Propuesta de escritura

Escribir qué pasó el día que los ovillos persiguieron a los gatos o el día que las navajas huyeron de las limas.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

Encuentra el hilo que conecta las siguientes lecturas:

- *Cuentos para contar*, "El conejo y el mapurite", Ramón Paz Ipuana, pp. 57-61.
- *Cuentos para contar*, "El burrito y la tuna", Ramón Paz Ipuana, pp. 93-95.
- *Con los pelos de punta*, "La Manticora", pp. 58-63.
- *El hombre y su cultura*, "Los hijos de la lluvia", pp. 36-43.

Hoyo blanco

Los artículos científicos tienen, por lo general, referencias, pies de página y bibliografías. Todas estas pistas sitúan al texto dentro de una tradición de pensamiento y conocimiento. Los científicos suelen investigar qué se ha dicho sobre el tema que estudian antes de aportar sus propias teorías e innovaciones.

Hoyo blanco es un juego de creatividad que consiste en buscar un texto científico y mirar solamente la bibliografía, los pies de página y las referencias. Luego cada uno se aventurará a decir qué nuevo conocimiento sobre el tema puede haber en el artículo.

Propuesta de escritura

Alrededor del tema investigado, desarrollar un invento (máquina, artefacto, aparato) y describirlo en detalle.

Lecturas recomendadas

- *Los secretos de los animales*, "Bibliografía", p. 83.

Seguir en internet los siguientes enlaces, escoger algún artículo atractivo y descargar el PDF:

- Revista Actualidades biológicas, Universidad de Antioquia.

En web:

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/actbio/issue/view/374/showToc>

- Revista Lingüística y literatura, Universidad de Antioquia.

En web:

<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/lyl>

Ref-herencias

Este ejercicio consiste en averiguar la biografía de un escritor que a todos les interese, e indagar cuáles fueron sus autores preferidos, qué libros lo influenciaron y qué lo motivó a escribir.

Propuesta de escritura

Inventar y escribir la historia de un escritor desde sus inicios hasta volverse un autor consagrado. ¿Dónde nació? ¿Cuáles fueron las experiencias que marcaron su vida? ¿Qué libros escribió? ¿Quiénes lo influenciaron?

Lecturas recomendadas

- Buscar en las bibliotecas a las que se tenga acceso, *Vivir para contarla*, la autobiografía de Gabriel García Márquez, o *Confieso que he vivido*, de Pablo Neruda. Leer fragmentos.
- *Cuentos maravillosos*, "Autores de todos los tiempos", p. 71.
- *Los secretos de las plantas*, "El equipo detrás de este libro", pp. 198-199.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Genios escondidos", p. 62.

Caperucita verde

Consiste en jugar con un cuento como si se tratara de un rompecabezas. Primero se debe reemplazar el lugar de la historia por otro. Luego se sustituirán o modificarán los personajes, pero manteniendo la trama. Y, finalmente, en el nuevo lugar y con los personajes transformados, se crean una nueva trama y nuevos episodios.

Propuesta de escritura

Escribir un nuevo cuento siguiendo las instrucciones del ejercicio "Caperucita verde".

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "El compadre rico y el compadre pobre", Edgar Leonidas Galindo, pp. 112-113.
- *Cuentos para desenredar enredos*, "Bajo el sol de enero", pp. 92-105.
- *Cuentos maravillosos*, "La inteligente hija del campesino", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 22-30.

Tradición coral

Este juego consiste en escoger un cuento de la tradición oral y crear una nueva versión con rasgos locales. Es necesario sentirse libre para cambiar los paisajes, los animales y las situaciones según el lugar en donde se crea la nueva versión.

Propuesta de escritura

Investigar en la comunidad o en la familia una historia de la tradición oral y escribirla.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "El hombre caimán", Sandro Romero, pp. 146-149.

- *Cuentos para contar*, "Francisco El Hombre", Alberto Quiroga, pp. 151-155.
- *Con los pelos de punta*, "La Madremonte", pp. 42-45.
- *Con los pelos de punta*, "El Hojarasquín del Monte", pp. 8-13.

Maletín de recuerdos

Un participante lee un cuento en voz alta mientras los demás escuchan y toman nota mentalmente de las respuestas a las siguientes preguntas: ¿a qué personaje que conozca se parecen los de la historia?, ¿a qué otro cuento se parece este?, ¿ha estado en una situación similar?, ¿qué recuerdos le evoca el cuento? Al final, cada uno contará qué respuestas le suscitó el cuento.

Propuesta de escritura

Relatar por escrito qué recuerdos le evocó la lectura del cuento.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "Bulto de sal", Nicolás Buenaventura, pp. 117-121.
- *Lecturas para todos los días*, "La suerte de Ozu", anónimo, pp. 99-100.
- *Cuentos para desenredar enredos*, "Manos unidas", pp. 120-131.
- Ver: *Confundiendo historias*, Gianni Rodari. En web: <http://cepli.uclm.es/files/2016/07/confundiendohistorias.pdf>



3. JUEGOS PARA LA LECTURA DEL ENTORNO

Si yo...

Dividir a los participantes en pequeños grupos de tres o cuatro personas. En cada grupo, alguien dice una frase que empiece por "si yo..." seguida de una acción. Ejemplos: si yo siembro un árbol..., si yo estudiara..., si yo fuera invisible..., etc. Los demás deben terminar la frase teniendo en cuenta las consecuencias que se derivarían de dicha acción. Ejemplo: si yo siembro un árbol... protegeré las fuentes de agua, habrá más sombra, vendrán las aves, habrá frutas para comer, se afirmará la tierra y habrá menos posibilidades de derrumbes, etc. Y así sucesivamente.

Propuesta de escritura

Elegir una de las versiones fantásticas que se hayan utilizado en el juego y desarrollarla por escrito.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *La finca viva*, "Los bosques nativos y la vida", pp. 26-33.
- *Cuentos para contar*, "El origen de las lluvias", Fabio Silva, p. 11.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "De pájaros de fuego salieron los planetas", p. 62.

Recetarios

Los participantes se dividen en varios grupos. Cada grupo busca una receta, una instrucción o un texto que describa el proceso para hacer algo: ya sea cómo preparar un plato de comida o cómo armar un mueble. Un vocero de cada grupo leerá las instrucciones al resto de los participantes, pero de manera desorganizada, y ellos las deberán organizar.

Propuesta de escritura

Hacer una investigación culinaria con los miembros de su familia para establecer cuál es el plato por excelencia de la tradición familiar y luego escribir la receta de la manera más clara posible, teniendo en cuenta cada uno de los pasos a seguir.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Tiempo de hacer*, "Tejido macramé", p. 91.
- *La casa y el campo*, "Recetario", pp. 79-90.
- *Los primeros años*, "La bienestarina", pp. 150-157.
- *Del campo a la mesa*, "Recetas para todos los días", pp. 38-105.
- *La finca viva*, "Cómo abonar el terreno", pp. 66-79.

Rastreo

En este ejercicio de reflexión, se escoge, entre todos, un hecho dañino en términos ambientales, como la contaminación, las inundaciones, la deforestación, las basuras, etc. Y luego rastrean la cadena de causas que, con el tiempo, producen este problema, desde las más inmediatas hasta las más remotas.

Propuesta de escritura

Escribir un texto que tenga como tema "¿qué puedo hacer para que eso cambie?", relacionado con el problema ambiental que se haya escogido.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "Las riquezas de la laguna", Martha Arboleda y Julio Montaña, pp. 127-129.
- *La finca viva*, "El agua", pp. 38-51.

- *La casa y el campo*, ver pp. 17, 55 y 106-108.
- *Todo lo contrario*, "Abundancia y escasez", pp. 66-75.

Junta de soluciones

El grupo de participantes se reúne y uno de ellos escribe en el tablero cuál es su gran sueño en la vida y encierra su escrito en un círculo. Los demás anotan alrededor del círculo lo que ellos consideran necesario para que el sueño pueda cumplirse y las dificultades que pueden presentarse para realizarlo. Entre todos analizarán los pros y los contras de los problemas y las oportunidades, con el objetivo de establecer cuál es el mejor camino a seguir para que el sueño se vuelva realidad. Se pueden realizar juntas sobre sueños posibles o fantásticos. Ejemplos: "yo sueño con ser ingeniero espacial" o "yo sueño con hacerme invisible".

Propuesta de escritura

Escribir cuál podría ser el sueño de algún animal y cómo lo podría alcanzar.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "El insaciable", Feng Menglong, p. 110.
- *Lecturas para todos los días*, "Soberbia", Porfirio Barba Jacob, p. 111.
- *Cuentos maravillosos*, "El patito feo", Hans Christian Andersen, p.s 56-61.
- *Tan distintos y parientes*, "Experimenta", pp. 128-151.

Semejanzas y diferencias

Este ejercicio consiste en encontrar las semejanzas que hay entre cosas distintas, y las diferen-

cias que hay entre cosas semejantes. Por ejemplo, qué semejanzas hay entre:

Un libro y un camino

La vida y el baile

La niñez y un árbol

Qué diferencias hay entre:

Un chinchorro y una hamaca

Unir y ensamblar

Un grupo y un equipo

Los participantes deben hacer sus propias listas para comparar y hallar las semejanzas y las diferencias.

Propuesta de escritura

Escribir las semejanzas y diferencias que los participantes creen que puede haber entre algunos de los planetas del sistema solar.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Tan distintos y parientes*. Ver todo el libro.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "La Luna y la agricultura", pp. 40-41.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "¿Qué pasaría si quitáramos la atmósfera?", pp. 14-15.
- *Todo lo contrario*, "Uno y muchos", pp. 18-25.
- *Historias y lugares*, "Somos habitantes de una nave espacial", pp. 6-14.

Rumiantes

El juego consiste en hacer lecturas y relecturas de situaciones cotidianas, partiendo del principio de que se puede "leer" la realidad. Por ejemplo:

- *Todos los días recorres el mismo camino para ir a casa, ¿puedes leer en el camino algún cambio que haya sucedido en los últimos días?*

- Ves a los miembros de tu familia todos los días, ¿puedes leer en sus rostros algún cambio en los últimos días?
- Todos los días compartes varias horas con tus compañeros de clase, ¿puedes leer algún cambio en el ánimo del grupo en la última semana?

Los participantes pueden hacer propuestas de "lecturas" y cada uno responde sobre lo que ha "leído" del tema propuesto.

Propuesta de escritura

Escribir las respuestas a las siguientes preguntas: De tu rostro, ¿puedes leer algún cambio en los últimos días? De tu carácter, ¿puedes leer algún cambio en los últimos meses?

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- Cuentos y pasatiempos, "Acertijos", p. 28.
- Los primeros años, "La vida en el vientre materno", p. 34.
- La casa y el campo, "Calendario de lluvias en la zona andina", p. 13.
- Historias y lugares, "Aire: el hombre se comunica", pp. 117- 144.
- La tierra, el cielo y más allá, "Constelaciones: dibujos de estrellas" y "Los planetas que podemos ver", pp. 52-53 y p. 68.

Detective crítico

Los participantes leen varios periódicos que se hayan publicado el mismo día, ya sea en formato físico o virtual, y comparan la forma en que tratan una misma noticia. ¿Qué tamaño le dedica cada periódico a la noticia?, ¿cuál es la diferencia que tienen en el enfoque?, ¿cómo se refieren a los protagonistas?, ¿qué conclusiones saca cada periódico?, etc.

Propuesta de escritura

Escribir una noticia sobre algún acontecimiento de interés que haya sucedido en donde vives: pueblo, barrio, vereda. Recuerda hacer una buena descripción de lo sucedido y citar datos importantes como fecha, lugar y personas involucradas. Recuerda que una buena noticia busca informar sobre lo sucedido, sin tomar partido ni hacer comentarios al respecto.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- ¡A que te cojo ratón!, "¡Cójjanlo!", pp. 34 y 37.
- Historias y lugares, "Y la luz llegó a Medellín", p. 65.

Ver en web:

- www.semana.com
- www.elespectador.com
- www.elcolombiano.com

También investigar en los diarios locales, departamentales y municipales o en boletines informativos del lugar.

Porquemanía

Este es un juego que estimula la capacidad de asociación y creación del grupo. Cada uno de los participantes redacta una serie de oraciones en las que la primera parte sea una causa y la otra sea su efecto. Por ejemplo:

- El caballo comenzó a relinchar **porque** estaba tronando.
- Ayer me dio dolor de estómago **porque** comí mucho chocolate.
- Mi mamá me dio un beso **porque** me quiere mucho.
- Mi gato se cayó del techo **porque** perdió el equilibrio.

Uno de los participantes recorta las oraciones separando las causas de los efectos y pone los fragmentos de causas en una bolsa y los de los efectos en otra. Luego los reparte entre los participantes. Cada uno debe encontrar la pareja que componía la oración original, pero habiendo construido muchas posibilidades fantásticas e incoherentes antes de encontrarla.

Por ejemplo: "Mi mamá me dio un beso porque perdió el equilibrio", o "ayer me dio dolor de estómago porque me quiere mucho".



Propuesta de escritura

Escribir algunas de las relaciones absurdas juntando de manera arbitraria (y creativa) causas y efectos. Elegir una de esas oraciones y contar con ella una pequeña historia.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "El amor de los hijos del águila", William Ospina, p. 72.
- *Tan distintos y parientes*, ver libro completo.
- *Los secretos de los animales*, "Recursividad. Pinzón carpintero", p. 42.

Diario del cuerpo

Cada uno hace una lectura detallada de las reacciones de su cuerpo durante un día, registrando todo lo que le sucede y preguntándose, por ejemplo, ¿cada cuánto siente hambre?, ¿cómo son sus ciclos de sueño?, ¿cómo reacciona al calor o al frío?, ¿a qué horas logra concentrarse más? o ¿qué alimentos le sientan bien?



Propuesta de escritura

Escribir el diario de lo que le ha pasado a su cuerpo en los últimos tres días. Por ejemplo: *Hace tres días que a mi cuerpo le da sueño a las ocho de*

la noche, pero no puedo dormir hasta las nueve. A mi cuerpo le ha dado hambre antes de la hora de almuerzo y ha sentido mucha fatiga después de comer.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *La casa y el campo*, "Yo habito en una casa viva", pp. 117-141.
- *Del campo a la mesa*, "Hábitos saludables en la alimentación", pp. 108-111.
- *Los primeros años*, "La vida en el vientre materno", p. 34.

Agenda de la naturaleza

El grupo escoge un lugar cercano donde se pueda observar la naturaleza y luego cada uno hace un registro de qué es lo más importante que sucede en el lugar durante un día o a lo largo de una semana, dejando constancia de la fecha y la hora en las que ocurren los fenómenos observados. Luego, todos comparten su agenda y buscan coincidencias y diferencias entre lo que cada uno registró.



Propuesta de escritura

Hacer un diario detallado de lo que sucede en un día en la vida de cada uno, que incluya un registro de lo más importante que haya sentido y pensado.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *La casa y el campo*, "Calendario de lluvias en la zona andina", pp. 13-15.
- *Planeta vivo*, "Reproducción de las plantas", pp. 54-60.
- *Los secretos de las plantas*, "El reino vegetal, el más generoso", p. 11.
- *La finca viva*, "Los bosques nativos y la vida", pp. 26-31.

Colores naturales

Los participantes hacen un recorrido por el jardín, o por los alrededores de la ciudad o del pueblo, y miran detenidamente los colores de las plantas y de los animales, especulando sobre la función que estos puedan tener y para qué sirven. El ejercicio consiste en tratar de establecer intuitivamente las relaciones que existen entre los colores de los seres vivos y su manera de atraerse, reproducirse, alimentarse y protegerse.



Propuesta de escritura

Imaginar y escribir la historia del origen de las rayas de la cebra, del cuello de la jirafa o del aguijón de la avispa.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Calor de hogar*, "Los colores", p. 50.
- *Los secretos de los animales*, "Señales de vida", pp. 32-33.
- *Todo lo contrario*, "Blanco y negro", pp. 36-45.

Formas

Los participantes hacen una lista de las principales formas y características que observan en la naturaleza y establecen las similitudes que encuentran entre cosas muy distintas. Por ejemplo, ¿en qué se parece la piel de un armadillo a la armadura de un guerrero? El juego consiste en encontrar la mayor cantidad de semejanzas posibles.



Propuesta de escritura

Escribir un cuento sobre alguna de las similitudes entre dos formas que cada uno haya encontrado al observar la naturaleza. Por ejemplo, un cuento de por qué las patas de un pato son similares a la forma que tiene un remo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Planeta vivo*, "Introducción", pp. 6-11.
- *Los secretos de los animales*, "Ingenieros de la naturaleza", pp. 46-47.
- *Todo lo contrario*, "La naturaleza y los contrarios", pp. 6-7.
- *Cuentos para contar*, "De por qué el armadillo lleva a cuestas una pesada concha", Valeria Baena, pp. 43-45.

Lecturaleza

Los participantes hacen una lista de cinco animales cuyas formas les sorprenden y maravillan, y luego imaginan por qué tienen esas formas y para que les sirven. Después deben realizar una investigación e indagar la razón que da la ciencia del porqué de las formas de estos animales. Luego comparan los resultados con los que han imaginado.



Propuesta de escritura

Inventar cinco plantas de un planeta imaginario, describir sus formas y contar para qué sirven, qué propiedades tienen, cómo se reproducen, etc.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Planeta vivo*, ver fotos e ilustraciones de libro.
- *Los secretos de los animales*, ver ilustraciones y leer sobre algunos animales del libro.
- *La finca viva*, "Fichero de plantas que cuidan el agua y el suelo" y "Fichero de animales silvestres benéficos para la finca", pp. 103-137 y pp. 141-150.



4. JUEGOS PARA LA LECTURA DE IMÁGENES

Diferentes pero iguales

El monitor busca dos imágenes, fotos o dibujos diferentes en los que haya objetos o formas semejantes. Los participantes deben encontrar la mayor cantidad de formas similares en ambas imágenes. Se pueden utilizar formas simples como círculos, cuadrados, líneas, etc., o formas más complejas, como personas, construcciones, árboles. La idea es identificar que en ambas imágenes encontramos las mismas cosas, por ejemplo, camiones, casas, nubes, frutas, etc.

Propuesta de escritura

Escoger alguna de las formas de las imágenes y describirla con todos sus atributos, haciendo referencia al mayor número de detalles posibles.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *¡A que te cojo ratón!*, "Entre el safari y la playa", p. 45.
- *Todo lo contrario*, ver imágenes del libro.

Encuentra las diferencias

Este ejercicio requiere el uso de dos imágenes iguales con algunas diferencias poco perceptibles y el objetivo es encontrar esas diferencias. Estas imágenes pueden ser construidas o adquiridas por el monitor. Se propone el uso del libro *¡A que te cojo ratón!*, en donde se encuentran algunos ejercicios con imágenes de este tipo. También se pueden conseguir en la sección de juegos y cómics de algunos periódicos o ingresar a las páginas:

<https://www.paisdelosjuegos.com.co/juegos/diferencias>

http://www.games.do/category/find_the_differences/

Propuesta de escritura

Los participantes se hacen en parejas y escogen alguna imagen llamativa de un libro. Luego, cada uno de manera individual realiza un texto descriptivo donde plasme de forma rigurosa lo que ve en la imagen escogida. Cuando ambos terminen, leen las descripciones y conversan sobre las diferencias de sus textos.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *¡A que te cojo ratón!*, "¿Imágenes iguales? ¡No!", "¡Bienvenidos a África!" y "Colombia, tierra querida", pp. 6-7, pp. 42-43 y pp. 54-55.

Parece que algo se perdió

El monitor del juego elige una imagen que contenga muchos elementos y los participantes deben encontrar en el menor tiempo posible los que indique el monitor. Se propone iniciar el ejercicio con imágenes simples e ir complejizándolo a medida que los participantes ganan experiencia. La idea es escoger elementos que no sean muy fáciles de encontrar.

Propuesta de escritura

Escribir la historia de una llave de puerta que se encuentra en medio de un camino. ¿De quién era?, ¿qué pasó cuando el dueño de la llave se dio cuenta de que la había perdido?, ¿será que la encuentra?, ¿qué sucedió con el dueño?, ¿lograría abrir la puerta?, ¿a dónde conducía esa puerta?

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *¡A que te cojo ratón!*, pp. 18-19 y 30-31.

Cuento lo que vi

A partir de una imagen se debe inventar una historia de lo que está sucediendo allí: ¿qué pasa con los personajes?, ¿de qué están hablando?, ¿de dónde vienen?, ¿qué día y qué hora es?, etc. La propuesta es describir con el mayor número de detalles todas las situaciones que se puedan observar en la imagen, inventando además lo que pasó antes y lo que pasará después con los personajes.

Propuesta de escritura

Escribir la historia que resulta de la observación de la imagen, dándole un inicio y un fin.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Chapoleras", Humberto Chaves, p. 81.
- *Lecturas para todos los días*, "Carboneros", Humberto Chaves, p. 84.
- *Lecturas para todos los días*, "La planchadora", Eladio Vélez, p. 93.
- *Lecturas para todos los días*, "Pozo", Kokei Kobayashi, p. 97.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "El hombre en la luna", p. 45.

Caracterizar personajes

Les mostramos una serie de ilustraciones a los niños. Ellos, según sean sus impresiones e intuiciones, deben describir el carácter que tiene cada uno de los personajes ilustrados. Por ejemplo: ¿es dulce, amable, poderoso o feroz?

Propuesta de escritura

Escribir la descripción de un personaje elegido en las imágenes vistas. Ponerle un nombre, una nacionalidad y una edad.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Los viajes del viejo Jacobo*, "La China", pp. 10-15.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "Grecia", pp. 42-47.
- *Cuentos para desenredar enredos*, "Contra viento y marea", p. 25.

Viaje al futuro

Invitemos a nuestros estudiantes a que hagan un dibujo de sí mismos en su cuaderno, y luego otro en el que muestren cómo creen que se verán cuando sean abuelos. Después, los invitamos a que le cuenten al grupo por qué creen que se verán así cuando lleguen a la vejez.

Propuesta de escritura

Escribir sobre un conocimiento o habilidad que cada uno cree que desarrollará con el paso de los años, contando una breve historia de su recorrido y experiencia imaginaria. Por ejemplo:

Soy un experto escritor de cuentos para niños. Escribí más de veinte libros publicados en cuatro idiomas, ganando en el año 2026 el premio de oro de las Islas Caimán. He trabajado en varios países como asesor editorial de grandes autores. Actualmente me dedico a leer cuanto libro cae en mis manos.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "El doctor Gachet", Vincent Van Gogh, p. 89.
- *Cuentos y pasatiempos*, "La abuela tejedora", Uri Olev, pp. 91-93.
- *Los secretos de los animales*, "Ingenieros de la Naturaleza", pp. 46-47.

Niños ilustradores

Leemos un cuento que les guste mucho a los niños. Luego los invitamos a dibujar una ilustración acerca de lo que escucharon. Cuando terminen, comparamos las ilustraciones del libro con las que hizo cada uno y conversamos sobre ellas.

Propuesta de escritura

Escribir varios títulos posibles para las ilustraciones, compartirlos con los compañeros y escoger el que más le guste a cada uno para su ilustración. A manera de obra de arte escribir también la técnica utilizada, el año de creación, el nombre del autor y el título de la obra.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos maravillosos*. Leer un cuento por semana y realizar cada día una ilustración de un fragmento de él.
- *Lecturas para todos los días*. Revisar las fichas de las obras de arte para hacerse una idea de cómo nombrar las ilustraciones de los participantes.
- *Con los pelos de punta*. Leer un cuento por semana y realizar cada día una ilustración de un fragmento de él.
- *Cuentos para desenredar enredos*. Ver los cómics de los diferentes cuentos.

Selección

Pedimos a los estudiantes que escojan de la biblioteca el libro ilustrado que más le guste cada uno de las colecciones Semilla o Secretos para contar. Luego, les pedimos que cuenten a los demás por qué las ilustraciones de ese determinado libro son las que más le gustan.

Propuesta de escritura

Escoger una ilustración del libro preferido y escribir qué es lo que más le gusta de esta ilustración y por qué.

Lecturas recomendadas

- *Colección Secretos para contar*.
- Libros álbum de la colección Semilla (se reconocen porque tienen una cinta y un rótulo amarillos en el lomo).

La imagen que cuenta

El monitor muestra las imágenes de un cuento conocido por los participantes y luego hace las siguientes preguntas: ¿a cuál cuento pertenece la ilustración?, ¿qué parte del cuento es?, ¿cómo se llaman los personajes?, ¿dónde sucede la historia?, ¿qué hora es en la ilustración? Y todas las que se le ocurran según lo permita el material que está usando.

Propuesta de escritura

A partir de una imagen o fotografía, escribir una corta narración, utilizando la situación de la imagen como punto de partida o punto final de la historia.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Los secretos de los animales*, "Cacique candela", p. 28.
- *Los secretos de los animales*, "Hormigas de fuego", p. 51.
- *Todo lo contrario*, "Grande y pequeño", pp. 12-17.
- *Cuentos maravillosos*, ilustración de la p. 19.

¿Qué quiso decir el ilustrador?

El monitor muestra a los participantes una ilustración cualquiera. Se fijan en la línea y en la expresividad del trazo, en el lugar que ocupa el personaje en la página, en el color que tiene la ilustración. Observan la manera en que aparecen los elementos en la página y el uso de la tipografía. Luego, el monitor pregunta: ¿qué es lo que quieren los autores que pensemos o sintamos?, ¿el propósito principal es el de crear una historia, o un estado de ánimo, o comunicar una idea, o mostrar una experiencia cotidiana?, ¿qué reacción nos produce esta ilustración?



Propuesta de escritura

El monitor muestra diferentes imágenes y los participantes deben escribir la primera sensación o emoción que sientan al ver cada una de ellas.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Del campo a la mesa*, fotos e ilustraciones de alimentos.
- *La tierra, el cielo y más allá*, ilustraciones.
- *Todo lo contrario*, ilustraciones.
- *Cuentos para contar*, ilustraciones.

Cuento sin palabras

El monitor lee un cuento corto en voz alta. Al finalizar, los participantes deben hacer cinco dibujos con los que contarán nuevamente la historia, esta vez sin palabras y solamente utilizando los cinco dibujos.



Propuesta de escritura

Escribir el cuento utilizando solamente diez frases cortas. Si se puede hacer en menos frases, mejor. Ejemplo:

1. Vivían siete chivitos con su mamá en una casa en el bosque.
2. Un día la mamá salió al mercado.
3. El lobo se dio cuenta y fue a comérselos.
4. Los chivitos se dieron cuenta de que era el lobo y no abrieron la puerta.
5. El lobo hizo de todo para engañarlos, entró a la casa y los chivitos corrieron a esconderse.
6. El lobo se los comió a todos, menos al más chiquito porque no lo encontró.
7. Llegó la mamá y el más chiquito le contó lo que había pasado.
8. Salieron a buscar al lobo, rajaron su barriga y sacaron a los chivitos.
9. Nunca más se volvió a ver el lobo por ahí.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos maravillosos*.
- *Cuentos y pasatiempos*.
- *Lecturas para todos los días*.
- *¡A que te cojo ratón!*, "El cazador burlado", p. 48.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¡Qué historia tan mal contada!", p. 10.



Un viaje por mis historias

Juegos con énfasis en la escritura

ES
LA

El Palabrero sugiere...

Para ayudar a escribir

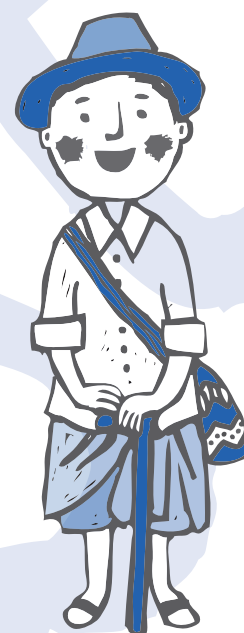
- Antes de empezar a escribir es importante tener claro **qué es lo que se quiere escribir**. Para aclarar la mente se recomienda hacer, antes de comenzar la escritura, una **sinopsis** de lo que se quiere decir y una lista de todo lo que se considera que es vital incluir en el texto.
- Es importante que al escribir se utilicen palabras sencillas, fáciles de entender para todos los lectores y cuyo significado no sea oscuro o ambiguo. **Mientras más claro y preciso sea un texto, mejor.**
- Al principio, los aprendices de escritor se afanan por decirlo todo al mismo tiempo y suelen mezclar varias ideas. Es bueno recordar que en un párrafo lo ideal es **tratar solo una idea.**
- Es difícil que un escritor logre escribir una página de valor literario de un solo tirón. Hay que escribir y luego releer y tachar lo que no ha quedado bien. Hay que tener el valor de **corregir lo que hemos escrito.**
- Para escribir, cada uno debe tener un **ambiente tranquilo**, distendido y relajado, para poder **concentrarse** en lo que está escribiendo.
- Es fundamental que todos aprendan a expresarse claramente. Escribir bien es clave, no importa cuál sea la profesión u oficio que alguien vaya a tener en la vida. **Quien aprende a escribir de una manera clara, aprende a pensar de una manera clara.**
- Es necesario estimular en niños y jóvenes la conversación dirigida y espontánea. Aquí está la base de la escritura, pues **al conversar desarrollamos una parte importante del lenguaje.**

Tener comprensión

- Es importante tener una visión comprensiva de lo que escriben los niños. En principio es recomendable saber **reconocer las virtudes expresivas** de su particular manera de escribir sin señalar incoherencias o fallas del lenguaje. Luego se analizan los textos con los niños y se les guía a través de preguntas para que ellos sean sus propios correctores.
- Hay que **intervenir lo menos posible** en los escritos de los niños y ser sensibles a sus asociaciones inesperadas y a la forma creativa como utilizan el lenguaje. Leer sus textos sin una mirada preconcebida y arrogante.
- Se puede sugerir a los niños que hagan **ejercicios de escritura cotidiana** para que se familiaricen con la palabra escrita y expresen de manera más fluida lo que quieren decir. Por ejemplo, se les puede pedir que escriban por lo menos una página diaria y en ella pongan lo que piensan y sienten con respecto a sus amigos, a su vida en el colegio o a su familia, o cuenten la experiencia que han tenido con sus lecturas. Este ejercicio permite que cada uno haga claridades acerca de su mundo interior y aprenda a valorar los hechos más importantes y triviales de la vida cotidiana, y a comprender cuán importante es hacer memoria y la función que esta tiene en nuestras vidas.
- A los niños se les puede recomendar cargar en la mochila **un cuaderno de apuntes** para anotar las impresiones que vayan teniendo durante el día, las frases de otros que más les gusten, las letras de canciones, las reflexiones que tengan sobre cualquier asunto, las ideas para escribir un cuento, los poemas que se les ocurran, etc. **Escribiendo se aprende a escribir.**

Cultivar la memoria

- Los libros, en su conjunto, conforman la **memoria de la humanidad**. En ellos se encuentra todo lo que los hombres han soñado, imaginado, sentido, pensado, descubierto, experimentado, vivido, discutido, analizado, compartido, pronosticado, supuesto, intuitivo, etc.
- La memoria de la humanidad está al alcance de todos en forma de libros. Se puede leer, consultar, discutir con ella, analizarla y convertirla en alimento de nuestra imaginación, de nuestro intelecto, de nuestros sueños, de nuestra sensibilidad.
- Es importante que todos aprendamos **el valor que tiene la memoria**, pues ella es la materia misma de nuestra **experiencia** y de **nuestro aprendizaje de la vida**. No se trata de aprender de memoria una materia o un texto, ni de tener buena memoria en el sentido de poder recordar una fecha exacta o quiénes fueron los héroes de una batalla, sino de cultivarla para poder explorar lo que hemos vivido, experimentado, sentido y pensado por nosotros mismos, y saber quiénes fuimos, quiénes somos ahora y quiénes podríamos llegar a ser.
- Hay maneras de activar la memoria haciendo preguntas muy sencillas que nos llevan a **ahondar en nuestro pasado y en nuestra sensibilidad**. Preguntar, por ejemplo, ¿cuál es el recuerdo más antiguo que tengo?, ¿cuál es la primera palabra que aprendí?, ¿cuál es el primer sonido que recuerdo?, ¿cuál el primer sabor?, ¿cuál el primer olor?, ¿cuál es la voz que más me marcó?, ¿a qué otros sonidos me evoca?, ¿cuál es el primer trabalenguas que recuerdo?, ¿cuál la primera imagen que vi en un libro?, ¿cuál fue el primer libro que leí?, ¿qué imagen especialmente curiosa se me ha quedado en la memoria de los libros leídos?, ¿cuáles fueron las primeras palabras que aprendí a escribir? o ¿cómo eran mis primeros cuadernos?



1. ANTES DE VIAJAR, JUEGOS DE PREPARACIÓN

Nombrar lo innombrable

Cada participante le pondrá un nombre a aquellas cosas que existen y carecen de nombre. Por ejemplo: el estornudo que no se escapa puede llamarse "turmesvá"; la sensación que produce meter la lengua en el hueco de un diente que falta podría llamarse "chiuirimé"; y la rasquiña que sentimos en el dedo pequeño del pie se podría llamar "furufurús".

El juego consiste en hacer, entre todos, una lista de aquello que consideren que no tiene nombre y luego cada uno lo bautizará por escrito. Al final, se comparan los nombres y los participantes votan por los que consideren que son los más adecuados.

Propuesta de escritura

Escribir un cuento o un poema con las palabras inventadas en el juego. Al final, hacer un glosario donde se expliquen las nuevas palabras que cada uno creó.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Cien años de soledad (fragmento)", Gabriel García Márquez, p. 15.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Mitos de creación. Palabras", Nicolás Buenaventura Vidal, p. 14.
- *Cuentos para contar*, "Glosario", pp. 156-157.

Palabras en las palabras

Cada participante hace una lista de las letras que componen su nombre y apellido, y luego escribe con ellas el mayor número de palabras que pueda formar. Ejemplo:

Teresita Alcalá: casa, lata, reta, risa, tía, calar, recita, tara...

Marcela Piedrahita: pila, parcela, día, hada, hiedra...

Propuesta de escritura

Escribir un cuento utilizando las palabras que cada uno logró componer con las letras de su nombre y apellido.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "En tono menor", Luis Carlos López, p. 69.
- *Lecturas para todos los días*, "Acrósticos", Luis Fernando Macías, p. 61.
- *Lecturas para todos los días*, "Boda", Mirta Aguirre, p. 32.

Palabras comelonas

Los participantes hacen una lista, lo más larga posible, de palabras que están compuestas por dos o más palabras que tienen significado propio. Ejemplos:

Sol-dado

Agua-cero

Gira-sol

Cara-col

Pica-flor

Propuesta de escritura

Escribir una historia divertida sobre el camaleón que se acostaba en la cama del león.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El hombre delfín", María Baena, pp. 130-131.
- *Más claro no canta un gallo*, "Exageraciones", pp. 30-31.
- *Lecturas para todos los días*, "Ronda de las disparejas", p. 57.

Charadas

El juego consiste en adivinar una palabra a partir de pistas que dan otras palabras. Las que sirven de pistas contienen una o varias de las sílabas que conforman la palabra que se debe adivinar. Ejemplos:

Mi primero es el astro que alumbra el día.

Mi segundo es un objeto que se usa en los juegos de mesa.

Y mi todo es un oficio. ¿Qué es?

Respuesta: **soldado**

Mi primero es cuando baja la temperatura.

Mi segundo es una velocidad despaciosa.

Mi todo es una característica. ¿Qué es?

Respuesta: **friolenta**



Propuesta de escritura

Escribir nuevas charadas y leerlas a los demás para que las adivinen.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*, "Charada", p. 98.
- *La casa y el campo*, "Adivina adivinador", p. 57.

Parejas disparejas

Este juego consiste en buscar parejas de palabras que existan tanto en masculino como en femenino, pero que tengan significado diferente. Así:

suela - suelo

rato - rata

trompo - trompa

vela - velo



Propuesta de escritura

Escribir cinco cosas que le dijo el suelo a la suela o cinco cosas que le dijo el rato a la rata. Escribir las nuevas parejas disparejas que encontraron.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "La ronda de las disparejas", David Chericían, p. 57.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Solo", Arnold Lobel, p. 120.

Falsa adivinanza

Este juego consiste en crear acertijos que contienen en sí mismos su respuesta. No se trata propiamente de adivinar, sino de estar atentos a los sonidos que escuchan. Algunos ejemplos son:

Oro parece, plata no es (plátano).

En Chocó late un perro (chocolate).

Agua pasó por aquí, cate que no la vi (aguacate).

Entre todos los participantes recolectan el mayor número posible de falsas adivinanzas y luego cada uno se las ingenia para crear algunas más que compartirá con los otros.



Propuesta de escritura

Escribir un cuento sobre un hombre que habla en acertijos.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Más claro no canta un gallo*, "Adivinanzas", pp. 8-17.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Adivina adivinador", ejercicio 73, p. 46.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Tres hermanos", Michael Ende, p. 153.



Otras lecturas

- Ver adivinanzas en *A entretenerse. Adivinanzas infantiles*.

En web:

<http://aentretenerse.blogspot.de/2011/01/adivinanzas-infantiles-ii.html>

Matrimonio de palabras

En este juego, los participantes crean nuevos inventos y seres a partir de la conjunción de dos palabras. Para ello, se enuncia el nombre de dos cosas y luego se las une en una sola palabra tratando de que suene bien y parezca posible. Por ejemplo:

- Dos herramientas: ¿qué resulta del martillo y el machete? *El marchete*.
- Dos prendas de vestir: ¿qué resulta de la camisa y la correa? *La camirrea*.
- Dos oficios: ¿qué resulta del carpintero y el agricultor? *El carpintor*.
- Dos objetos de la casa: ¿qué resulta de la lámpara y la cama? *La cámpara*.
- Dos sensaciones: ¿qué resulta de frío y calor? *El frilor*.

Luego cada uno de los participantes escribe las instrucciones para que pueda surgir esta nueva creación e imagina cuáles son sus características y funciones.



Propuesta de escritura

Hacer un afiche del invento o ser que se creó a partir del matrimonio de palabras, que tenga un dibujo de él y un texto publicitario.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Boda", Mirta Aguirre, p. 32.
- *Los secretos de los animales*, "Unos con otros", pp. 62-65.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Por el alto río", Nicolás Guillén, p. 64.

Palabras pescadas

Los participantes abren el diccionario al azar y escogen o pescan una palabra cualquiera. Luego descomponen esa palabra en las sílabas que contiene y arman nuevas palabras con ellas. Por ejemplo: la palabra "número" tiene las sílabas "nu", "me", "ro" y pueden salir las palabras "mero" y "menú". De la palabra "trapecio" pueden surgir "Petra" y "tracio".



Propuesta de escritura

Crear un pequeño relato con las palabras que resulten de este juego.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Las riquezas de la laguna", Martha Arboleda y Julio Montaña, pp. 127-129.
- *Lecturas para todos los días*, "Pescador, lucero y río", José A. Morales, p. 134.
- *Con los pelos de punta*, "El Mohán", p. 33.

Nombrar los días y los meses

El juego consiste en escribir un nuevo nombre divertido, travieso, solemne o mágico para cada día de la semana o para cada mes. El nombre puede tener alguna relación con los hechos del día o mes o con un significado que les damos a estos. Por ejemplo: *martes, día de los soles florecientes; lunes del cortocircuito; junio del reencuentro colorido; noviembre de los vientos fuertes...*



Propuesta de escritura

Escribir un texto en el que se explique por qué fueron nombrados así los días o los meses.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Los días de la semana", p. 62.
- *Cuentos para contar*, "Domingo 7", Alberto Quiroga, pp. 103- 107.
- *Lecturas para todos los días*, "La creación", mito Kogui, p. 9.

Palíndromos

Los palíndromos son palabras o frases espejo que, al leerlas de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda, siempre se leerá lo mismo. El juego consiste en escribir nuevos palíndromos. Ejemplos:

La ruta natural.
Ají traga la lagartija.
Dábale arroz a la zorra el abad.
Anita patina.
Anita lava la tina.
Aten al planeta.
Sé verlas al revés.
A la luna anúlala.



Propuesta de escritura

Investigar en internet y escribir un texto sobre escritores famosos que hayan dedicado parte de su tiempo a encontrar palíndromos.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Palíndromos", p. 60.

Acrósticos

Los participantes escribirán un acróstico o poema en el cual los versos comienzan con las letras que componen su nombre. Para hacerlo, el participante copia su nombre en sentido vertical para tener las letras de inicio de cada uno de los versos y procede a escribir un poema. El siguiente es un acróstico de Secretos para contar:

Siempre andando y recorriendo

En el monte y la llanura,
Compartimos los secretos
Recogidos sin premura.
Encontramos los tesoros,
Toda clase de hermosuras.
Observamos animales,
Sorteamos aventuras.

Por caminos ondulantes
A las escuelas arribamos;
Rebosantes de alegría
Algo siempre les dejamos.

Continuamos la labor
Orgullosos de lo hecho.
No nos vence ni el dolor
Tampoco el no tener techo.
Atravesamos con candor
Ríos, caminos y estrechos.

Propuesta de escritura

Hacer un acróstico con su nombre y con el de la persona que más quiera, contando la historia de su relación.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Acrósticos", p. 61.

Calambures

Los participantes inventan calambures o frases a las que basta con cambiarles la forma en la que están separadas sus sílabas para que su lectura adquiera un sentido diferente. Ejemplos:

- *Están para dos. Estampar a dos. Están parados.*
- *Útiles de jardinero. Útil es dejar dinero.*
- *Elena, no es tu día. El enano estudia.*
- *¿Estragón, papá? Es tragón papá.*

Propuesta de escritura

Escribir un pequeño cuento donde la historia gire en torno a un malentendido propiciado por un calambur en una carta.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Día gnóstico", Jota Mario Arbeláez, p. 77.

Otras lecturas

- Ver en internet Juegos de palabras. Calambur.

En web:

<http://www.juegosdepalabras.com/calambur.htm>

Máquina de adivinanzas

Los participantes crean nuevas adivinanzas, para lo cual se recomienda seguir estas instrucciones:

Paso 1: Se busca algún objeto o alguna acción y se identifica uno de sus rasgos esenciales. Luego se elimina el rasgo o se cambia por un rasgo opuesto. Así:

- *Una casa sin techo.*
- *Un bailarín quieto.*
- *Un río sin agua.*

Paso 2: Para construir la adivinanza, las frases resultantes del paso anterior se convierten en una pregunta.

- *¿Qué puede ser una casa sin techo? Un patio.*
- *¿Qué puede ser un bailarín quieto? Una estatua.*
- *¿Qué puede ser un río sin agua? Un camino.*

Propuesta de escritura

Escribir un poema con las adivinanzas creadas.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "En las mesetas del Vaupés", William Ospina, p. 83.
- *Más claro no canta un gallo*, "Adivinanzas", pp. 8-17.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¿Qué día es hoy?", ejercicio 32, p. 23.
- *Los secretos de las plantas*, "Adivinanzas", p. 178.

Barajar y repartir

Para jugar, cada uno escribe una frase que le guste. Luego desarma cada palabra, forma una nueva frase disponiendo las sílabas en otro orden y muestra esta nueva frase a los demás para retarlos a descubrir cuál es la frase original. Ejemplo:

Frase original:

Vivimos tranquilos en este maravilloso río.

Nueva frase:

Mosvivi quitranlos en tees llomaviraso orí.

**Propuesta de escritura**

Convertir un poema breve en un nuevo lenguaje utilizando el procedimiento de barajar y repartir, y leerlo a los demás poniendo especial atención al sonido que tiene este nuevo idioma.

**Lecturas recomendadas**

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Uribí, la madrina de las palabras", María del Pilar Quintero, p. 12.
- *Más claro no canta un gallo*, "Adivinanzas", números 37, 43, 86, 101, pp. 12-17.
- *¡A que te cojo ratón!*, "No es lo mismo", p. 57.

La magia de las palabras

Los participantes escriben una lista con:

- La palabra preferida...
- La palabra que más miedo les dé...
- Una palabra de color azul y una amarilla...
- Una palabra que los ponga tristes...
- Una palabra inventada...
- Una palabra gigante y una pequeña...
- Una palabra mágica...
- Una palabra amable...
- Una palabra antigua...
- Una palabra en otro idioma...

**Propuesta de escritura**

Responder por escrito ¿dónde vive el silencio? o ¿dónde vive la risa? Describir detalladamente ese lugar.

**Lecturas recomendadas**

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*, "Mitos de creación. Palabras", Nicolás Buenaventura, p. 14.
- *Cuentos para contar*, "La historia del tirano que prohibió la risa", p. 138.

Armatón

Los participantes escriben en pequeños papeles: a) los artículos usados en español, tanto los determinados (el, la, las, los) como los indeterminados (un, unos, una, unas); b) una serie de sustantivos, unos femeninos y otros masculinos, unos en plural y otros en singular; c) un buen número de verbos conjugados en diferentes tiempos (pasado, presente, futuro, condicional, etc.) para el plural y el singular; d) un listado de adverbios de tiempo (hoy, mañana, tarde, ahora), lugar (acá, allá, arriba, abajo) y modo (lentamente, rápidamente). Cada una de estas categorías debe meterse por separado en una pequeña bolsa.

Luego, los participantes extienden un alambre, como el que se usa para tender la ropa. El juego consiste en que cada uno de los participantes, por turnos, vaya tomando palabras de cada una de las bolsas y armando frases colgándolas en el alambre con ganchitos (o doblándolas de modo que se sostengan) hasta que adquieran sentido al ordenarlas gramaticalmente.

**Propuesta de escritura**

Armar poemas juntando varias de las frases que resultaron del "Armatón".

**Lecturas recomendadas**

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Poemas a la tierra (fragmento)", Gregorio Gutiérrez González, p. 80.
- *La finca viva*, "Al trabajador del campo", anónimo, p. 80.

Letras visibles

Los participantes recortan tarjetas del tamaño de las cartas, puede ser en cartón. Sobre cada tarjeta se escribe una letra del abecedario. Se deben hacer tres abecedarios, es decir que de cada letra haya tres ejemplares. Las letras se introducen en una bolsa oscura y se saca un número determinado de letras al azar, que puede ser siete o nueve o el que los participantes decidan, y se ubican en un lugar que sea visible para todos. Es necesario que siempre se saquen vocales.

Cada participante deberá formar el mayor número de palabras con las letras que están a la vista y escribirlas en un papel. Pasados tres minutos, cada uno lee las palabras que encontró y tacha de su lista las palabras que también hayan formado otras personas. Al final gana el que tenga en su lista más palabras que los otros.

Propuesta de escritura

Escribir un cuento fantástico sobre cómo se inventaron los juegos de palabras y quién fue su inventor.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Uribí, la madrina de las palabras", María del Pilar Quintero, p. 12.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Palabras más, palabras menos", ejercicio 42, p. 33.
- *¡A que te cojo ratón!*, "Trabalenguas de colores", ejercicio 92, p. 60.

Nuevas canciones

Los participantes escogen una canción y copian su letra, y luego van cambiando la letra de modo que se pueda cantar con el mismo ritmo y la misma melodía.

Propuesta de escritura

Escribir un cuento sobre el origen del canto.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Hora de cantar", pp. 123-141.
- *Cuentos para contar*, "El origen de los cantos", Helmer Hernández Rosales, pp. 20-21.
- *Más claro no canta un gallo*, "Cantos de mi tierra", pp. 32-49.

Rubik de palabras

Los participantes recortan de revistas y periódicos viejos, palabras y frases completas de los títulos de las noticias. Luego juegan a combinar las palabras y frases recortadas, armando nuevos y sorprendentes textos que tomarán un sentido caprichoso y a veces no muy claro, ya sea en forma de noticia, de un poema o de un cuento.

Propuesta de escritura

Con algunas de las frases o palabras recortadas elaborar otros títulos para noticias absurdas, que no tengan sentido.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Lección del mundo", Jorge Rojas, p. 78.
- *¡A que te cojo ratón!*, "¡Palabras más, palabras menos!", ejercicio 42, p. 33.

Cambia el sentido

Este ejercicio consiste en jugar con los signos de puntuación cambiando su posición en una oración para que esta tenga otro sentido. Ejemplos:

Esta es mi casa, es verde y muy cálida. - ¿Esta es mi casa? Es verde y muy cálida.

Seré tu amigo, querido. - Seré tu amigo querido.

Los participantes crean, entre todos, nuevas frases para cambiar sus signos de puntuación y su sentido.



Propuesta de escritura

Inventar otros signos de puntuación, ponerles nombres y explicar la función que tiene cada uno de ellos. Por ejemplo *:/* significa hacer una pausa para tomar fresco.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *¡A que te cojo ratón!*, "¡No entiendo nada!", ejercicio 39, p. 32.

El río de las palabras

Este juego consiste en preguntarles a las personas mayores (padres, tíos, abuelos) qué palabras recuerdan de su infancia que ya no se usen y de las que los más jóvenes no conocen el significado y luego hacer una lista de ellas. Con esta lista, escribir una pequeña composición (un relato, un cuento, una canción o un poema). Luego, los participantes harán una lista de palabras que usen ahora y de las que sus padres y abuelos no conocen el significado y con ellas escribirán una pequeña composición (un relato, un cuento, una canción o un poema). Al final, se comparan los dos textos obtenidos.



Propuesta de escritura

Buscar una persona mayor para grabar alguna de sus historias, transcribirla y adaptarla para que sea fluida, y contársela a los demás.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- Lecturas para todos los días, "Parábola del retorno", Porfirio Barba Jacob, pp. 84-85.
- Cuentos para contar, "Glosario", p. 156.

Haikus

El juego consiste en leer haikus entre todos y luego, por grupos, representarlos. El haiku es un género de poesía que se ha cultivado en Japón y consta de tres versos: el primero tiene cinco sílabas, el segundo siete y el tercero cinco. Con esas diecisiete sílabas los poetas logran atrapar para siempre un instante de gran belleza. A continuación, tres ejemplos del maestro japonés del haiku, Kobayashi Issa:

*Al Fuji subes
despacio, pero subes,
caracolito.*

*Maravilloso,
ver entre las rendijas
la Vía Láctea.*

*Para el mosquito
también la noche es larga,
larga y sola.*



Propuesta de escritura

Una vez comprendido el principio poético del haiku, escribir algunos de ellos. Hay que tener en cuenta que el haiku nace de una contemplación serena de la naturaleza.



Lectura recomendada

- Investigar en internet cuáles han sido los poetas considerados maestros del haiku, hacer una selección de sus poemas y leerlos.

Etimologías

Este juego consiste en buscar de dónde vienen las palabras y cuál es su origen. Para jugarlo, se lee un relato entre todos. Cada uno anota las palabras que le produzcan más curiosidad y de las cuales quiera averiguar su historia y su origen, es decir, su etimología. Luego, entre todos, consultarán en internet o en la biblioteca un diccionario etimológico para averiguar las respuestas a sus inquietudes:

Geografía: proviene del griego *Gea*, la Madre Tierra, hija de *Caos*, en la mitología olímpica; y de "grafía", que significa "descripción", pues esa disciplina se aboca a la "descripción de la Tierra".

Mondongo: voz de origen africano. Se refiere a los intestinos de las reses, según el Diccionario de la Academia. Sin embargo, en la región del Río de la Plata y en otros sitios de Latinoamérica se emplea principalmente para designar una pieza de carnicería obtenida del estómago de la res y también un guiso que se prepara con ella, equivalente a lo que en España se llaman "callos".



Propuesta de escritura

Juego de definiciones: quien guía el juego les dará a los niños diez palabras para que, sin consultar el diccionario, escriban sus posibles etimologías. Luego compararán sus versiones con las de un diccionario etimológico.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *La casa y el campo*. "Fuego", pp. 61-78. Leer el capítulo y pensar la relación entre "hogar" y "hoguera".
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "El alifato: cuando las letras son un arte", p. 32. Leer y reconocer algunas palabras de origen árabe en el castellano.
- *Lecturas para todos los días*, "Los nombres de las flores", p. 33.

Antonicuento

Este es un juego de contrastes. Entre todos escogen un cuento y alguien lo lee en voz alta mientras los otros siguen atentamente la lectura. Pero no lo leerá al pie de la letra, sino que reemplazará los adjetivos con sus respectivos antónimos. Los demás pueden ayudar al lector a encontrar algún antónimo que no recuerde o que se le escape al hacer la lectura. Un diccionario de sinónimos y antónimos (impreso o de internet) puede servir como un recurso para consultar antes de comenzar la lectura.



Propuesta de escritura

Escribir un cuento o un poema y entregárselo a un compañero para que lo escriba de nuevo, pero reemplazando muchas de las palabras por sus antónimos.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "El jaguar y la lluvia", Isabel Crooke Ellison, pp. 28-31.
- *Cuentos para contar*, "El mono y el tiburón", Loila Pomares, pp. 70-72.
- *Lecturas para todos los días*, "Ratón muy alto y ratón muy bajo", Arnold Lobel, pp. 42-43.
- *Lecturas para todos los días*, "Borracho y sobrio", tradicional chino, p. 102.
- *Todo lo contrario*, todo el libro.

Diccionario

Para este juego, alguien toma un diccionario, abre sus páginas al azar, escoge una palabra cuyo significado desconozca y anota el significado en un papel. Pronuncia la palabra en voz alta para que el resto de los compañeros la oigan, la escriban e inventen un significado pretendiendo convencer a los demás de que es el verdadero.

Es importante que todos utilicen hojas iguales porque se revolverán las definiciones inventadas con la definición real. Quien eligió la palabra del diccionario debe leerlas todas en voz alta, una tras otra. Una vez leídas, cada uno debe decir cuál cree que es la definición correcta de la palabra. Gana un punto todo aquel que hace pensar a sus compañeros que su respuesta inventada es la verdadera (un punto por cada uno de los que le creen). También gana un punto aquel que adivina cuál es la respuesta del diccionario. Si nadie adivina la respuesta del diccionario, gana tres puntos el que escogió la palabra. Es conveniente hacer este juego con grupos de menos de diez personas.

Propuesta de escritura

Buscar en el diccionario una serie de diez palabras que no conozca y utilizarlas para escribir con ellas un texto, un cuento o un poema.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Parábola del retorno", Porfirio Barba Jacob, pp. 84-85. Buscar palabras de significado desconocido.
- Diccionario, *Secretos para contar*.
- *Planeta vivo*, "Glosario", pp. 178-182.
- *Cuentos para contar*, "Glosario", p. 156.
- *Los secretos de las plantas*, "Preparaciones y aplicaciones", p. 142.

Nombres nativos

En este ejercicio los participantes investigan cuáles son los nombres nativos de algunas montañas, ríos, pueblos, ciudades y países, y qué quieren decir en su idioma original. Por ejemplo: el monte Everest se llamaba originalmente "Chomolungma", el nevado del Ruiz "Cumandai" y el río Magdalena "Yuma".

Propuesta de escritura

Investigar cuáles son los nombres originales de los principales ríos y montañas de Colombia, y cuáles fueron cambiados a través de la historia.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos para contar*, "La historia de la ceiba que no dejaba ver el sol", Azulay Vásquez, Víctor Ángel, Gaurekw Uchimanw y Sebastián Castro, pp. 22-25.
- *Cuentos para contar*, "Kutzikutzi", Mariana Avilán, pp. 14-19.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "Las plantas florecieron agradecidas", p. 54.



2. VIAJE AL INTERIOR, EN MIS PROPIAS PALABRAS

Mi nombre resuena

Este juego propone que cada uno de los participantes investigue por qué fue bautizado con el nombre que tiene, cuál es el significado de su nombre y de qué lengua proviene; luego debe compartir esta información con los demás participantes. Al final, todos van a repetir el nombre de cada uno de los compañeros como si fuera una palabra jamás escuchada, modulando las sílabas que lo componen de manera lenta y pausada.

Propuesta de escritura

Acostarse sobre una hoja tamaño pliego para que un compañero dibuje su silueta. Luego cada uno pondrá su nombre arriba de la silueta y escribirá a un lado algunas cosas que le han producido felicidad y al otro lado algunas cosas que le han producido tristeza. Dentro de la silueta escribirá lo que más le gusta y lo que más le disgusta de sí mismo. Finalmente lo pegará en una pared y, si desea, lo leerá a los demás.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Todo lo contrario*, "Grande y pequeño", pp. 12-17.
- *Lecturas para todos los días*, "Los nombres de las flores", Arturo Guerrero, p. 33.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "Kajuyalí, constelación que guía", p. 46.

Nombre mágico

Cada participante se bautizará a sí mismo con un nombre mágico producto de la unión de tres elementos. Para bautizarse escogerá primero a un personaje de los cuentos de hadas o de la mitología (bruja, duende, caballero, princesa, hada,

corsario, centella, druida, etc.); luego escogerá un elemento de la naturaleza con el que se sienta identificado (bosque, río, montaña, flores, mariposas, etc.); y después agregará el nombre de un objeto celeste (estrellas, luna, sol, galaxias, cometas, Mercurio, Aldebarán, etc.). Una vez escogidos, cada uno armará con ellos su nombre mágico. Por ejemplo: princesa encantadora de los bosques de la Luna, caballero andante de las llanuras de Sirio o hada madrina de las estepas de Mercurio, etc.

Propuesta de escritura

Escribir un perfil del personaje recién nombrado.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Los nombres de las flores", Arturo Guerrero, p. 33.
- *Lecturas para todos los días*, "Boda", p. 32.
- *La tierra, el cielo y más allá*, pp. 8, 16, 22, 28, 34, 46, 54, 62, 76. Leer las historias ancestrales indígenas y encontrar los nombres de lugares y personajes.

Manifiesto personal

Cada participante escribe un manifiesto o lista de principios que orientan su propia vida y la de un equipo al que pertenezca, ya sea de fútbol o del grupo con el que está participando en el juego. Luego, cada uno le explicará al grupo por qué ha escogido estos principios y si los cumple o no en su vida cotidiana.

Propuesta de escritura

Escribir un manifiesto personal inventado de un personaje de la historia. Por ejemplo: Yo, Simón José Antonio de la Santísima Trinidad Bolívar Palacios, me comprometo a dedicar mi vida a...

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Fragmentos de un evangelio apócrifo", Jorge Luis Borges, pp. 118-119.
- *Historias y lugares*, "Simón Bolívar, libertador", p. 94.

Quisiera

En este juego, a diferencia de lo que hicieron en el manifiesto personal, los participantes harán una lista de las promesas que se han hecho a sí mismos en las fechas en que solemos hacerlas (el día del cumpleaños o al empezar un nuevo año) y anotarán cuáles han cumplido y cuáles no, y por qué. Luego compararán su lista de promesas cumplidas y no cumplidas con las de los demás participantes.

Propuesta de escritura

Responder por escrito ¿qué harías si tuvieras veinticuatro horas de vida?

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Tiempo de hacer*, "Mucho por descubrir", p. 39.
- *Cuentos para contar*, "La leyenda de Wareke", p. 33.
- *Tiempo de hacer*, "Punto cadeneta", p. 30.

Las palabras más hermosas

Cada participante hace una lista de 21 palabras, divididas en dos columnas de a diez, una al frente de la otra. La número 21 se escribe abajo, en el centro y encerrada en un rectángulo, porque es la palabra preferida de cada uno. Luego se juntan palabras en parejas, procurando que este matrimonio produzca un efecto. Al final, se comparten con los demás las tres palabras preferidas y se subrayan las coincidencias que los participantes hayan tenido.

Propuesta de escritura

Construir un cuento corto con los matrimonios afortunados que resulten de este juego.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Platero", Juan Ramón Jiménez, p. 70.
- *Cuentos y pasatiempos*, "El ángel de los niños", anónimo, p. 42.

El amigo del planeta interior

Cada participante imagina que tiene en su interior un planeta habitado por seres fantásticos y uno de estos seres se ha convertido en su gran amigo. El juego consiste en bautizar al planeta y al amigo, y hacer una descripción de ambos para compartirla con los demás. Luego hará un relato de cómo serían los hábitos que tiene este ser durante la semana, teniendo en cuenta las características del planeta: ¿a qué horas se baña?, ¿duerme mucho?, ¿qué le asusta?, ¿qué le gusta?, ¿cuál color prefiere?

Propuesta de escritura

Escribir un cuento sobre el planeta interior y el amigo que lo habita.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*, "Solo", Arnold Lobel, pp. 120-121.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Androcles y el león", anónimo, pp. 116-117.
- *Los primeros años*, "El niño que imagina", pp. 108-113.
- *Los secretos de los animales*. Imaginar animales que se mezclan unos con otros, dando como resultado seres fantásticos.

Los asombros

Cada uno de los participantes hace una lista de las diez cosas que más lo asombran. Luego comparan y comentan.

Propuesta de escritura

Escoger cuál es la persona que más admira y luego escribir un texto en el que cuente quién es y por qué la ha escogido.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*. Buscar apariciones de Fulano de Tal.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "Los planetas", pp. 63-85.
- *Tiempo de hacer*, "Vivir en el asombro", p. 49.

Autorretrato de palabras

Cada uno de los participantes se para frente a un espejo con lápiz y papel en la mano. Después de contemplarse con detenimiento y mirar detalladamente cada uno de sus rasgos, escribirá un fiel retrato de sí mismo hasta tal punto que los demás puedan reconocerlo cuando lean la descripción. Luego se revuelven las hojas y se juega a deducir de quién es cada una de las descripciones.

Propuesta de escritura

Escribir un texto en el que cada uno cuente cuál es el rasgo que más le gusta de sí mismo y cuál es el que menos le gusta, y por qué.

Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas fantásticas*, "Francisca y la muerte", Onelio Jorge Cardoso, pp.105- 109.
- *Cuentos para contar*, "Los cuentos de Anancy", Loila Pomares, pp. 66-69.
- *A que te cojo ratón*, "¿Y ese quién es?", p. 13.

Antes y después

Cada uno de los participantes elegirá cuáles son los momentos más importantes que ha tenido en su vida, aquellos que considera que dividen su historia en un antes y un después. Luego los escribirá contando por qué han sido definitivos y cómo cambiaron su vida, y los compartirá con los demás participantes.

Propuesta de escritura

Escribir un breve texto en el que cuente qué es la felicidad.





Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos maravillosos*, "La reina de las abejas", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 16-22.
- *Tiempo de hacer*, "Crecer con amor", p. 20.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Las ventanas de oro", p. 135.

Yo soy. No, yo no soy

Cada participante toma un papel y escribe por un lado "yo soy", y por el otro "no, yo no soy". Por el lado de "yo soy", hace un listado de los atributos buenos y malos que ve en sí mismo. Por ejemplo: alegre, divertido, curioso, deportista, desordenado, buen lector, amoroso. Por el lado de "no, yo no soy" escribe los atributos que considere que no le pertenecen. Ejemplo: ambicioso, organizado, buen bailarín, medido, negativo. No se trata de hacer una lista de cualidades por un lado y defectos por el otro, si no de precisar lo que cada uno ve o no ve en su manera de ser y actuar.



Propuesta de escritura

Cada uno escribe lo que es y lo que no es, pero en relación con la naturaleza. Ejemplos (tomados de los estudiantes de una escuela rural de El Retiro, Antioquia): "Yo soy la flor roja de amor" (Francy Arledys González, 10 años), "soy el sol de mi cuerpo" (Tania Flórez Lince, 9 años).



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Los primeros años*, "El niño realista", pp. 126-131.
- *Los secretos de los animales*, observar los diferentes animales del libro y ver con cuáles se identifica cada participante y por qué.
- *Cuentos para contar*, "Bulto de sal", Nicolás Buenaventura Vidal, pp. 117-121.
- *Cuentos y pasatiempos*, "El joven cangrejo", Gianni Rodari, p. 74.

Textoteca

Los participantes recuerdan los primeros cuentos que oyeron en sus vidas, los primeros trabalenguas y adivinanzas, las primeras canciones, rondas y poemas, y entre todos buscan coincidencias.



Propuesta de escritura

Escribir un relato en el cual se unan, en una especie de tejido, todos los cuentos, las canciones y los juegos de palabras que cada uno recordó en este juego.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Rimas y versos populares", pp. 8, 50, 90, 122.
- *Más claro no canta un gallo*, observar todo el libro y ver cuáles textos, canciones, trabalenguas o adivinanzas conoce cada participante. Comparar con los demás.
- *Lecturas para todos los días*, capítulo "Hora de cantar", pp. 121-141.



3. VIAJE A OTROS MUNDOS, ESCRITURA DE FICCIÓN

El cuentista decidido

El propósito de este ejercicio es construir un cuento definiendo cada una de sus partes –los lugares, los personajes, la trama y el narrador– y luego ensamblarlas para ver cuál es el resultado.

La primera decisión será escoger el lugar donde se quiere que ocurra la historia. Puede ocurrir en el campo o en la ciudad, en los árboles, en el filo de las montañas, en las nubes o en una isla en el mar.

En este escenario vivirán los personajes. Para definirlos, cada cual irá enumerando a los participantes de su historia. Al principio les dará unos rasgos generales y luego unos rasgos mucho más particulares, imprimiéndole a cada uno características y una voz. La idea es poder visualizarlos antes de que tomen vida en la historia.

Todavía hay que resolver algo importante con relación a los personajes: de todos estos, ¿quién será el protagonista? Es decir, ¿quién tendrá un papel central en la historia? Cuando lo tenga claro, podrá “jugar” con él y hacerle algunas preguntas, por ejemplo: ¿a qué horas se despierta?, ¿cómo habla?, ¿cómo reacciona cuando tiene miedo?, ¿es observador o elevado? o ¿qué estatura tiene? Aunque estas respuestas no entren en la historia, ayudan a entablar una relación cada vez más estrecha con su personaje central.

Ahora debe preguntarse ¿qué aventura vivirán sus personajes? Es decir, debe definir la trama de la historia: retos, premios, encuentros, desafíos, malentendidos y sorpresas que pueden ayudar a definir la historia.

Luego habrá que decidir la narración y escoger si ese personaje hablará por sí mismo (narrador en primera persona) o alguien hablará sobre él (narrador en tercera persona). También puede haber

voces intermedias en las que un narrador presente los hechos mientras el personaje interviene en los diálogos.

Con todos estos elementos, cada uno se sienta a escribir su historia. Una vez terminada la primera versión, hará los cambios que considere necesarios e irá creando nuevas versiones hasta que sienta que su historia lo satisface. Una vez esta tome forma, es importante ponerle un título y, por último, firmar con su nombre la nueva obra para que todos sepan de quién es.



Propuesta de escritura

Intercambiar con un compañero los espacios, los personajes y la trama, y escribir la historia que él había decidido. Luego comparar la versión propia con la del compañero.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para desenredar enredos*, “Manos unidas”, pp. 120-131.
- *Con los pelos de punta* “La Mantícora”, pp. 58-63.
- *Cuentos maravillosos*, “Los tres pelos de oro del diablo”, Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 30-41.
- *A que te cojo ratón*, “La máquina de cuentos”, p. 16.

La regla del tres

Los participantes deben leer cuentos en los que el número tres sea importante, como es el caso de tres hermanos, tres cerditos, tres osos, tres deseos y tres encuentros. Luego escribirán un cuento similar en el que haya tres protagonistas de la misma especie, tres objetos mágicos o tres claves.



Propuesta de escritura

Escribir un breve ensayo en el que especulen sobre por qué hay tantos cuentos en los que se utiliza el número tres.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Los tres consejos", Pilar Almoína de Carrera, pp. 108-111.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Los tres cerditos", cuento popular inglés, p. 76.
- *Cuentos y pasatiempos*, "La herencia del rey", anónimo, p. 82.
- *Cuentos maravillosos*, "Los tres hermanos", Jacob y Wilhelm Grimm, pp. 62-67.

Cajita de herramientas

Este juego propone a cada participante que haga una exploración sobre las formas tan diferentes que puede adoptar el lenguaje cuando se trata un mismo tema, pero desde ángulos diferentes. Así, cada participante escoge un tema, por ejemplo, "el árbol", y escribirá tres textos distintos:

Un cuento en dónde el árbol sea protagonista.

Un texto científico sobre la importancia de los árboles en la vida del planeta.

Una crónica sobre la tala o la siembra de un árbol.



Propuesta de escritura

Entrevistar al objeto elegido, por ejemplo, el árbol, como si la entrevista fuera a ser publicada en un periódico.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Todo lo contrario*, "Los leones viven en grupo", p. 25.
- *Los secretos de los animales*, "Al cuidado de las niñas: león", p. 30.

- *Cuentos y pasatiempos*, "Androcles y el león", anónimo, pp. 116-117.
- *Con los pelos de punta*, "El Hojarasquín del Monte", p. 9.

Cuántos cuentos cuento

El monitor pide a los participantes que escriban un minicuento en un minuto según una pauta que deben seguir, como, por ejemplo, que sea sobre un hombre calvo. Al cumplirse el tiempo, les pedirá que empiecen un nuevo cuento con otra pauta distinta y así sucesivamente hasta completar una colección de diez relatos. Al final, los participantes, si lo desean, leerán en público el cuento que más les gustó.



Propuesta de escritura

Escribir tres cuentos de media página sobre un mismo tema y desde tres puntos de vista diferentes.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Pregón", Antonio Ramírez Granados, p. 37.
- *Con los pelos de punta*, "El Troll", pp. 38-41.
- *Lecturas para todos los días*, "El insaciable", Feng Menglong, p. 110.
- *Lecturas fantásticas*, "Diferente", José Emilio Pacheco; "Un creyente", George Loring Frost; "El hombre invisible", Gabriel Jiménez Emán; "Sola y su alma", Thomas Bailey Aldrich, pp. 50-53.

Muchos formatos

El monitor echa en una bolsa las siguientes palabras, escritas cada una en una tarjeta o papel: entrevista, carta, prosa, ensayo, verso, letra de bolero. Luego cada participante saca una tarjeta

y redacta un texto con el género literario que está escrito en ella. Antes de comenzar a escribir, el monitor formulará un tema que servirá de base para todos: el primer amor, crisis de un adolescente, separaciones dolorosas, etc. Así resultarán textos de un mismo tema en diferentes géneros literarios. Luego se leerán los textos en voz alta y todos podrán opinar sobre ellos.

Propuesta de escritura

Elegir un personaje de algún texto y hacerle una entrevista imaginaria por escrito.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Cuentos y pasatiempos*, "El cartero enamorado (fragmento)", Clarisa Ruiz, pp. 31-33.
- *Lecturas para todos los días*, "Los dos caballos", Carlos Castro Saavedra, p. 22.
- *Lecturas para todos los días*, "A los pueblos de Colombia", Simón Bolívar, p. 120.
- *Tiempo de hacer*, "Por accidente", p. 40.

Descripción detallada

El juego consiste en poner un objeto en un lugar en el que todos los participantes puedan verlo y estudiarlo durante tres minutos. Luego, cada participante debe retirarse y describir en detalle todas las percepciones que tuvo del objeto. Al final, los participantes leen en voz alta sus composiciones y las comparan.

Propuesta de escritura

Describir un mismo objeto, un jarrón, por ejemplo, pero adoptando diferentes puntos de vista: el de una abuela, el de un policía, el de un experto en jarrones, el de un niño, el de un periodista.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Lecturas para todos los días*, "Los ciegos y el elefante", anónimo, p. 96.
- *Lecturas para todos los días*, "La sospecha", Lie Yukou, p. 97.
- *Los secretos de los animales*, "Solidaridad", p. 50.
- *La tierra, el cielo y más allá*, "¿Por qué el cielo es oscuro en la noche y azul en el día?", p. 11.

Siguiendo las migas de pan

Este juego consiste en que un participante escribe el primer párrafo inconcluso de un cuento para que los demás lo desarrollen. Por ejemplo:

- *Ninguna zapatería tenía su talla. Estaba desesperado. Desde el día en que se le hincharon los pies...*
- *Y el latido del corazón del caballo le fue despertando a Antonia el corazón, que hacía más de dos días se le había frenado en seco cuando...*
- *Más le hubiera valido haberse quedado dormida la noche después de la fiesta. Nadie iba a creerle que había bailado con un espanto y mucho menos que iba a enamorarse de él...*

Propuesta de escritura

Dictar a los participantes el inicio y el final de un cuento para que cada uno escriba el resto.

Lecturas recomendadas *Colección Secretos para contar*

- *Con los pelos de punta*, "La Manticora", pp. 58-63. Imaginar cómo terminaban las frases de la Manticora.
- *Lecturas para todos los días*, "Cien años de soledad (fragmento)", Gabriel García Márquez, p. 18.

Líneas y círculos

Este ejercicio consiste en que cada uno de los participantes cuente primero una historia de manera lineal, en el orden cronológico en que sucedió. Y luego vuelva a contarla, pero en desorden, como si el narrador tuviera una mala memoria y se acordara primero de lo que sucedió en el medio de la historia y después recordara cómo fue que empezó y así fuera narrando a retazos toda la historia.



Propuesta de escritura

Escoger un cuento conocido y reescribirlo yendo hacia adelante y hacia atrás en el tiempo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos, "La idea que da vueltas", Gabriel García Márquez, pp. 138-139.*
- *Cuentos para contar, "El hombre caimán", Sandro Romero, pp. 146-149.*
- *Cuentos para contar, "Sancocho de piedras", Agustín Jaramillo, pp. 96-101.*
- *Cuentos para contar, "Bulto de sal", Nicolás Buenaventura, pp. 117-121.*
- *¡A que te cojo ratón!, "El cazador burlado", p. 48.*

Lego literario

Las figuras literarias son formas especiales de usar las palabras para expresar ideas, y sirven para adornar lo que queremos decir. Este ejercicio propone investigar diferentes figuras literarias, como la hipérbole, la onomatopeya y el símil. Después de conocer algunas, los participantes escriben diferentes figuras literarias siguiendo la instrucción que da el monitor.

Por ejemplo, si el monitor da la instrucción de "exagerar" (hipérbole), los estudiantes pueden escribir frases como estas:

- *Morirse de la risa.*
- *Una sonrisa de oreja a oreja.*
- *Te esperé mil horas.*

Si la instrucción es "comparar" (símil), pueden escribir frases como:

- *La vida es como un río.*
- *Una mente brillante como el sol.*
- *Una sombra larga como el camino.*

Si la instrucción es "imitar" (onomatopeya), pueden escribir:

- *La culebra dijo: ssssssss.*
- *El kikiriki del gallo.*
- *Cayeron las cajas, traca traca pum.*

La idea es que los participantes compartan con sus compañeros las diferentes expresiones que crearon siguiendo la instrucción.

Otras figuras literarias que se pueden investigar para realizar este ejercicio son: sinécdoque, alegoría, personificación, ironía, metonimia, sinestesia, aliteración, entre muchas otras.



Propuesta de escritura

Escribir un texto en el que se utilice la figura literaria que más le llamó la atención a cada uno.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar, "Sancocho de piedras", Agustín Jaramillo, pp. 96-101.*
- *Cuentos para contar, "Bulto de sal", Nicolás Buenaventura, pp. 117-121.*
- *Más claro no canta un gallo, "Exageraciones", pp. 30-31.*

Máquina de cuentos

Este juego permite generar historias a partir de la combinación de unas posibilidades limitadas de personajes, acontecimientos, lugares y ayudantes. Con el resultado de las posibles combinaciones, cada uno debe armar un pequeño cuento.

¿Cómo se hace una máquina de cuentos? En cartulina o en cartón, se cortan siete círculos de unos 15 centímetros de diámetro cada uno. Luego, con un marcador o un lapicero, se dividen en ocho casillas de tamaño uniforme. Cada casilla tendrá escrita una opción diferente. Cada cartulina determinará un aspecto del cuento.

En el primer círculo o rueda se define el héroe del cuento, el personaje principal.

En el segundo círculo se define el punto de partida, aquel acontecimiento que da inicio a la historia.

En el tercero se define cuál es el objetivo que persigue el héroe.

En el cuarto se aclara dónde acontece la historia.

En el quinto se determina cuál va a ser el amigo o ayudante del héroe durante su aventura, aquel que lo ayudará a lograr su objetivo.

En la sexta rueda se define cuál va a ser el enemigo o antagonista del héroe en la lucha por la consecución de su objetivo.

Por último, en el séptimo círculo se escoge el elemento mágico del que se puede valer el héroe durante la narración y que generalmente resulta de vital importancia para que el héroe alcance su objetivo felizmente.

En el centro de cada rueda se clava un alfiler que le permita girar. Alguien la impulsa y cuando la rueda se detenga, una marca determinará cuál de las opciones va a ser tomada en cuenta para escribir el cuento. Una vez estén todas las opciones definidas, se procede a su escritura. Hay que tener

en cuenta que el texto que resulte puede ser reescrito o corregido varias veces para presentarlo a los demás.



Propuesta de escritura

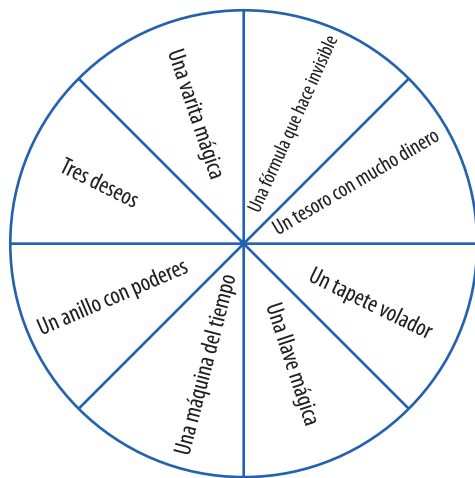
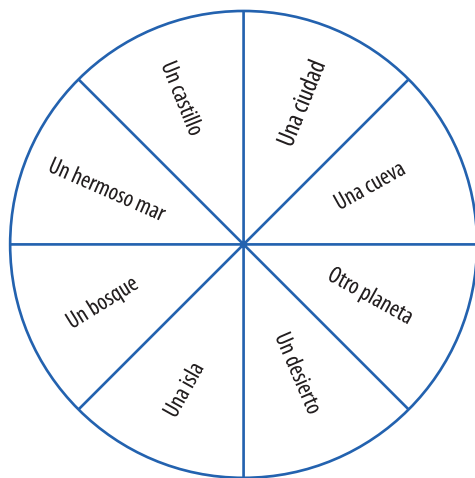
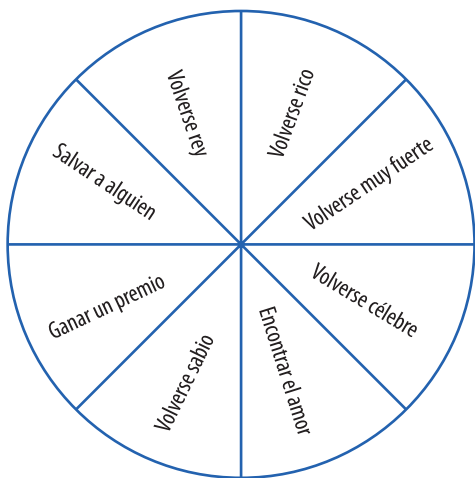
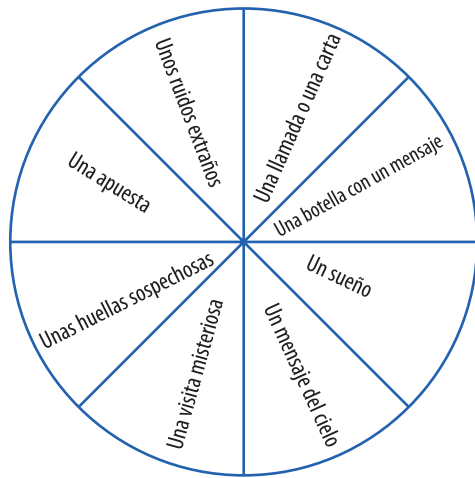
Hacer una nueva máquina de cuentos cambiando todas las ruedas y jugar con ella para que el azar dicte los elementos de un nuevo cuento y escribirlo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos para contar*, "Los tres consejos", Pilar Almoína de Carrera, pp. 108-111.
- *Cuentos para contar*, "El compadre rico y el compadre pobre", Edgar Leonidas Galindo, pp. 112-113.
- *¡A que te cojo ratón!*, "La máquina de cuentos", pp. 16-17.



Giros

Cada participante elige una situación cotidiana (bañarse, despertarse, buscar algo) y la escribe añadiéndole un hecho sorprendente. Por ejemplo:

- *La mano se perdió en el abismo de su cartera.*
- *Limpió tan bien la casa que logró desaparecerla.*
- *Nunca imaginó que encontraría a su hijo en la onda de un radio viejo.*



Propuesta de escritura

Escribir una página del diario de un objeto inanimado (la escoba, el teléfono, la lámpara).



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Más claro no canta un gallo*, "Humor", pp. 68-73.

Futuronautas

Para jugar hay que pensar en aquellas innovaciones tecnológicas que han producido cambios en los hábitos y comportamientos de los humanos en los últimos tiempos, y tratar de predecir hacia dónde evolucionarán el transporte, las comunicaciones o la explotación sostenible de los recursos. También será útil tener en cuenta los daños ecológicos que desencadenan los inventos humanos y el éxito o fracaso que tendrán con relación al medioambiente, pues esto determinará la relación que el hombre establezca con su entorno en los años que están por venir.

Algunas otras preguntas pueden ayudar a volver el juego más interesante y complejo: ¿habrá cambios en la genética de los humanos, de los animales y de las plantas?, ¿nos visitarán seres de otros planetas o los visitaremos a ellos?, ¿en qué medida este contacto puede transformar nuestra realidad?

Una vez los participantes hayan establecido estos parámetros comunes, cada uno escribirá un cuento, crónica o texto informativo con ellos.



Propuesta de escritura

Describir, como si fuera un texto para una enciclopedia, un país imaginario: territorio, relieve, hidrografía, animales, plantas, sistemas de gobierno, habitantes, economía, religión, diversiones, fiestas, bandera, himno, moneda, patrimonio cultural, etc. Este texto puede desarrollarse a lo largo de varias sesiones.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "Tierra: el hombre inventa y descubre", pp. 41-79.
- *Lecturas fantásticas*, "La mañana verde", Ray Bradbury, pp. 15-21.
- *Lecturas fantásticas*, "El hombre del cohete", Ray Bradbury, pp. 27-43.
- *Lecturas fantásticas*, ver fragmentos de Julio Verne en pp. 10, 44, 86 y 120.
- *Los viajes del viejo Jacobo*, "Colombia, un tesoro vivo", p. 50.

Cartas dirigidas

Cada uno debe pensar en un escritor o en un director de cine que admire, o en un pintor cuya obra conoce, y le escribirá una carta donde le dé las gracias por haber contribuido con su obra a que su vida sea más sabia o más feliz, por haberlo hecho más sensible o por ayudarlo a comprender algo que de otra manera no comprendería.



Propuesta de escritura

Escriba una carta para una persona que tenga su misma edad, viva en un municipio vecino, quiera ser un buen lector y no sepa qué libros debe leer.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Lecturas para todos los días*, "Tercera carta a Gertrude", Lewis Carroll, p. 68.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Vive para mí", Simón Bolívar, p. 34.
- *Cuentos y pasatiempos*, "Carta a Clara Aparicio", Juan Rulfo, p. 35.
- *Historias y lugares*, "Los mensajes llegaban lejos, salvando muchos obstáculos", pp. 124-125.



4. VIAJE A MI ALREDEDOR, ESCRIBIR SOBRE NOSOTROS

Noticias cotidianas

Este ejercicio consiste en que los participantes actúen como periodistas de las cosas cotidianas, las que se consideran usualmente comunes y corrientes, y que, según el enfoque que se les dé, pueden resultar interesantes de leer. Es importante que las noticias contengan datos precisos que les den credibilidad y verosimilitud. Se puede hacer un recorrido por el barrio, la vereda o por los alrededores de la escuela, observar con atención esas noticias que aparentemente no lo son y escribirlas precisando los detalles. Para que suenen convincentes, es necesario citar los nombres y las opiniones de los testigos y de otras personas involucradas en la historia.

Estos son algunos ejemplos:

Aparecen dos sapos en las horas de la tarde en un estanque al lado de una escuela en Samancarda. Los testigos, niños en su mayoría, que los vieron el uno agarrado a la espalda del otro, especularon y barajaron varias hipótesis: que estaban en período de reproducción o que uno quería ahogar al otro.

Ardillas se comen frutos de árbol de aguacate el pasado viernes. La comunidad de Poblado Escondido, que estaba esperando que los aguacates maduraran para consumirlos, ahora se debate entre condenar a las ardillas por comerse los aguacates verdes o declarar al árbol de interés ecológico.

Los medios a utilizar pueden ser escritos, sonoros, audiovisuales o virtuales.



Propuesta de escritura

Escribir la noticia imaginaria del día en que cada uno nació y cómo vivieron todo los padres, amigos y familiares.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos, "Un drama en el corral",* Víctor Eduardo Caro, páginas 140- 143.
- *¡A que te cojo ratón!, "¡Cójalo!",* página 34.
- *Lecturas para todos los días, "De la escritura a la imprenta, un gran salto",* página 120.

Perfil

Cada uno de los participantes escoge un personaje de su comunidad que le despierte interés, ya sea alguien reconocido e importante, o un ilustre desconocido, y escribirá un perfil de esta persona; es decir, un relato que represente sus singularidades y los aspectos de su vida que son más característicos y sustanciales. Para escribir el perfil se debe entrevistar al personaje, a sus familiares, amigos, vecinos y compañeros de trabajo, con el fin de tener una visión lo más completa posible que muestre las facetas de su personalidad desde diversos ángulos.



Propuesta de escritura

Cada uno le escribirá una carta al personaje que haya escogido para hacer el perfil explicándole las razones que tiene para hacerlo y solicitándole su aprobación.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Tiempo de hacer, "Crónicas",* páginas 10-60.
- *¡A que te cojo ratón!, "Genios escondidos",* páginas 62-63.
- *Lecturas para todos los días, "Simón Bolívar, libertador",* página 94.

Reportaje

Cada uno de los participantes hará un reportaje sobre el tema que más le guste e interese. Los participantes deben consultar varias fuentes y comprobar la veracidad de la información y los puntos de vista obtenidos, así como leer otros reportajes para conocer cuáles son los principios de este género periodístico.

Estos son algunos temas que pueden servir como ejemplo: la disminución o aumento de los caudales de las quebradas, la diversidad de árboles y fauna silvestre en la vereda, la visita de alguna personalidad a un municipio, las nuevas modas musicales o los problemas que enfrenta su comunidad.



Propuesta de escritura

Escribe un reportaje sobre cuáles son y cómo ven los profesores del colegio los problemas de sus estudiantes adolescentes.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Historias y lugares*, "El hombre imita a las aves", páginas 69-70.
- *El hombre y su cultura*, "Los hijos de la lluvia", páginas 37-43.
- *El hombre y su cultura*, "Un barrio en medio del mar", página 13.
- *La finca viva*, "Fichero de plantas que cuidan los bosques, el agua y el suelo", páginas 103-137.
- *La finca viva*, "Fichero de algunos animales silvestres benéficos para la finca", páginas 141-151.
- *Planeta vivo*, "Ecosistemas, Colombia y su biodiversidad", páginas 119-172.

Crónica

Cada uno de los participantes hará una crónica sobre un hecho cotidiano, el cual puede ser, por ejemplo, las aventuras de un gato en los tejados de la cuadra, cómo se hace el pan en la panadería vecina o cómo son los preparativos que se hacen para una fiesta en el barrio o en la vereda. Cualquiera sea el tema escogido, lo importante es hacer un buen recuento de los hechos a lo largo de un determinado tiempo, tal como la palabra crónica lo sugiere.



Propuesta de escritura

Escribir una crónica sobre lo que hace en un día tu mascota o la mascota de un amigo.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Tiempo de hacer*, "Crónicas", páginas 10-60.

Historias de familia

Cada participante debe indagar en la historia de su familia, buscar los acontecimientos más importantes, escoger uno de ellos y escribirlo. Los temas son innumerables, por ejemplo, ¿cómo se conocieron los padres o los abuelos?, ¿en qué lugares han vivido?, ¿cómo han sido las épocas difíciles y cómo han salido de ellas? o ¿cuáles son las tradiciones familiares? En fin, la lista de posibles historias puede ser interminable.



Propuesta de escritura

Entrevistar a un familiar y escribir una pequeña crónica sobre algún acontecimiento que este considere importante en la vida de toda la familia.



Lecturas recomendadas

Colección Secretos para contar

- *Tiempo de hacer*, "De carriel al hombro", páginas 12-13.
- *Tiempo de hacer*, "Vivir bien", página 47.
- *Lecturas para todos los días*, "Del tamaño de un hermano", páginas 65-67.
- *Lecturas para todos los días*, "Vive como creas que es mejor", tradicional, página 134.

El cuestionario Proust

Los participantes se entrevistan unos a otros usando como modelo el cuestionario Proust, el cual tiene preguntas sencillas y puntuales que buscan respuestas muy cortas pero reveladoras acerca de la personalidad del entrevistado. La primera persona que utilizó este modelo de entrevista fue el escritor Marcel Proust y por eso este ejercicio lleva su nombre. El ejercicio consiste en idear nuevas preguntas y hacerlas al entrevistado. Algunas preguntas que entrarían en este nuevo cuestionario:

¿Un viaje soñado?

¿Su sonido preferido?

¿Un regalo que daría?

¿Cuál es el número de suerte?

¿Dónde le dan más cosquillas?

¿Prefiere lo dulce o lo salado?

¿Qué le da energía?

¿Qué otra pregunta cabría aquí?



Propuesta de escritura

Buscar en internet el cuestionario de Proust y hacer una entrevista a un personaje de la comunidad aplicando este modelo.



Lecturas recomendadas

- Ver en internet el listado de las treinta preguntas del cuestionario Proust. Recomendamos la siguiente entrada de blog: La otra mano de Cervantes. Los géneros periodísticos, la entrevista: cuestionario Proust.

En web:

<http://laotramanodecervantes.blogspot.com/2018/04/los-generos-periodisticos-la-entrevista.html>

BOSSINI



Poner orden en la casa

*Juegos y actividades para clasificar
los libros de la biblioteca*

Para que los estudiantes aprendan maneras de seleccionar y agrupar los libros de la biblioteca según los temas que les interesen, hemos diseñado una serie de juegos que contribuyen a crear lazos más estrechos con los libros.

JUEGOS PARA TRABAJAR CON TODOS LOS NIVELES

Clasificación

Pedimos a los estudiantes que seleccionen los libros por el color de sus etiquetas y conversen entre ellos sobre qué tienen en común los libros, qué tiene que ver cierto libro con otro, en qué se parecen y en qué se diferencian.

Portadas

Solicitamos a los estudiantes que elijan varios libros con portadas similares (con animales, objetos, colores, etc.) y que luego intenten adivinar de qué se tratan.

La forma

Pedimos a los niños que clasifiquen los libros por su formato: los cuadrados, los rectangulares, los grandes, los pequeños, los más gordos, los más flacos, etc., para que luego conversen sobre por qué creen que tienen estas formas y tamaños.

JUEGOS PARA TRABAJAR A PARTIR DE UN NIVEL INTERMEDIO

Parientes

Pedimos a cada estudiante que elija diez libros de la biblioteca y los organice según diversos criterios, tales como: temas, número de páginas, colores, personajes, etc.

También les podemos pedir que clasifiquen en un lugar los libros de ficción, en otro los libros de poesía o los informativos, etc.

Juguemos con los títulos

Invitamos a cada estudiante a que escoja varios libros de la biblioteca y que escriba o cuente una pequeña historia utilizando los títulos de los libros escogidos, o de algunos cuentos que estos contengan.

Ejemplo 1

Con estos cuatro títulos debemos construir una frase u oración:

La gallinita roja, Camino a casa, Diez semillas, El pájaro, el mono y la serpiente en la selva.

Cuando iban camino a casa, en la selva, el pájaro, el mono y la serpiente se encontraron diez semillas de chachafruto y se las llevaron a la gallinita roja.

Ejemplo 2

Los siete chivitos, Caperucita roja, Ladrón de gallinas, Las hadas.

Caperucita salió por las siete gallinas y se encontró a las hadas con un ladrón de chivitos rojos.

Encuentre el parecido

Le pedimos a uno de los estudiantes que busque un libro que sea de su agrado. Luego le solicitamos a uno de sus compañeros de clase que busque otro libro que tenga algo en común con el que eligió el primero, ya sean los personajes, o el tema, o los colores, etc.

JUEGOS CON UN MAYOR NIVEL DE DIFICULTAD

Categorización

Este ejercicio busca que nuestros estudiantes aprendan a reconocer y a utilizar los diferentes tipos de libros.

Pedimos a los niños que elijan un libro informativo, por ejemplo, *Los animales de la granja*, de la colección Semilla. De este libro escogen el animal o los animales que más les gusten y les pedimos que busquen un libro de ficción que hable de estos animales, por ejemplo, *El conejo y el mapurite*. Luego deben consultar en un libro de referencia datos sobre ese animal. Al final, los estudiantes hacen una exposición sobre los tres libros y lo que encontraron en la investigación.

El personaje

Cada semana elegimos un personaje que sirva como hilo conductor de las lecturas de los estudiantes: un tigre o jaguar, por ejemplo. Asignamos a varios niños para que busquen en la biblioteca lecturas que se relacionen con este personaje, sea cual sea su género literario, para que las realicen en voz alta cada día. Algunos de los datos más relevantes sobre el personaje de la semana se pueden escribir en el tablero, la cartelera o el mural. Estos datos servirán para recordar las lecturas realizadas y cómo unas se complementan y relacionan con las otras.



BEHOLD

Parte 2

La biblioteca escolar



La biblioteca escolar, un espacio vivo

Las bibliotecas son lugares **vivos**, poblados de múltiples lenguajes, que estimulan nuestra capacidad de soñar, de imaginar, de jugar, de sentir, de recordar, de pensar y de entender. Son lugares **abiertos** donde todos podemos entrar a divertirnos, a compartir con otros. Las bibliotecas son espacios de libertad; estimulan la creatividad y el pensamiento crítico; enriquecen la visión que tenemos del mundo y de nosotros mismos; nos invitan a conocer diferentes tradiciones y culturas, así como a valorar otras formas de habitar y de expresar el mundo.

En esta sección vamos a tratar el tema de la **biblioteca escolar**. Es decir, la colección de libros que tiene disponible la escuela para sus maestros y alumnos. Las bibliotecas escolares comparten la misión con las bibliotecas públicas, además de unas funciones y actividades específicas teniendo en cuenta su cercanía con los niños y la posibilidad de articularse a los procesos pedagógicos.

Las bibliotecas escolares son espacios fundamentales dentro de las instituciones educativas. Su misión es enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes con valiosos recursos, como libros, música, diarios, computadores, revistas, fotografías, cine, videos, cartografías, que son como **ventanas que se abren a mundos fascinantes** a los que estamos invitados a entrar y a disfrutar.

La UNESCO/IFLA publicó, en 1979, un manifiesto para bibliotecas escolares, levemente modificado en el año 2000¹. Con esta declaración, las bibliotecas escolares recibieron el mismo respaldo en las políticas públicas internacionales que los museos, las bibliotecas públicas o las otras obras que hacen parte del patrimonio de la humanidad.

Este protagonismo se debe a que es en las bibliotecas escolares donde los niños tienen el primer contacto con la investigación, con la construcción y el desarrollo de sus preguntas, con los libros y con las fuentes de información. Es allí donde comienza y se afianza el camino lector.

Las bibliotecas escolares son espacios fundamentales dentro de las instituciones educativas. Su misión es enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

¹ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Manifiesto UNESCO/IFLA sobre la biblioteca escolar. "La misión de la biblioteca escolar". En web: <https://www.ifla.org/node/7273>

Además, hoy la biblioteca también puede trabajar con los recursos digitales y todo lo que este mundo ofrece para la investigación, la lectura, el entretenimiento, etc.

Pero más que privilegiar la información por sí misma, las bibliotecas escolares ayudan a que los estudiantes construyan conocimiento y desarrollen una sensibilidad hacia el saber. Es en ellas donde los niños y adolescentes pueden crear afinidades con las áreas de conocimiento que más les apasionan.

Para que esto suceda debe haber, de parte de los bibliotecarios o de los maestros que gestionan tales espacios, la disposición para articularse al plan de estudios, la capacidad para dar a conocer a toda la comunidad educativa (conformada por padres, estudiantes y maestros) los recursos con los que cuenta la biblioteca, y la mística para motivar a los estudiantes a la lectura.

Una biblioteca escolar viva es, entonces, aquella que logra articularse a los propósitos educativos en alianza con los maestros y que despierta en los estudiantes el deseo inagotable de leer y de aprender. Para ayudar a este fin, más adelante sugerimos varias actividades, basadas en el manifiesto de la UNESCO/IFLA, que la biblioteca escolar puede liderar.

De acuerdo con el manifiesto de la Unesco, el principal objetivo de una biblioteca escolar es ofrecer “servicios de aprendizaje, libros y otros recursos, a todos los miembros de la comunidad escolar para que desarrollen el pensamiento crítico y utilicen de manera eficaz la información en cualquier soporte y formato”. Esta biblioteca, concebida como parte integral del proceso educativo y un instrumento esencial para la comunidad escolar, debe servir para:

- Respalda y realiza los objetivos del proyecto educativo de la institución y del plan de estudios.
- Inculca y fomenta en los niños el hábito y el placer de la lectura, el aprendizaje y la utilización de las bibliotecas a lo largo de toda su vida.

Una biblioteca escolar viva es aquella que logra articularse a los propósitos educativos en alianza con los maestros y que despierta en los estudiantes el deseo inagotable de leer y de aprender.



- Ofrecer oportunidades para realizar experiencias de creación y de información a fin de adquirir conocimientos, comprender, desarrollar la imaginación y entretenerse.
- Prestar apoyo a todos los alumnos para la adquisición y aplicación de competencias que les permitan evaluar y utilizar la información (independientemente de su soporte, formato o medio de difusión), siendo sensibles a las formas de comunicación que existan en la comunidad.
- Facilitar el acceso a los recursos y posibilidades locales, regionales, nacionales y mundiales para que los alumnos tengan contacto con ideas, experiencias y opiniones diversas.
- Organizar actividades que estimulen la concientización y la sensibilización en el plano cultural, social y ambiental.
- Trabajar con el alumnado, el profesorado, la administración y las familias para realizar el proyecto educativo de la institución.
- Afianzar la idea de que la libertad intelectual y el acceso a la información son fundamentales para ejercer la ciudadanía y participar en una democracia con eficiencia y responsabilidad.
- Fomentar la lectura y promover los recursos y servicios de la biblioteca escolar dentro y fuera del conjunto de la comunidad escolar.
- Fomentar el buen uso de internet y la navegación en línea.

Algunos países le han apostado de manera decidida a la instalación y consolidación de las bibliotecas escolares porque conocen el valor que tienen en la educación de los niños, de los jóvenes y de la comunidad en general. Un ejemplo claro en Latinoamérica es Chile.

La biblioteca escolar proporciona información e ideas que son fundamentales para desenvolverse con éxito en nuestra sociedad contemporánea, basada en la información y el conocimiento. Proporciona a los alumnos competencias para el aprendizaje a lo largo de toda su vida y contribuye a desarrollar su imaginación, permitiéndoles que se conduzcan en la vida como ciudadanos responsables (...) Se ha demostrado que, cuando los bibliotecarios y los docentes cooperan, los alumnos logran alcanzar niveles más altos en conocimientos básicos, lectura, aprendizaje, solución de problemas y competencias en materia de tecnologías de la información y la comunicación. (Manifiesto de la UNESCO/IFLA)

FUNCIONAMIENTO DE LA BIBLIOTECA ESCOLAR

En algunas de nuestras escuelas podemos encontrar un aula especial que alberga todas las colecciones de libros. En otras, la colección está ubicada en la misma aula en la que los estudiantes reciben sus clases. En las escuelas pequeñas es buena idea tener la colección de libros dentro del aula porque, al estar siempre a la mano, los niños pueden verlos, curiosarlos, antojarse de leer y trabajar con ellos. Para que una biblioteca funcione bien y cumpla con sus objetivos, es importante catalogarla, organizarla, evaluarla, cuidarla, ubicarla en un lugar apropiado y mantenerla limpia.

Las bibliotecas escolares del país cuentan con colecciones que las convierten en actores importantes en la vida cultural, no solo de las escuelas, sino también de los municipios o veredas. Presentamos aquí una serie de actividades y recomendaciones a tener en cuenta para el buen funcionamiento de la biblioteca escolar. Una muy importante es acercar a los niños a los libros y permitir que puedan llevárselos en préstamo para su casa.


Cuando un niño pide prestado un libro, y luego otro, y luego otro, podremos estar seguros de que estamos en presencia de un lector, alguien en poder de una invaluable herramienta para dar sentido al mundo.

Recordemos siempre diligenciar la ficha de préstamo para poder llevar un control que nos permita saber la frecuencia de préstamo de los diferentes libros y qué estudiantes los tienen, y mantener el inventario al día.

ORGANIZACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LAS COLECCIONES

Una biblioteca organizada nos permite el acceso a lo que necesitamos de una manera rápida y fácil.

Por lo general, las grandes bibliotecas son clasificadas de acuerdo con el Sistema de Clasificación Decimal DEWEY. Sin embargo, hay otros sistemas de clasificación que se basan en los diferentes géneros literarios y niveles de lectura o edades del público objetivo (niños, jóvenes y adul-



Cuando un niño pide prestado un libro, y luego otro, y luego otro, podremos estar seguros de que estamos en presencia de un lector, alguien en poder de una invaluable herramienta para dar sentido al mundo.

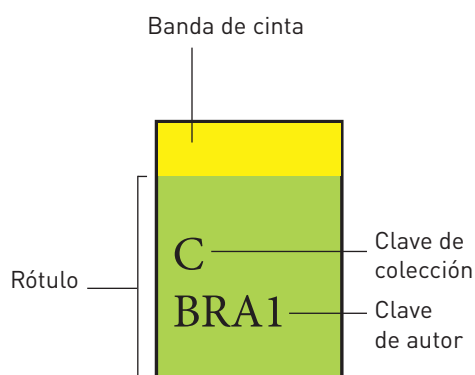
tos). Para esta guía, por tratarse generalmente de colecciones pequeñas, haremos referencia a la clasificación por géneros y edades para la organización de las colecciones. Esta herramienta, adoptada como una normalización, puede ser el punto de partida para facilitar las políticas de ordenación de estanterías para bibliotecas infantiles y escolares. Sin embargo, es necesario aclarar que no es la única manera de organizar la biblioteca y cada escuela puede decidir qué sistema adoptar.

Libros de ficción

Son libros de literatura en sus distintos géneros.

Se sugiere que cada libro de ficción lleve una **banda de cinta** y un **rótulo cuadrado** en la parte inferior del lomo. Estos elementos tienen una combinación de colores que indica el **nivel de lectura** y el **género** al que pertenece el libro.

- El color de la cinta (arriba del rótulo) señala el **nivel de lectura** o la edad del público objetivo: **el amarillo** es para niños de pre-jardín a quinto grado; **el azul** para estudiantes de sexto a undécimo grado; el rojo para adultos.
- El **color del rótulo** (debajo de la cinta) indica el **género literario** al que pertenece el libro: amarillo para **libros álbum (A)**; verde para **cuentos (C)**; rojo para **historietas (H)**; naranja para **leyendas y mitos (LM)**; azul para **novela (N)**; rosa para **poesía (P)**; gris para **teatro (T)**.



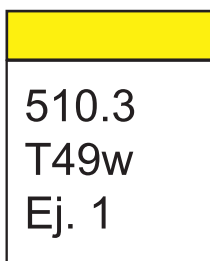
Ejemplo: Libro de cuentos para niños de preescolar a quinto grado

| GÉNERO | CLASIFICACIÓN | COLOR |
|------------------|---------------|----------|
| ÁLBUM | A | Amarillo |
| CUENTO | C | Verde |
| HISTORIETA | H | Rojo |
| MITOS Y LEYENDAS | LM | Naranja |
| NOVELA | N | Azul |
| POESÍA | P | Rosa |
| TEATRO | T | Gris |

Libros informativos

Son libros diseñados para investigar y satisfacer curiosidades.

- Todos los libros de información tienen el **rótulo** de color **blanco**, con la cinta que indica el **nivel de lectura**: color **amarillo** para niños de pre-jardín a quinto grado; **azul** para estudiantes de sexto a undécimo grado; **rojo** para adultos.



Ejemplo: Libro informativo para niños de preescolar a quinto grado.

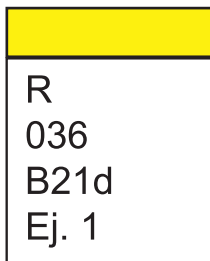
Libros de referencia

Son libros de consulta breve y puntual que se leen para buscar información y desarrollar destrezas de búsqueda. Algunos ejemplos de libros de referencia son los diccionarios, enciclopedias, atlas, catálogos, directorios, etc.

En el caso de los libros de referencia, el rótulo lleva la letra R en la parte superior.

- Todos estos libros tienen un **rótulo** de color **blanco** que está acompañado de una cinta que indica el **nivel de lectura**: color **amarillo** para niños de pre-jardín a quinto grado; color **azul** para estudiantes de sexto a undécimo grado; color **rojo** para adultos.

Estas claves nos sirven para organizar los libros dentro de la biblioteca.



Ejemplo: Libro de referencia para niños de preescolar a quinto grado.

Debemos evaluar y seleccionar de manera permanente todos los libros que existen en nuestra biblioteca con el fin de mantener solo el material adecuado y que realmente utilicemos.

Evaluación y selección

En el proceso de formar y crear una biblioteca hay dos momentos que son claves para garantizar su calidad y pertinencia: la evaluación y la selección de libros.

La evaluación: es el momento en que se determina la calidad de todos los elementos que hacen un buen texto. Permite establecer si un libro en particular es bueno o no para nuestro público.

La selección: es el momento en el que se escoge la colección, según las necesidades de la comunidad educativa, buscando siempre un equilibrio entre calidad, cantidad y actualidad en las diferentes áreas que la conforman.

En la selección debemos garantizar que cada título tenga las tres características esenciales de una colección escolar: **calidad editorial y literaria, relevancia curricular y pertinencia pedagógica.**

La selección debe hacerse de manera continua para que la biblioteca sea siempre un lugar vivo, en el que cada libro sea útil para los estudiantes y, en conjunto, nos provea de las herramientas necesarias para cumplir con los requerimientos curriculares.

Debemos evaluar y seleccionar de manera permanente todos los libros que existen en nuestra biblioteca con el fin de mantener solo el material adecuado y que realmente utilicemos.

Los libros en desuso (deteriorados, inadecuados, desactualizados, etc.) quitan espacio y pueden entorpecer la finalidad pedagógica que tiene la biblioteca en la escuela.

Establecer indicadores puede sernos muy útil para conocer cómo son utilizados los libros de la colección. Por ejemplo: cuáles son los libros más leídos; cuáles son los diez libros que nadie nunca ha tomado en préstamo; cuántos préstamos se llevan a cabo al día, a la semana, al año, etc.

Conversar con los niños en torno a temas de la biblioteca nos ayudará a mejorarla cada día. ¿Te gusta la colección?, ¿cómo la organizarías? Las respuestas que nos den a estas preguntas nos ayudarán a comprender mejor cómo utilizar la biblioteca de la manera más eficiente posible.

Orden y estanterías

Tener los libros ordenados según el criterio que hayamos escogido es importante para que los niños se familiaricen con el sitio exacto donde están sus favoritos.

Algunos criterios para organizar la biblioteca

- Los libros para los niños más pequeños deben estar ubicados en la parte inferior de la estantería para que los puedan alcanzar fácilmente.
- El material de referencia (como diccionarios, enciclopedias, atlas, etc.), por ser de consulta frecuente, también debe estar ubicado en la parte inferior de la estantería para que esté al alcance de todos.
- Podemos exhibir algunos libros que queramos destacar en la semana o en el mes, en lugares especiales dentro de la escuela, fuera de las estanterías que se usan habitualmente.
- Es aconsejable exhibir algunos libros de frente, mostrando sus carátulas, pues los niños se fijan en ellas y se motivan a conocerlos y leerlos.
- Nunca debemos guardar los libros bajo llave. Tener las estanterías abiertas invita a los estudiantes a utilizar el material de la biblioteca.
- Si no contamos con estanterías para la organización de los libros, podemos hacerlas con ayuda de la comunidad. Solo necesitamos tablas, clavos y algunos ladrillos para exhibir la colección.
- Podemos hacer un exhibidor fácil y económico con una canaleta o con un perfil de madera. Este se pega a la pared y se colocan los libros con la carátula de frente y se sostienen con una cuerda.





Las bibliotecas escolares pueden pensarse como una suerte de centro cultural que convoque, que provoque, que invite a leer, a debatir y a compartir.

Espacio y aseo

El espacio de la biblioteca debe ser amable, con buena iluminación, y estar ubicado idealmente cerca de una ventana. Si el espacio es amplio, podemos poner unas sillitas, una alfombra y unos cojines. Una pared de la biblioteca o del aula puede pintarse con colores atractivos para los niños.

Limpiar los estantes y los libros es una tarea que debemos hacer con frecuencia si queremos que los materiales duren mucho tiempo y sean útiles año tras año. No podemos pretender que se usen los libros y revistas si están desorganizados y llenos de polvo. Que los niños ayuden en esta labor es una manera de familiarizarlos con el cuidado que requieren los libros y con los títulos que contiene la biblioteca.

Hacer murales y disponerlos en diferentes lugares de la escuela es de gran utilidad para recomendar libros, proponer temas y compartir material elaborado por los estudiantes. Allí se pueden exponer trabajos de los alumnos, citas famosas, poemas, cartas, dibujos, cuentos, etc.

De igual manera, es recomendable hacer campañas educativas, a través de afiches y carteles, en las que se les recuerden a los estudiantes y demás usuarios las buenas y las malas prácticas dentro de la biblioteca.

DESARROLLO DE PÚBLICOS

La razón de ser de toda biblioteca son sus usuarios. Esto incluye tanto a quienes la conocen y la disfrutan, como a aquellos que aún no la conocen y deben ser considerados como públicos potenciales. Por ello, uno de los retos fundamentales consiste en conocer las necesidades de la comunidad e integrarlas a nuestras actividades. Las bibliotecas escolares pueden pensarse como una suerte de centro cultural que convoque, que provoque, que invite a leer, a debatir y a compartir.

Utilizar la biblioteca escolar en todo su potencial nos permite trabajar de manera transversal las distintas áreas del conocimiento y conectarlas a las materias que exige el currículo académico. A través de los libros y otros recursos, los niños despiertan su curiosidad, su imaginación y satisfacen su afán de preguntar, de investigar y de conocer. Todo lo anterior contribuye, de manera vital, al crecimiento intelectual y afectivo de los niños y de sus familias; amplía sus horizontes y los estimula a ser mejores seres humanos.

Los públicos se pueden clasificar de acuerdo con su localización, sus características, sus intereses, o su edad, esto con el fin de crear estrategias que los vinculen a la institución. Para hacer visibles los diferentes públicos es importante dar una respuesta clara y precisa a estas preguntas:

- ¿Dónde están localizados los usuarios de la biblioteca? ¿En las áreas rurales o en la cabecera municipal?
- ¿Qué necesidades e intereses tienen?
- ¿Cuáles son sus hábitos?
- ¿Quiénes no asisten a la biblioteca y por qué?

Con las respuestas obtenidas se podrá diseñar un plan de acción que tenga como objetivo involucrar a una mayor cantidad de públicos a las actividades de la biblioteca.

ALIANZAS Y ALIADOS

La biblioteca necesita crear alianzas para expandir su misión y su alcance. Hay que estar atentos a los grupos ya constituidos en el municipio, pues a través de ellos se puede ampliar el radio de acción de la biblioteca a otros espacios y a zonas apartadas. Para esto, es necesario responder a estas preguntas:

- ¿Hay en su municipio una escuela normal superior o un instituto de educación superior?
- ¿Podría contarse con el apoyo de los bachilleres que prestan un servicio social?
- ¿Hay grupos consolidados como vigías del patrimonio, organizaciones agrícolas, madres comunitarias, voluntariados, etc.?
- ¿Podría la casa de la cultura del municipio dar su respaldo a la biblioteca?
- ¿Hay fundaciones o entidades culturales que trabajen en el municipio?
- ¿Hay emisora o canal comunitario en el municipio?
- ¿Podría hacerse intercambio con otras bibliotecas?





La biblioteca también puede crear un blog o una página web de forma gratuita que permite subir archivos extensos, videos, fotos y material bibliográfico.



ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN

La biblioteca escolar está llamada a ser un centro privilegiado para la concentración de saberes, la difusión de información y la puesta en marcha de actividades culturales de diversa índole en los municipios o veredas que carecen de bibliotecas.

Para ello, es necesario poner en marcha estrategias de comunicación para que los habitantes del municipio o la vereda conozcan la gestión que está haciendo la biblioteca escolar y sepan cuáles son los programas y eventos que está desarrollando para sus diversos públicos.

Las siguientes son algunas propuestas estratégicas para que la biblioteca escolar dé una información útil y adecuada a sus públicos actuales y potenciales a través de diferentes medios.

Estas estrategias pueden complementarse con las que vayan surgiendo entre los bibliotecarios y promotores, según la lectura que hagan de las necesidades de su comunidad y de los recursos con que cuenten.

La biblioteca en la red

Hoy en día las redes sociales son de vital importancia para la comunicación y pueden motivar a la comunidad a participar de una manera más dinámica en las actividades que las bibliotecas escolares realizan. Se puede crear un perfil en una o en varias redes sociales para difundir los servicios de la biblioteca, poner al tanto de novedades bibliográficas a usuarios y amigos, recomendar textos a potenciales lectores, retransmitir información cultural que pueda ser de importancia para las comunidades y dar a conocer la programación de sus actividades.

La biblioteca también puede crear un blog o una página web de forma gratuita que, a diferencia de algunas de las páginas de las redes sociales, permite subir archivos extensos, videos, fotos y material bibliográfico. Así mismo, estas plataformas admiten incluir, de manera fácil y ordenada, enlaces a otras páginas de interés relacionadas con la cultura.

Carteleras públicas

Los periódicos murales o carteleras informativas son de bajo costo y muy eficaces para comunicar. En ellos se pueden incluir múltiples informaciones: las actividades que organiza la biblioteca, así como la programación de las actividades que otras instituciones, aliadas o afines, están llevando a cabo. Estos espacios también sirven para replicar información de interés del municipio y la vereda.

Los periódicos murales deben estar instalados, preferiblemente, en la parte exterior de la biblioteca, en un lugar con buena visibilidad, tránsito y de fácil acceso. Así, la comunidad podrá contar con un lugar para informarse, enterarse de la programación cultural y de las disposiciones administrativas que le puedan resultar de ayuda o interés.

Boletín periódico

El medio que más utilizan las bibliotecas para difundir la información entre sus usuarios es un boletín periódico (semanal, quincenal, mensual o trimestral), que puede ser impreso o virtual. Si es impreso, la biblioteca debe contar con recursos que pueda gestionar de manera independiente o en alianza con otras entidades culturales. Si no cuenta con ellos, lo recomendable es hacer un boletín virtual.

El boletín sirve para divulgar los programas que desarrolla la biblioteca, las actividades que va a realizar dentro o fuera de sus instalaciones y los testimonios de los asistentes a su programación cultural. En él se pueden reseñar y dar a conocer las adquisiciones bibliográficas, incluir una sección de libros recomendados por el bibliotecario, el maestro o algún lector comprometido, sugerir títulos o autores con el objetivo de despertar la curiosidad de los usuarios e invitarlos a hacer uso de la biblioteca.

También se aconseja incluir un espacio para el periodismo y la literatura, en el que se compartan obras de autores reconocidos (cuentos, poemas, crónicas, fragmentos, microrrelatos), previa consulta sobre las disposiciones legales pertinentes, o invitar a estudiantes a escribir textos literarios o notas periodísticas como crónicas, perfiles o reportajes.

Es de vital importancia informar a la comunidad sobre eventos públicos, por ejemplo, lecturas en voz alta, teatro y otros.

Es de vital importancia
informar a la comunidad
sobre eventos públicos,
por ejemplo, lecturas en
voz alta, teatro y otros.



¿Qué vamos a leer?

¡Lo que más nos guste! Por eso es muy importante que los libros que escojamos para los juegos y ejercicios de nuestros estudiantes sean divertidos, interesantes y les gusten.

Seleccionar los libros que vamos a leer es una tarea clave. Si sabemos qué contiene nuestra biblioteca, podremos hacer una selección de libros para leer en cada ocasión: cuáles nos sirven para hacer lectura en voz alta, cuáles para lectura individual y cuáles para los diferentes momentos del día.

Los maestros debemos hacer selecciones de libros para nuestros alumnos, teniendo siempre en mente cuál es nuestra intención, qué vamos a hacer con los libros, a quiénes se los vamos a leer.

Podemos hacer la selección, por ejemplo, dependiendo de la edad, de la hora del día, del color y la forma del libro, del tema que se esté trabajando en ese momento, de alguna celebración especial, del género literario o de algún proyecto de estudio, etc.

Los maestros debemos hacer selecciones de libros para nuestros alumnos, teniendo siempre en mente cuál es nuestra intención, qué vamos a hacer con los libros, a quiénes se los vamos a leer.



Biblioteca y comunidad

Es importante involucrar a la familia y a la comunidad con la escuela, además de promover la lectura entre padres y acudientes. Esto lo podemos lograr por medio de actividades culturales para la comunidad que estimulen el uso de la biblioteca. A continuación, presentamos cuatro grupos de proyectos y actividades (proyectos de fomento a la lectura, proyectos de recreación, proyectos de creación, y proyectos para la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, TIC) que pueden ser organizados por la biblioteca escolar con el apoyo de los padres de familia y de la comunidad.

PROYECTOS DE FOMENTO A LA LECTURA

Lecturas en voz alta para invidentes

Realizar un programa de lectura (semanal o mensual) dedicado a la población en condiciones de invidencia total o parcial, donde profesores y estudiantes lean en voz alta cuentos, poemas, crónicas e incluso novelas. La convocatoria se puede realizar en alianza con la emisora municipal o comunitaria, a través de las redes sociales y con el apoyo de las entidades que atiendan a estas poblaciones.

Es importante involucrar a la familia y a la comunidad con la escuela, además de promover la lectura entre padres y acudientes.

Lecturas en voz alta para la primera infancia y mujeres gestantes

Para que un niño cultive el amor por los libros y la lectura, es importante que desde temprana edad tenga contacto con la literatura. Con este fin, las bibliotecas escolares pueden abrir un espacio para que los padres de familia y los niños pequeños disfruten de la colección infantil y, en un lugar cómodo, se entreguen al goce de la lectura. Durante este tiempo, profesores y estudiantes mayores pueden hacer lecturas públicas, especialmente de los libros álbum, que son claves para iniciar a los niños en la lectura.



La biblioteca también puede adelantar un programa de lectura al que asistan madres en período de gestación para que lean y oigan cuentos y poemas, que luego contarán y leerán a sus hijos, de modo que los bebés se vayan acostumbrando a su voz, a las diversas entonaciones y a los ritmos del lenguaje.

Lecturas dramatizadas

Son lecturas públicas de una obra de teatro o de un cuento en las que intervienen varios lectores. Cada uno hace la voz de un personaje y la del narrador, en caso de que haya uno.

Los lectores deben tener una copia del libro y saber cuál es su personaje. Para que esta actividad sea un éxito, es necesario realizar varios ensayos para darle forma a la lectura y perfeccionar detalles como las entonaciones, el ritmo y los gestos acordes con los diálogos de cada personaje. Esta actividad es ideal para que los estudiantes se familiaricen con la lectura en voz alta, y se animen a conocer otras obras de teatro y cuentos que se encuentran en los anaqueles de la biblioteca escolar. Las lecturas dramatizadas pueden ser grabadas y transmitidas por las emisoras locales en caso de que la escuela o la biblioteca hayan establecido alianzas con estas.

Clubes de lectura

Los clubes de lectura son espacios en donde un grupo de personas se reúne para hablar sobre libros que les interesan, ya sean científicos, históricos, literarios, etc. Maestros, bibliotecarios o promotores de lectura pueden organizarlos en las bibliotecas escolares, en los centros comunales o, incluso, al aire libre.

Se pueden establecer reglas para conducir estas sesiones o tertulias. Una de ellas es que cada quien lea de forma individual y lleve a la reunión algunos temas que haya encontrado en sus lecturas sobre los cuales quiera hablar con los otros. En este caso se puede escoger, por consenso, uno de estos temas y discutir sobre él en la reunión.

Otra forma de realizarlo es leer un libro en grupo e ir comentando los temas de interés. La ventaja de los clubes de lectura es que los diferentes puntos de vista enriquecen la lectura.

La ventaja de los clubes de lectura es que los diferentes puntos de vista enriquecen la lectura.

En estos clubes, la conversación debe ser espontánea. Cada punto de vista u opinión debe ser respetado. Es preferible que cada uno vaya evocando lo que la obra le hizo sentir y reflexionar sin que nadie imponga su propia manera de entender lo leído.

Talleres de capacitación para la lectura en voz alta

La biblioteca escolar puede capacitar a estudiantes de los grados superiores para que le ayuden a ampliar su radio de acción por medio de talleres orientados a la lectura en voz alta y a la narración de cuentos. Estos deben abordar aspectos formales y sensibilizar a los asistentes sobre el papel de la literatura en la comunidad.

Inducciones para usar la biblioteca


Para que los estudiantes puedan utilizar adecuadamente los recursos que ofrece la biblioteca, es indispensable que conozcan cómo usarla y comprendan los criterios que determinan el orden de los libros.

Una actividad interesante para familiarizar a los estudiantes con la disposición de los libros en la biblioteca es una carrera de observación dentro de ella. Mediante la resolución de acertijos y la búsqueda bibliográfica, los estudiantes van recorriendo los diferentes espacios y conociendo los criterios para encontrar la información que buscan.

Lunadas literarias

En las noches de luna llena (que han sido motivo de inspiración para los escritores a través de los siglos, por el ambiente romántico y a la vez misterioso que propician), se pueden hacer lecturas en voz alta en parques y espacios al aire libre a las que se invite a toda la comunidad. La idea es que un lector entrenado y calificado lleve a cabo lecturas de poemas y cuentos seleccionados con anterioridad, que se distingan por su calidad y representatividad. Estas lecturas pueden variar, de mes a mes, y hablar sobre un tema, género o autor.

Otra alternativa que ofrecen estas lunadas literarias es que se lean textos escritos por personas de la comunidad. Por ejemplo, después de ha-



Una actividad interesante para familiarizar a los estudiantes con la disposición de los libros en la biblioteca es una carrera de observación dentro de ella.

cer un concurso literario, se puede hacer una lunada donde los autores lean sus propios textos.

Para hacerlas más atractivas, recomendamos convocar a cuenteros, músicos y artistas locales. También se puede gestionar, con las administraciones municipales o entidades interesadas en promover la cultura, que se ofrezca a los participantes un refrigerio, un canelazo o un agua de panela.

PROYECTOS DE RECREACIÓN

El día del juego del lenguaje

En este proyecto la biblioteca escolar invita a niños y adolescentes a que jueguen y se diviertan con el lenguaje. Solo hace falta un salón espacioso y bien iluminado, con sillas, mesas y un tablero.

La biblioteca reúne grupos no demasiado numerosos (idealmente entre 15 y 30 participantes por grupo) con los que realizará actividades en las que el lenguaje sea medio y fin en sí mismo. Podemos leer cuidadosamente las recomendaciones contenidas en “El Palabrero sugiere” (páginas 16, 18, 28, 40, 49, 65, 79, 93) y las actividades de cada capítulo de la primera parte del “Banco de juegos”, para, a partir de ellas, diseñar ciclos o jornadas según las inclinaciones, gustos y capacidades de los participantes.

El encargado de dirigir las actividades puede ser el bibliotecario, un maestro o un promotor de lectura, de ser posible, ayudado por un alfabetizador, un estudiante interesado, o cualquier persona aficionada al lenguaje y a la literatura que esté dispuesta a aprender y a enseñar.

Proponemos a las bibliotecas escolares y a los establecimientos educativos la realización de cineclubes en los que se proyecten películas de reconocida calidad, preferiblemente abiertos a la comunidad.

El cineclub

El cine, los documentales y los videos tienen muchos nexos con la literatura. Por esto, proponemos a las bibliotecas escolares y a los establecimientos educativos la realización de cineclubes en los que se proyecten películas de reconocida calidad, preferiblemente abiertos a la comunidad. Pueden hacerse ciclos de películas por directores, por actores o por temáticas. También se pueden proyectar películas que sean adap-

taciones de libros e invitar a la comunidad a buscar estos libros en la biblioteca y leerlos.

Después de las proyecciones pueden realizarse conversatorios en los que las personas encuentren un espacio en el cual expresar sus opiniones y enriquecer su percepción de una película a partir de las opiniones de otros.

Para esto es necesario contar con un televisor y un DVD o un computador portátil, un video-beam o proyector, parlantes y una tela blanca que sirva de pantalla para la proyección. En caso de que la biblioteca o la escuela no cuenten con estas herramientas, pueden gestionarlas con otras instituciones que sí las posean, como la casa de la cultura o la alcaldía.

Aula abierta

Este espacio busca que los miembros de la comunidad compartan algún saber que tengan en cualquier rama del conocimiento (académico o empírico) con los demás miembros de la comunidad por medio de una conferencia o de un conversatorio. La participación en el aula abierta debe ser gratuita. Tanto el que imparte la charla como los asistentes se reúnen por el placer de compartir lo que saben o de aprender sobre algún tema que les resulta interesante. Este espacio sirve para democratizar el conocimiento y ponerlo al alcance de todos. Promueve la circulación de saberes y fomenta la confrontación de diferentes puntos de vista. Es indispensable que los asistentes se sientan invitados a intervenir en la charla para que el tema se enriquezca con muchos puntos de vista.

Para realizar un aula abierta, la biblioteca escolar o el establecimiento educativo debe abrir una convocatoria por todos los medios que tenga al alcance, invitando a personas que quieran compartir con otros sus conocimientos o experiencias sobre algún tema específico. Las charlas pueden tratar sobre agricultura, plantas y animales endémicos, literatura, astronomía, gestión de proyectos y emprendimiento, educación, cine, música, etc. Cualquier tema es válido.

Es muy importante que el evento se realice en un horario en el que puedan asistir los adultos que trabajan, pues son ellos, por lo general, quienes tienen la experiencia y el saber necesario para dar estas conferencias.

La participación en el aula abierta debe ser gratuita. Tanto el que imparte la charla como los asistentes se reúnen por el placer de compartir lo que saben o de aprender sobre algún tema que les resulta interesante.

Si promovemos en nuestros estudiantes el amor por la investigación, estaremos estimulando su curiosidad, su afán por entender el mundo que los rodea y cuestionar las verdades heredadas.

PROYECTOS DE CREACIÓN

Este tipo de proyectos son muy útiles a la hora de integrar diferentes áreas del conocimiento. Por la extensión de muchos de ellos, es posible trabajarlos como proyectos que tengan vigencia a lo largo del año escolar.

Por ejemplo, si promovemos en nuestros estudiantes el amor por la investigación, estaremos estimulando su curiosidad, su afán por entender el mundo que los rodea y cuestionar las verdades heredadas.

Durante el proceso aprenderán métodos para investigar, fortalecerán su disciplina y su capacidad de atención, a la vez que desarrollarán la creatividad para la resolución de problemas.

Clubes de escritura

El club de escritura es un espacio diseñado para la práctica de la escritura, en el que los asistentes pueden aprender el abecé del oficio, de alguien que conoce los elementos básicos de la escritura creativa y la crítica literaria. Para su orientación se puede invitar a un profesor o a un vecino interesado en la escritura literaria.

Concursos literarios

Una de las finalidades fundamentales de la biblioteca escolar consiste en promover la escritura, no solo entre los estudiantes, sino también entre la comunidad. Y una de las actividades más utilizadas para fomentar la escritura han sido los concursos literarios. Estos pueden ser de diferentes géneros, como poesía, cuento, microrrelato, crónica, etc. Para ello, se debe hacer una convocatoria con mucha difusión (afiches, radio, redes sociales, casa de la cultura, club de lectura y escritura, etc.), en la que se invite a la comunidad a participar y que contenga indicaciones claras acerca de las categorías, los temas, la extensión máxima o mínima de las obras, así como otra información relevante para la convocatoria.

Los concursos suelen dar premios para estimular a la gente a participar. Los recursos para estos premios pueden gestionarse a través de la administración municipal u otras entidades interesadas en el fortalecimiento de la cultura. Si no se cuenta con los recursos para un premio, no importa: este puede ser simbólico. Muchas veces, un pequeño detalle y

el prestigio de ganar un concurso literario son más que suficientes para el orgulloso ganador.

El jurado debe estar conformado por personas de la comunidad que disfruten de la lectura y tengan algún conocimiento en literatura. Para visibilizar mejor el trabajo de los participantes se puede contemplar la posibilidad de imprimir y distribuir los mejores textos de la convocatoria, ya sea en formato pequeño o en un cuadernillo.

Bibliomuseo

La biblioteca escolar puede convertirse en un espacio de difusión de otras expresiones culturales y ser una galería que exponga a la comunidad pinturas, fotografías, dibujos y esculturas que los estudiantes hacen en algunas de sus clases o en su tiempo libre. Este también puede ser un espacio para apreciar las obras de artistas locales que estén interesados en compartir su trabajo.

La biblioteca también puede ser un espacio para apreciar las obras de artistas locales que estén interesados en compartir su trabajo.

Semilleros de investigación

La biblioteca escolar o el establecimiento educativo pueden crear semilleros de investigación en diferentes áreas, como historia, biología, medioambiente, tecnología, literatura, etc. Para ello deben buscar maestros aliados que los dirijan y que se encarguen de orientar a los estudiantes en la formulación de sus preguntas o problemas, así como en los procedimientos de búsqueda de respuestas o soluciones.

Exposición botánica

Un proyecto que se puede realizar en el semillero de investigación de medioambiente es la construcción de un catálogo de las plantas útiles más comunes que hay en el territorio del municipio y elaborar una exposición para exhibir los ejemplares botánicos recolectados. Para hacerlo, los estudiantes deben seleccionar cuáles son las plantas más comunes o las que tienen más usos. También deben realizar salidas de campo para la identificación y toma de muestras de cada una. El siguiente paso es secar las muestras y pegarlas en cartones o cartulinas, marcarlas con los nombres científicos, los nombres comunes y añadir una breve descripción de cada ejemplar. Para dar cuenta de los diferentes usos de cada una de las plan-

Otra de las labores importantes de la biblioteca escolar es convertirse en guardiana del patrimonio cultural e histórico del municipio.

tas recolectadas, los estudiantes pueden preguntar a sus padres y abuelos. Las muestras se pueden exhibir organizadas por un criterio de uso (medicinales, artesanales, alimenticias, de construcción, etc.) o un criterio botánico (por familias, partes más usadas, clima en el que crecen, etc.).

Lecturas recomendadas de Secretos para contar

- *La finca viva*
- *Los secretos de las plantas*
- *Del campo a la mesa*

El libro de la comunidad

Otra de las labores importantes de la biblioteca escolar es convertirse en guardiana del patrimonio cultural e histórico del municipio. Para esto, puede liderar la investigación y producción de El libro de la comunidad, algo así como un gran atlas sobre la comunidad y su entorno. El libro cuenta las historias antiguas del territorio, incluso desde antes de su fundación o de su establecimiento como municipio. Hace una relación de los personajes importantes para la comunidad, deja constancia de las costumbres y creencias de los habitantes a través de los tiempos, describe qué productos han sido o son importantes para la economía local, conserva datos sobre la demografía, la constitución ecológica del territorio, los sitios de interés histórico, recreativo, productivo, etc. Puede incluir, también, fotografías de los bailes representativos, recetas de las comidas típicas, canciones, coplas y poemas autóctonos.

Para la elaboración de este libro puede organizarse un trabajo colaborativo entre el semillero de investigación histórica, los clubes de lectura y escritura, los maestros de la escuela y los grupos de vigías del patrimonio que existen en algunos municipios. Los resultados se pueden publicar en el boletín de la biblioteca, por entregas, o en un blog que se cree especialmente para ello. Para la impresión del libro de la comunidad pueden gestionarse recursos con la administración municipal o buscar financiación con otras entidades.

Lecturas recomendadas de Secretos para contar

- *Historias y lugares*
- *El hombre y su cultura*
- *Tiempo de hacer*

Guía turística

La guía turística es un proyecto que puede resultar muy útil para promover el turismo en el municipio o la vereda. La biblioteca escolar puede liderar este proyecto si no existen en la comunidad instituciones encargadas de ello. La guía turística debe informar a los visitantes cuáles son los atractivos de la zona: su historia, sus riquezas naturales, los recorridos de mayor interés, sus hoteles u hospedajes, los restaurantes y platos típicos, así como las fiestas y demás manifestaciones culturales y deportivas.

Para realizar una guía turística es importante que el equipo encargado se divida en grupos, para que cada uno realice las investigaciones pertinentes de los temas mencionados. Así, un grupo hará un rastreo de las tradiciones culinarias, otro de la fauna que se observa en los bosques, otro de los deportes de aventura que se pueden practicar o que se practican, otro de las danzas y expresiones musicales propias del lugar, y así sucesivamente.

Una vez estén todos los datos recopilados, se encarga la redacción de la guía a uno o varios de los participantes en el proyecto. Luego se arma un folleto con los textos, que puede ser elaborado de manera manual o en formato digital para facilitar su difusión. Es conveniente contar con la asesoría de alguien que tenga nociones de informática y de diseño web para la edición del folleto, la diagramación del texto y su difusión a través de medios alternativos, como redes sociales, blogs y páginas web.

Es importante que los datos suministrados en la guía sean precisos y estén actualizados.

Lecturas recomendadas de Secretos para contar

- *Del campo a la mesa*
- *El hombre y su cultura*
- *Tiempo de hacer*

Obra de teatro

Este proyecto consiste en montar una obra de teatro a partir de la adaptación de un cuento para presentarla a los padres de familia y a la co-

Es importante que los datos suministrados en la guía turística sean precisos y estén actualizados.

munidad en general. También puede realizarse eligiendo directamente un guion de teatro. Dependiendo de las edades de los participantes, deben buscarse guiones de teatro infantil, juvenil o de la tradición teatral universal.

Se deben crear comisiones que se ocupen de la escenografía, del vestuario y de los medios para convocar a la comunidad a ver la obra el día de la presentación.

Durante el montaje de la obra de teatro el grupo puede explorar más a profundidad la historia del teatro, así como estudiar sobre escenografías, montaje o actuación. De igual manera, puede ver, a través de internet, montajes profesionales de obras de teatro nacionales y universales.

(Ver en este libro: “Más allá de las palabras” (pp. 19-27) y “Palabras al viento” (pp. 32-39)).

Libros de imágenes

Con los participantes de los clubes de escritura, los promotores de lectura y los docentes, se puede conformar un grupo dedicado a la creación de textos ilustrados para niños, con el fin de editarlos en forma de libros de imágenes o libros álbum. Pueden hacerse diferentes tipos de libros: por un lado, tomar cuentos o poemas ya reconocidos, considerados como clásicos, para reproducirlos e ilustrarlos (pueden ser ilustraciones que hagan los niños que leyeron el cuento o el poema, o de artistas locales o de aficionados a la pintura o al dibujo). También pueden tomarse textos escritos por los participantes de los clubes de escritura e ilustrarse.

Una vez esté seleccionado el texto y hechas las ilustraciones, se le toman fotos al material gráfico y se hace una presentación en PowerPoint. Esto puede servir para el trabajo de los promotores de lectura y los maestros cuando realicen lecturas a niños pequeños, pues pueden hacer proyecciones con video-beam mientras van leyendo a los niños, de modo tal que todos puedan ir viendo las imágenes y oyendo los textos al mismo tiempo.

Se puede conformar un grupo dedicado a la creación de textos ilustrados para niños, con el fin de editarlos en forma de libros de imágenes o libros álbum.

PROYECTOS PARA UTILIZAR TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)

Blog

Sería ideal que el club de escritura de la biblioteca generara en la web un espacio para compartir los textos propios con la comunidad mundial que tiene acceso a la red. Numerosos proyectos de creación literaria o periodística han encontrado en los blogs una manera fácil, gratuita y eficaz de mostrar su trabajo. La idea es que después de cada sesión de escritura creativa o periodística se digitalicen los textos de los participantes y se cuelguen en el blog del grupo. Desde allí podrán compartir su trabajo con familiares y amigos, y recibir comentarios de sus textos desde cualquier parte del mundo.

Para hacerlo puede ser conveniente realizar un rastreo de las revistas existentes en la hemeroteca y de algunos blogs que se encuentren en la web para definir formato, orientación temática, presentación tipográfica, nombre del blog, fotografías o imágenes pertinentes. Es importante que se nombre a un editor del blog, quien estará encargado de revisar los textos de todos los participantes y de subirlos a internet.

Consulte cómo hacerlo en <https://es.wordpress.com/> y <https://www.blogger.com/about/?hl=es-419>

Audiolibros

Para que la biblioteca escolar aproveche al máximo los recursos con los que cuenta, debe ir formando un archivo de libros leídos en voz alta o audiolibros. En internet se pueden encontrar muchas lecturas en este formato y tomarlas como ejemplo. Los audiolibros pueden ser ofrecidos en préstamo y también sirven como material de apoyo a los grupos de lectura. Así mismo, podrían ser aprovechados por la emisora de radio, por el profesor en el aula de clase o como material de apoyo para los promotores de lectura.

Este banco de audiolibros puede ser grabado por los locutores de la emisora local, por los promotores y animadores de lectura del municipio, por los alfabetizadores que tengan un buen tono de voz, por los participantes de los clubes de lectura o estudiantes destacados por su dicción

Numerosos proyectos de creación literaria o periodística han encontrado en los blogs una manera fácil, gratuita y eficaz de mostrar su trabajo.

y claridad al leer en voz alta. La gran ventaja que ofrecerían estos audiolibros autóctonos es que se harían con los acentos locales, más cercanos a los usuarios que aquellos disponibles en internet.

Consultar:

<http://secretosparacontar.org/JuegosyVideos/VideoCuentos.aspx>

¡Hoy!

Anexos

ANEXO 1: TÉCNICAS PARA UNA BUENA LECTURA EN VOZ ALTA

La voz es el instrumento clave para leer un texto. Por eso es necesario cuidarla, ejercitarla y aprender a respirar para poder tener mayor volumen de voz, mejor dicción y un mejor ritmo de lectura.

Es muy importante no forzar los órganos vocales. Cuando sentimos cansancio o carraspera, es bueno no tomar bebidas muy frías, protegernos del sereno y del frío. También es recomendable tomar una bebida caliente con miel y limón.

Las recomendaciones y ejercicios que aquí planteamos pueden realizarse con los estudiantes.

Ejercicios de respiración

- Tendidos boca arriba, totalmente relajados, nos ponemos un libro sobre el estómago y observamos nuestra respiración en los movimientos del libro. Expulsamos todo el aire de los pulmones e inmediatamente tomamos aire, llenando el abdomen. Soltamos lentamente. Repetimos varias veces hasta que seamos capaces de respirar con el abdomen.
- Hacemos el ejercicio anterior, pero poniendo las manos sobre las costillas e inflando la parte baja del pecho.
- Aspiramos hondo, decimos “uno” y soltamos el aire. Seguimos así y contamos hasta diez.
- Aspiramos profundo y contamos hasta que se nos acabe el aire. Intentamos llegar a un número mayor cada vez que hagamos el ejercicio.
- Aspiramos profundo, y pronunciamos la letra **N** con intensidad al soltar el aire. Debemos procurar tener un tono parejo. Este ejercicio también puede realizarse con la letra **O**.
- [Tomado de *Manual de teatro*, de Jaime Villa. Ed. Panamericana].

Ejercicios para la voz

- **Hacer ejercicios de dicción para pronunciar mejor los sonidos.** En la lectura en voz alta es necesario que la voz sea escuchada de manera clara y contundente. Debe ser emitida con energía, en un tono parejo, que resuene, y articulando con precisión cada sonido que conforma una palabra.
- **Grabar nuestra voz** mientras leemos un texto que nos gusta y escuchar la grabación para analizar si tenemos el tono adecuado, si hacemos las inflexiones apropiadas, si respiramos bien y si pronunciamos con claridad.
- **Leer para nosotros mismos el texto completo en voz alta**, y luego releerlo, haciendo especial énfasis en la emoción que nos produce el texto para darle una mayor expresividad a las palabras. Esto con el fin de que ellas comuniquen de manera dramática su significado.



ANEXO 2: SOBRE LOS CUENTOS INFANTILES

Los cuentos infantiles tienen una función más que recreativa en la vida de los niños. Tienen un impacto profundo porque los ayudan a elaborar, a través de las aventuras de los personajes, su mundo interior.

En el caso de los cuentos de hadas, los niños, al identificarse con los héroes —que en estos cuentos tienen rasgos muy definidos— hacen un recorrido emocional; el niño sufre con las pérdidas del protagonista, asume sus desafíos, busca aliados y encuentra, con él, una solución.

Así, el cuento de hadas ayuda a que el niño logre poner en escena, por la vía de la ficción, temores y apegos que son difíciles de verbalizar.

Esta relación con el héroe —que es en últimas una relación con su mundo interior— puede ser cada vez más cercana y divertida si el niño logra sacar al héroe del mundo abstracto del cuento y traerlo a su realidad.

Los cuentos clásicos

Los **clásicos** son obras que tienen el gran poder de **conectar** a personas de tiempos, orígenes y generaciones muy distintas. Conectan a los abuelos con los nietos, a los vivos con los antepasados y permiten que quienes viven en las antípodas tengan algo en común. Los clásicos **resisten el paso del tiempo**.

Por eso su lectura permite que cada uno vaya, acceda y participe de esa **memoria universal**.

El tres en los cuentos clásicos

Hay muchas explicaciones acerca de la frecuencia con la que aparece el número **tres** en los cuentos clásicos. Hay, entre muchos otros, tres hermanos, tres cerditos, tres osos, tres deseos y tres encuentros. Se dice que el **tres** marca un ritmo e insinúa algo, anónimo y múltiple, que se aparta de lo que es único y específico.

Se dice que los narradores de historias acudían al tres para dejar grabado el mensaje en sus audiencias. Se dice esto y mucho más.

Versiones modernas de los cuentos clásicos

Muchos autores de literatura infantil contemporáneos se ocupan de volver a **contar a su manera** los cuentos clásicos; los adaptan a nuevos lugares, los cambian de escenario o les ponen su toque personal.

Trabajan sobre cuentos que ya están en la mente de todos y esto ayuda a que tengan una sintonía inmediata con los públicos.

Lecturas recomendadas de Secretos para contar:

- *Cuentos maravillosos*

Cuentos infantiles modernos

Los cuentos infantiles modernos se distancian de los **cuentos de hadas** en la medida en que los personajes no son absolutamente **buenos** o **malos**, sino que tienen **dudas**, son **ambivalentes** y más que modelos de bondad o de maldad (el hada vs. la bruja; el príncipe vs. el malvado), son personajes corrientes en los que se combina toda clase de rasgos.

Lecturas recomendadas de Secretos para contar

- *Cuentos y pasatiempos*
- *Lecturas para todos los días*



ANEXO 3: APRENDER A LEER EN INTERNET

Si tenemos internet en la biblioteca escolar podemos promover el uso de unas páginas web previamente seleccionadas para que los estudiantes lean libros y revistas interactivos, investiguen sobre temas específicos, consulten blogs u otras plataformas alternativas, etc. Es recomendable orientar el ingreso a internet con selecciones de páginas temáticas, según sea el uso que se les vaya a dar y de acuerdo con las edades de nuestros estudiantes. Hemos hecho una selección de páginas muy interesantes:

Páginas con cuentos, audiocuentos o textos de literatura infantil

Secretos para contar:

<http://www.secretosparacontar.org/>

Música libre:

<http://www.musicalibre.com.co/>

Maguaré:

<http://maguare.gov.co/>

Biblioteca Virtual Luis Ángel Arango:

<http://www.banrepcultural.org>

Banco del Libro:

<http://www.bancodellibro.org/>

Chile para niños:

<http://www.chileparaninos.cl/>

El rincón de los chicos:

<http://www.biblioteca.org.ar>

Portales para maestros

Apégate a la lectura en voz alta:

www.maguared.gov.co/apegate

Biblioteca Nacional de Colombia:

<http://www.bibliotecanacional.gov.co>

Colombia Aprende. La red del conocimiento:

<http://www.colombiaaprende.edu.co/>

Red de Lenguaje:

<http://www.redlenguaje.com/>

Fundalectura:

<http://www.fundalectura.org/>

Bibliotecas CRA de Chile:

www.bibliotecas-cra.cl/

Fundación Germán Sánchez Ruipérez:

www.fundaciongsr.com/

Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (Cerlalc):

<http://cerlalc.org/>

Organización Internacional para el Libro Juvenil (International Board on Books for Young People, IBBY), México:

<http://www.ibbymexico.org.mx/>

Manifiesto de la Unesco de la biblioteca escolar:

<https://www.ifla.org/node/7273>

