

# **GUÍA DE TALLERES 5**

---

**¡A que te cojo ratón!**

**Los viajes del viejo Jacobo**

**Anexo: Cuentos maravillosos**

**Teoría y actividades para trabajar la lectura  
y la formación literaria**

## FUNDACIÓN SECRETOS PARA CONTAR

**Presidente Consejo de Administración:** Lina Mejía Correa.

**Directora administrativa:** Isabel Cristina Castellanos A.

**Directora de instalación:** Natalia Olano Velásquez.

**Directora de educación:** Vanessa Escobar Rodríguez.

**Asesora pedagógica:** Tita Maya.

**Talleristas:** Alejandro Gómez J., Ana Isabel Cadavid C., Andrés David Álvarez C.; Carlos Andrés Valencia F; Daniel Álvarez B.; Daniel Úsuga M.; Diego Franco G.; Fabio Andrés Zapata M.; Isabel Cristina López M.; Juan David Londoño V.; Juan José Obando J.; Juan Luis Vega G.; Juan Sebastián Castro P.; León Felipe Franco C.; María Posada; Mari Belle Salazar; Silvia Londoño C.

### GUÍA DE TALLERES 5

**Edición:** Fundación Secretos para contar

**Textos *A que te cojo ratón*:** María del Pilar Agreda Guerrero y Claudia Milena Jaramillo Ospina.

**Textos *Los viajes del viejo Jacobo*:** María Isabel Abad Londoño.

**Adaptación de textos:** Lina Mejía Correa, Vanessa Escobar Rodríguez y Daniel Álvarez Betancur.

**Diseño gráfico y montaje:** Carolina Bernal Camargo.

Agradecemos a las entidades, fundaciones y personas que de una u otra manera han ayudado a la realización de este proyecto.

Segunda edición: 8.000 ejemplares, Marzo de 2014.

Secretos para contar ISBN 978 – 958 – 33 – 8473 – 8

Impreso en Colombia por Carvajal.

© Todos los derechos reservados

Secretos para contar

fundasecretos@une.net.co

**www.secretosparacontar.org**

Tel. 57 (4) 266 41 63 Medellín – Colombia

**Material educativo de distribución gratuita, no tiene valor comercial.**

# Índice

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Metodología</b>	<b>6</b>
<b>¡A QUE TE COJO RATÓN! (Juegos de lógica, matemática y lenguaje)</b>	<b>9</b>
<b>Mapa conceptual</b>	<b>10</b>
Ficha 1: Percepción	14
Ficha 2: Atención	18
Ficha 3: Memoria	20
Ficha 4: Operaciones cognitivas	24
Ficha 5: Razonamiento espacial	28
Ficha 6: Razonamiento deductivo e inductivo	32
Ficha 7: Dimensiones del lenguaje	36
Ficha 8: Creación y adaptación de juegos	39
<b>LOS VIAJES DEL VIEJO JACOBO</b>	<b>49</b>
Ficha 1: Los alfabetos	50
Ficha 2: La diversidad	54
<b>CUENTOS MARAVILLOSOS Y OTROS CUENTOS</b>	
<b>Teoría y actividades para trabajar la lectura y la formación literaria</b>	<b>59</b>
<b>A. La importancia de la literatura en la formación de los niños</b>	<b>60</b>
• Clasificación de los cuentos infantiles	62
• Caracterización de los cuentos de hadas o cuentos maravillosos	63
<b>B. Las distintas etapas del lector</b>	<b>64</b>
<b>C. La formación lectora y los ritmos lectores</b>	<b>68</b>
<b>D. La narración oral</b>	<b>68</b>
<b>E. La textoteca</b>	<b>71</b>

# Introducción

*La enseñanza es limitada, el aprendizaje es infinito.*

Las cosas más grandes de la vida son aquellas que pueden ser aprendidas, no enseñadas. Los sentimientos de amor, respeto, belleza, y amistad, no pueden enseñarse; pero al igual que la sensibilidad, se pueden despertar y esto hace parte esencial de la inteligencia. La habilidad para discernir sobre lo que es verdadero o falso, es también inteligencia. Es importante ayudar a crear una mente que no acepta ni rechaza una opinión o una mirada rápida, sino que lanza la pregunta: “¿Esto es verdad?”.

Tanto en la vida como en la escuela, el despertar de la inteligencia es más importante que la memorización de información o conceptos. Si damos información a un niño, la agregamos a su conocimiento; pero al trabajar por el desarrollo de la inteligencia, lo que estamos fomentando en el estudiante es la habilidad de aprender por sí mismo a través de sus vivencias.

Los niños y niñas felices, que luego serán adultos felices y en paz, son niños a quienes se les da la posibilidad de descubrir el mundo por sí mismos. Aprender a pensar, analizar, deducir, decidir y concluir son procesos fundamentales para la formación de seres humanos tranquilos, felices y autónomos.

Leer, jugar y viajar son actividades que promueven el desarrollo de la inteligencia... que nos cuestionan, nos acercan a los orígenes, al inicio de la vida y de la infancia; y también a la manera en que durante el camino ampliamos nuestros horizontes, expandimos las alas y volamos de manera real o imaginaria.

Esta guía presenta actividades para trabajar en el aula los tres libros de la nueva colección ***La vaca colorada*** de Secretos para contar: ***¡A que te cojo ratón!***, ***Los viajes del viejo Jacobo*** y ***Cuentos maravillosos***. El primer libro nos llevará por la mente y sus infinitas posibilidades, desarrollando la lógica-matemática y estimulando procesos y operaciones que se convertirán en las bases de aprendizajes posteriores; el segundo, nos llevará de viaje por el mundo a través de los alfabetos; por último, en la guía de ***Cuentos maravillosos*** podremos encontrar teoría y actividades relativas a la importancia de la lectura y la literatura en la educación. *Este anexo no sigue la misma estructura de las fichas anteriores pues tiene un poco más de teoría y las actividades están mas pensadas para que el maestro las realice primero, antes de llevarlas al salón de clases. Esperamos le den uso a estas fichas que están diseñadas para la clase; el nivel de las actividades o la dificultad dependen del maestro, de acuerdo al grupo o los grupos.*

# Metodología

Al igual que en las anteriores guías de Secretos para contar, esta guía se ha diseñado en forma de taller, en el que el maestro conduce las actividades; y los estudiantes, a través de ejercicios prácticos y reflexiones, desarrollan la teoría.

Cada ficha comprende un tema específico, descrito en la respuesta a la pregunta: **¿Qué aprenderemos?**

**Cada taller está compuesto por tres momentos:**

## **1. ¿Qué crees tú?**

Momento dedicado a la reflexión personal y a establecer cuál es el conocimiento que cada uno tiene sobre el tema propuesto, y en el que se busca dar respuesta a las preguntas que contiene la ficha.

## **2. Actividades**

Momento central del taller, en el que se desarrolla el tema propuesto a través de ejercicios prácticos. Cada actividad busca que los estudiantes incorporen nuevos conocimientos y prácticas. Estas actividades pueden ser de investigación, juego o desarrollo de la creatividad.

- **Investigación:** Entendida como una herramienta que le ha permitido al ser humano a través de la historia, generar conocimiento a partir de la percepción. La investigación parte de la inquietud humana por descubrir y generar nuevos conocimientos.
- **Juego:** los mamíferos aprendemos muchas de las cosas esenciales para la supervivencia y la vida cotidiana a través del juego. Esto genera diversión, placer y gusto por lo que se hace, logrando que los aprendizajes sean más espontáneos y efectivos.

- **Desarrollo de la creatividad:** al igual que los músculos del cuerpo, la creatividad se debe ejercitar para hacerla más flexible, ágil y fuerte. Esta no es una cualidad especial solo de artistas, músicos, poetas, etc., es una condición humana que nos permite crear nuevas cosas, y solucionar problemas de manera efectiva.

### **3. Sabías que...**

Momento final del taller, en el que se retoman los conceptos teóricos que aparecen en los libros, y se hace una relectura del tema. Además, se presentan datos curiosos relacionados con la temática trabajada. Esta actividad se puede hacer de manera individual o con todo el grupo en un tablero.

**ACLARACIÓN:** Las actividades y la teoría que hacen referencia a Cuentos maravillosos tienen una estructura un poco diferente. Encontrarán más teoría y las actividades están pensadas para que el maestro las haga primero.







## ¡A que te cojo ratón!

El libro *¡A que te cojo ratón!*, nos ofrece más de cien posibilidades de entrenar la mente a través del juego y hacerla más fuerte y ágil. Esto nos ayudará a que tengamos muchas más habilidades para resolver los problemas que se nos presentan en la vida cotidiana, a tomar decisiones de forma más adecuada, a encontrar nuevas respuestas a los desafíos y a aprender más fácil.

En este libro encontraremos opciones muy diversas para ejercitar la mente y sus habilidades, pues hay una gran variedad de juegos lógico-matemáticos y del lenguaje con diferentes grados de dificultad; y lo mejor, es que podemos jugar solos o acompañados, lo que facilita que todos aprendamos de los demás, y que podamos aportar nuestras ideas para resolver los desafíos.

# Mapa conceptual

La cognición es una facultad que nos permite procesar, crear y recibir información. Para lograrlo, ella opera con muchos procesos como el pensamiento, el lenguaje y otros más básicos (la percepción, la atención y la memoria) que están en la base de nuestra facultad cognitiva. En conjunto, todos ellos son los que nos permiten ver, pensar, sentir, elegir y actuar. En el siguiente cuadro exploraremos brevemente a qué se refiere cada uno de ellos.

Para recordar...		
PROCESOS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS
Procesos básicos	Son procesos cognitivos que se encuentran a la base de otros más complejos; son imprescindibles en la comprensión del mundo y en la entrada y salida de información a nuestra mente.	
Percepción	Proceso cognitivo que permite reconocer lo que vemos, lo que escuchamos, lo que siente nuestro cuerpo, lo que tocamos, los olores y los sabores de las cosas. Posibilita identificar lo que hay en el mundo y que llega hasta nosotros por los órganos de los sentidos.	Reconocer el rostro de un amigo entre una multitud de personas.
Atención	Proceso que nos permite dejar pasar a nuestra mente sólo la información que nos interesa, ignorando aquella que no nos parece importante; posibilita estar alerta a aquellas cosas que nos gustan o necesitamos.	

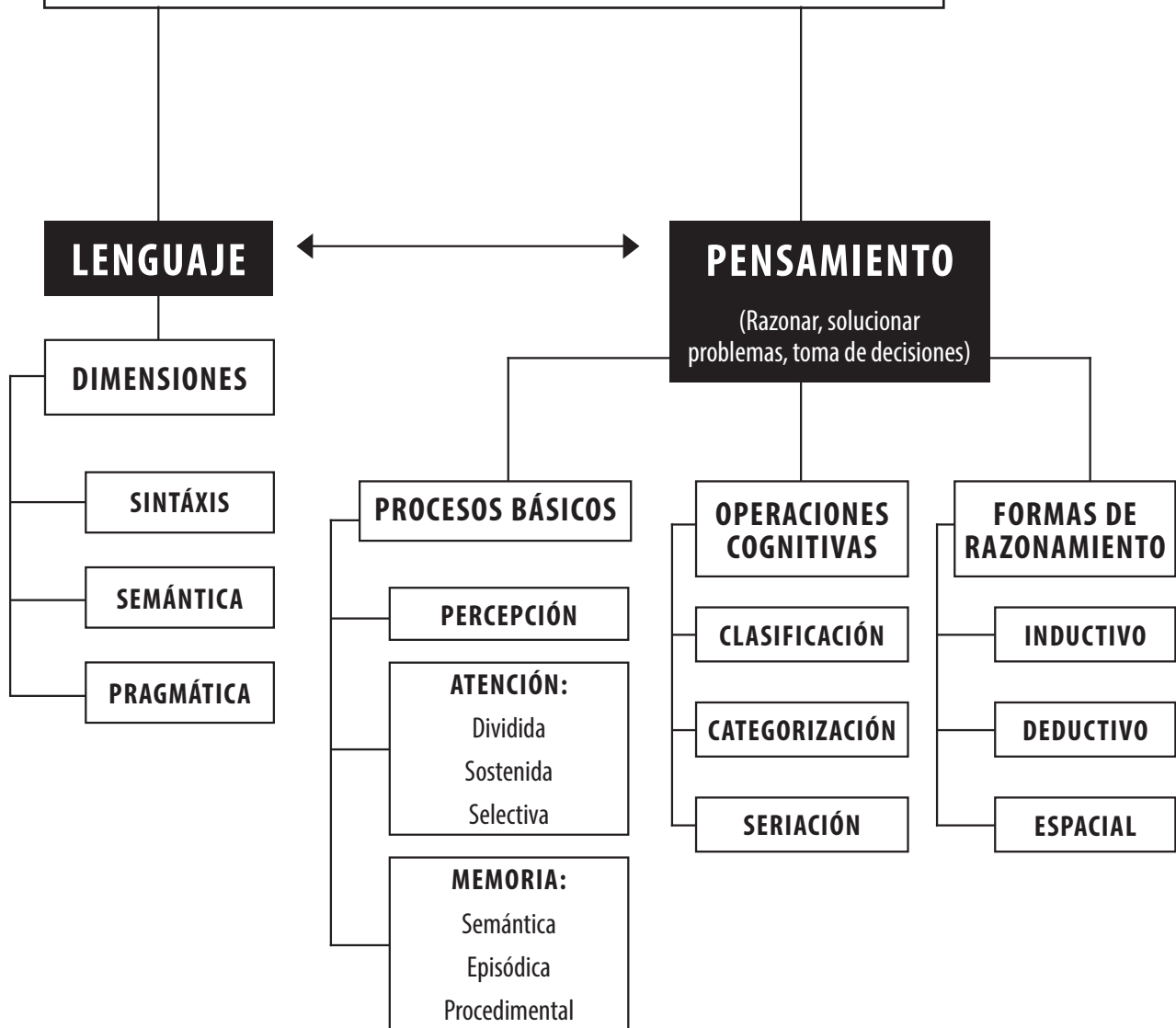
<b>PROCESOS</b>	<b>DEFINICIÓN</b>	<b>EJEMPLOS</b>
<b>Atención dividida</b>	Nos permite hacer más de una cosa a la vez si estas no son tan complicadas.	Cantar una canción mientras dibujamos.
<b>Atención selectiva</b>	Nos posibilita escoger un estímulo y dejar otros de lado.	En medio de un lugar muy ruidoso nos concentramos en lo que nos está diciendo la persona que nos acompaña.
<b>Atención sostenida</b>	Gracias a esta podemos mantener nuestra concentración en la realización de una tarea durante un largo tiempo.	Realizamos un crucigrama y no paramos hasta terminarlo.
<b>Memoria</b>	Proceso que nos permite guardar la información de lo que nos ocurre en nuestra vida diaria; posibilita traer a la mente los recuerdos de lo que aprendemos y vivimos.	
<b>Memoria semántica</b>	Permite recordar los nombres de las cosas y lo que significan.	Recordar que la capital de Perú es Lima.
<b>Memoria episódica</b>	Almacena los recuerdos de las experiencias vividas, y las emociones que nos produjeron.	Traigo a mí mente el recuerdo del día que conocí a mi mejor amigo.
<b>Memoria procedimental</b>	Posibilita guardar en la mente el recuerdo de cómo se hacen tareas cotidianas, cuál es el proceso y cómo llevarlo a cabo.	Puedo recordar los pasos necesarios para preparar un delicioso jugo.
<b>Operaciones cognitivas</b>	Son un conjunto de procesos cognitivos que reducen la complejidad del entorno, facilitan que podamos anticiparnos organizando la información y nos permiten operar en menos tiempo con objetos y situaciones.	
<b>Clasificación</b>	Es un proceso que consiste en separar y agrupar elementos de acuerdo a características comunes que se identifican perceptualmente.	Organizo un grupo de niños teniendo en cuenta el color de las camisetas que usan.
<b>Categorización</b>	Nos permite agrupar y hacer equivalentes objetos que se perciben como diferentes, agrupándolos por tener una característica en común.	Organizo un grupo de niños partiendo del lugar donde viven.

PROCESOS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS
<b>Seriación</b>	Proceso que nos permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias con una jerarquía dada.	Digo los nombres de las personas de mi familia empezando por el menor y terminando en el de mayor edad.
<b>Cognición</b>	Facultad humana que nos sirve para relacionarnos con el mundo; gracias a ella podemos procesar, crear y recibir información.	
<b>Pensamiento</b>	Es un proceso cognitivo mediante el cual podemos resolver los problemas que se nos presentan, tomar decisiones, encontrar nuevas respuestas a los desafíos y razonar para lograrlo; lo ponemos a prueba en aquellos casos donde la respuesta que buscamos no aparece de forma inmediata o mecánica y debemos esforzarnos.	
<b>Razonamiento espacial</b>	Gracias a este proceso nos hacemos imágenes de los lugares en los que estamos, de las cosas que tenemos cerca, incluso de aquellas que no están presentes, y mentalmente podemos jugar con estas (rotarlas y desplazarlas imaginariamente sin tocarlas).	Si estás en el salón de clase y alguien te pregunta por dónde es la salida, puedes explicárselo sin desplazarte.
<b>Razonamiento deductivo</b>	Nos permite completar la información que falta relacionando ideas iniciales y a partir de ellas, llegar a una conclusión. Va de lo general a lo particular.	Puedo completar la siguiente frase: "Los seres humanos poseen habilidad para pensar, yo soy un ser humano, por lo tanto yo _____."
<b>Razonamiento inductivo</b>	Se pone en marcha cuando observamos detenidamente la información disponible y buscamos paso a paso para finalmente descubrir una regla. Va de lo particular a lo general.	Se pone en marcha cuando observas detenidamente la información disponible y buscas paso a paso para finalmente descubrir una regla. Va de lo particular a lo general. Invento un delicioso plato combinando y experimentando con distintos ingredientes; al final obtengo una receta para compartir con mis amigos.

# COGNICIÓN

(Pensamiento, lenguaje, inteligencia, aprendizaje, conciencia, integra motivación, emoción e interacción).

Facultad humana que nos sirve para relacionarnos con el mundo; gracias a ella podemos procesar, crear y recibir información. Su definición comprende muchos aspectos; en esta oportunidad abordaremos solo dos de sus elementos: **Pensamiento** y **Lenguaje**.



### ¿Cómo te quedó el ojo?

Empecemos respondiendo a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el nombre de esta letra? (M) \_\_\_\_\_
2. Escuchemos lo que hay a nuestro alrededor ¿Hay algún sonido que podamos identificar? ¿Cuál? \_\_\_\_\_
3. ¿En este momento tenemos frío, calor o está normal nuestra temperatura? \_\_\_\_\_
4. Toquemos con las manos esta página del libro ¿cómo se siente? \_\_\_\_\_

Para responder a cada una de estas preguntas pusimos en juego una habilidad de nuestra mente: la de reconocer lo que vemos, lo que escuchamos, lo que siente nuestro cuerpo, lo que tocamos, los olores y los sabores de las cosas. Esa capacidad se llama percepción y nos permite identificar lo que hay en el mundo y que llega hasta nosotros por los órganos de los sentidos: la vista, el tacto, el gusto, el oído y el olfato.

Gracias a la percepción podemos reconocer a nuestro mejor amigo entre muchos otros niños, o diferenciar lo dulce de lo salado, o el olor del mango del de la manzana. La percepción nos ayuda a diferenciar lo que hay a nuestro alrededor y a saber de qué se trata.

**Ahora vamos con otra pregunta:**

¿Cuál es esta letra? Δ \_\_\_\_\_

Probablemente no sabemos cuál es, y es normal, puesto que es la letra "D" del alfabeto griego, llamada *Delta*.

Resulta que para que nuestra percepción funcione no es suficiente ver las cosas u oírlas, pues para reconocer algo es necesario que podamos **relacionarlo** con lo que ya vivimos o aprendimos en otro momento de nuestras vidas. Además, la manera como percibimos las cosas depende mucho de nuestra historia, cultura y del lugar donde vivimos. Por ejemplo, alguien que ha crecido en lugares con paisajes montañosos y con variedad de árboles, tiene la visión más aguda para reconocer los diferentes tonos de verde.

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Que gracias a la **percepción** podemos reconocer lo que hay a nuestro alrededor, y esa es la base para relacionarnos con el mundo.
- Que a partir de nuestras **experiencias** anteriores, los sentidos llevan información a nuestra mente para comprender lo que ocurre.
- Que **jugando** podemos **entrenar nuestras habilidades** para percibir mejor lo que sucede en nuestro entorno.

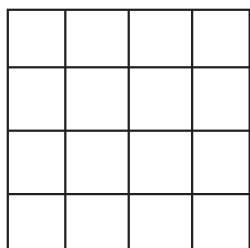
### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿Crees que todo lo que vemos es como parece? ¿Por qué?
- ¿Por qué crees que al mirar hacia una misma nube varias personas le encuentran formas diferentes?
- ¿Crees que si tu tatarabuelo pudiera venir al presente, sabría qué es un computador? ¿Basta con ver una cosa para saber lo que es? Explica tus respuestas.

# ACTIVIDADES

## 1. ¿Cuántas son?

Observemos bien el siguiente gráfico, y contemos cuántos cuadrados tiene:



## 2. No te engañes

Vamos a realizar el juego No. 93 del libro *¡A qué te cojo ratón!*, llamado "No te engañes": ¿Estas mesas son de diferente tamaño? Tomemos una regla y midámoslas para saber la verdad.



### ► ¿Qué hay detrás?

Probablemente cuando miramos por primera vez el cuadro, se nos hizo difícil contar la totalidad de cuadrados que contiene (¿fuimos capaces de descubrir que hay 30?). También es posible que hayamos pensado que la mesa de la derecha es la más alargada, pero como pudimos comprobar, no es cierto. Este tipo de cosas ocurren porque nuestra mente está capacitada para que cuando sea necesario y haya cosas que no cuadren, las percibamos como deberían ser, y no como son en realidad. Sorprendente ¿verdad?

## 3. Viendo sin ver

Busquemos un compañero para este juego. Para hacerlo, se necesitan dos bolsas oscuras en las que pondremos algunos objetos que tengamos cerca, por ejemplo, una moneda, un borrador, una regla o cualquier otra cosa que se nos ocurra.



Tu compañero hará lo mismo, eso sí, ninguno de los dos dejará ver al otro qué está poniendo adentro. El juego consiste en que cada quien, sin mirar, introduzca la mano en la bolsa y trate de identificar con sus manos las cosas que hay dentro. Con este juego podemos darnos cuenta de que hay muchas maneras de reconocer objetos.

#### 4. ¿Queremos más?

Para jugar con nuestra percepción busquemos en el libro ¡A que te cojo ratón! los juegos: 1, 2, 7, 28, 30, 68, 79, 87, 91, 93, 94, 95.

#### 5. Imágenes del libro *Lecturas fantásticas*

Las imágenes que ilustran el libro *Lecturas Fantásticas* de la colección Secretos para contar se basan en el juego de representaciones ambiguas, poniendo en cuestión la relación entre lo que nos muestra la imagen y lo que consideramos real.

Identifiquemos en el libro *Lecturas fantásticas* las imágenes donde haya figuras imposibles, e intentemos reconocer cuál es el punto exacto que genera la ilusión.

¿Podemos encontrar la mujer a quien este hombre está dando una serenata? (p. 64)



Para profundizar más, tengamos en cuenta estas otras imágenes del libro “Lecturas fantásticas”:

- “Melodías tristes en un día de invierno flamenco” p. 12
- “Carta blanca” p. 22
- “Polarización” p. 32
- “Retrato de un hombre invisible” p. 50
- “Una ventana con vista hacia afuera y hacia adentro” p. 69
- “Rostros” p. 118
- “Dos cuerpos y una sola cabeza” p. 134
- “La casa en el árbol” p. 138
- “La terraza imposible” p. 150

#### Sabías que...

- Los **esquimales** pueden reconocer cerca de 30 tonalidades diferentes del color blanco. Esta es una habilidad que les puede salvar la vida porque les ayuda a diferenciar, por ejemplo, el grosor del hielo, o a un oso polar en la nieve.
- Los perros no pueden ver el color verde ni el rojo.
- Hay personas que pueden ver los sonidos; cuentan que Mozart, un músico muy talentoso, podía ver el color de las notas musicales. A este fenómeno se le conoce como **sinestesia**, que es la capacidad mediante la cual se cruzan varios tipos de sensaciones de diferentes sentidos en un mismo acto perceptivo.
- Las serpientes no tienen oídos pero pueden percibir los sonidos a través de las vibraciones: Cuando hay un ruido se producen vibraciones que ellas pueden percibir para reaccionar ante el más pequeño movimiento.

### Escojo lo que me interesa del mundo

Nuestro cerebro puede funcionar como un cedazo, dejando pasar solo la información que nos interesa. Este proceso cerebral se conoce como **atención**, y a través de él podemos estar alertas sobre aquellas cosas que nos gustan o necesitamos. Así por ejemplo, podemos concentrarnos a la hora de leer un cuento, buscar algo que se nos ha perdido, e incluso darnos cuenta de cuándo tenemos hambre.

#### ► ¿Qué aprenderemos?

- Que **nuestra mente escoge lo que necesita y le interesa**, y deja pasar lo que no le parece importante.
- Que la atención **nos permite estar alertas** mientras realizamos una tarea.
- Que hay algunos juegos que **fortalecen nuestra capacidad para estar atentos**.

#### ► ¿Qué crees tú?

- Sin utilizar calculadora, ¿Crees que es posible multiplicar  $324 \times 27$  y dividirlo por 4, mientras cantas? ¿Por qué?
- ¿Crees que es posible jugar un partido de fútbol mientras recitas una poesía y te peinas? ¿Por qué?
- Imagina que están en clase: ¿Qué crees que pasaría si al mismo tiempo escucharas la voz de tu profe, el perro que ladra, las risas de algunos compañeros, las voces de otros, y el sonido de tu respiración?
- ¿Crees que es igual de fácil mantener la atención haciendo las cosas que nos gustan que aquellas que no nos gustan? ¿Por qué?

# ACTIVIDADES

## 1. Dos cosas a la vez

- Intentemos hacer la multiplicación:  $43 \times 6$  y a la vez pensar en una oración con sentido que tenga las palabras *flor, niña, montaña*.
- Ahora, intentemos al mismo tiempo entonar una canción conocida mientras le sacamos punta al lápiz.
- Pidamos a dos compañeros que al mismo tiempo nos cuenten al oído lo que hicieron el día anterior.

¿Cuál de estas experiencias les resultó más fácil de hacer? ¿Logramos hacer la multiplicación y la oración al mismo tiempo? ¿Fuimos capaces de entender lo que los dos compañeros nos decían? ¿Qué sucedió en cada uno de estos casos?

### ► ¿Qué hay detrás?

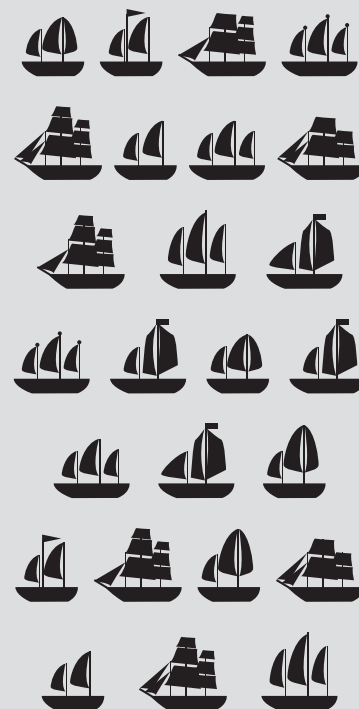
Seguramente de las tres experiencias, la **a** y la **c** nos resultaron difíciles de lograr; esto es porque nuestra atención tiene una característica muy especial, es limitada, lo que significa que **no podemos ocuparnos de todo lo que sucede a nuestro alrededor al mismo tiempo**. Probablemente podemos hacer más de una cosa a la vez si estas no son tan complicadas (atención dividida), pero la situación es otra si queremos realizar al mismo tiempo dos o más acciones que requieran de mucha concentración. Lo más seguro es que hagamos una sola cosa o que abandonemos ambas.

## 2. Jugando con nuestra atención

- Miremos las páginas 4, 26, 38 y 50 del libro *¡A que te cojo ratón!* observando los dibujos. Necesitamos estar muy atentos para encontrar las diferencias y hallar lo perdido.
- Sigamos divirtiéndonos: en el mismo libro encontraremos muchos juegos que pondrán a prueba nuestra atención; busquemos los siguientes:

3, 15, 16, 45, 68, 73, 75, 77, 83, 92, 56, 98

Miremos el ejercicio No. 15 del libro *¡A que te cojo ratón!*: Encontramos un barco que **no está repetido**:



## Sabías que...

- Gracias a la **atención** podemos darnos cuenta de nuestros errores, así podemos buscar nuevas estrategias para terminar con éxito lo que nos proponemos.
- Cuando a nuestro alrededor suceden cosas nuevas o intensas** (por ejemplo, un ruido muy fuerte) **inmediatamente les prestamos atención**; esto también le sucede a otros animales.

### La memoria como guía

Vamos a empezar con una pregunta muy sencilla:

¿Qué comimos ayer? \_\_\_\_\_

Para responder a este interrogante tuvimos que traer a la mente los recuerdos de lo que pasó en el desayuno o en el almuerzo; y lo hicimos gracias a que tenemos la habilidad de **guardar información** sobre lo que nos ocurre en la vida diaria: el nombre de las cosas y lo que significan, los rostros de las personas que conocemos y las cosas que hacemos. Esto es posible debido a otra de las capacidades de nuestra mente: la de **recordar**, que es una actividad que podemos realizar gracias a la **memoria**.

**Imaginemos que cada día nos levantáramos y no pudiéramos recordar nada.** Ni a las personas que tenemos cerca, ni para qué sirven las cosas o cómo hacer una suma. Pues bien, nuestra memoria nos permite saber quiénes somos, dónde estamos, cómo ir a la escuela, lo que hemos vivido, y todo lo que aprendemos. Si no la tuviéramos, tendríamos que volver a empezar cada día a aprenderlo todo.

**En el cerebro almacenamos recuerdos:** unos que solo se quedan por el tiempo que los necesitamos, es decir, por unos momentos cortos y luego se van (memoria a corto plazo); y otros que necesitaremos en el futuro y que se quedan por mucho tiempo para ser traídos a nuestra mente cada vez que los necesitemos (memoria a largo plazo).

La memoria es entonces el proceso de **codificación, almacenamiento y recuperación de la información**, básico en el aprendizaje y el pensamiento.

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Qué a través de la **memoria** podemos recordar los nombres de las cosas y lo que significan (**memoria semántica**), las experiencias vividas (**memoria episódica**), y cómo se hacen tareas cotidianas (**memoria procedimental**).
- Que hay información que podemos recordar por **períodos cortos** y otras **por mucho tiempo**.
- Que podemos usar algunas **técnicas** para recordar la información.
- Que aunque podemos recordar muchas cosas, **hay otras que sencillamente olvidamos**, querámoslo o no.

### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿Crees que seríamos capaces de recordar todo lo que nos ha pasado en la vida? ¿Por qué?
- Si el profesor recita el nombre de 20 ciudades ¿Crees que podríamos recordar inmediatamente el nombre de todas ellas? Compruébalo.
- ¿Qué estrategias crees que existen para recordar aquello que no queremos olvidar?
- ¿Para qué nos sirve la memoria?

# ACTIVIDADES

## 1. De turismo por Colombia

Mostremos a 5 personas diferentes la imagen del juego No. 90 del libro *¡A que te cojo ratón!*, y pidámosles que miren atentamente los dibujos que hay allí durante 30 segundos. Luego retiremos de su vista la imagen, para que ellos nombren las cosas que recuerdan.



Luego de realizar la actividad preguntemos a las personas que hayan jugado si usaron alguna estrategia para recordar más fácilmente los elementos de la imagen y qué táctica usaron.

*\* Aquí es importante hacer énfasis en la observación y en cómo se nombra cada objeto a la hora de memorizarlo. ¿Cómo lo llamo yo?, ¿para mí qué es tal o cual objeto?*

---

---

---

---

## 2. Repite sin mirar

A continuación vamos a presentar unos números; después de leer cada renglón debemos retenerlos en nuestra memoria y repetirlos, sin mirar.

3 - 4

9 - 7 - 6

5 - 6 - 8 - 4

1 - 3 - 7 - 9 - 0

8 - 9 - 4 - 1 - 2 - 5

7 - 2 - 4 - 9 - 3 - 2 - 1

6 - 0 - 1 - 5 - 7 - 4 - 2 - 3

8 - 5 - 9 - 0 - 1 - 3 - 2 - 5 - 7

4 - 7 - 9 - 3 - 1 - 8 - 5 - 3 - 1 - 0

Posiblemente nos fue difícil repetir todos los elementos del último renglón. Vamos a intentarlo de nuevo, pero ahora agrupemos los números en parejas:

47 93 18 53 10

Fue más fácil repetirlos así ¿Cierto?

## 3. Para seguir jugando

Para divertirnos un poco más con la memoria realicemos los juegos No. 37, 38, 44 y 90 del libro *¡A que te cojo ratón!*.

### ¿Qué hay detrás?

Para lograr recordar mejor algo, podemos usar algunas estrategias como:

1. **Repetir, repetir y repetir** los elementos que queremos recordar
2. **Agrupar** los elementos con aquellos similares. Por ejemplo en la imagen de la actividad 1, podemos recordar juntos a los animales o prendas de vestir; o recordar los números de la actividad 2 cuando los ponemos en parejas.
3. Crear una breve historia con los elementos que debemos recordar.

Y muchas más... Ensayemos a ver cuál funciona.

## Sabías que...

- Cuando necesitamos memorizar un grupo de palabras u objetos como en la actividad 1 (**memoria a corto plazo**), la mayoría de personas tenemos la capacidad de recordar entre 5 y 9 elementos; muy pocas personas recuerdan menos de 5, y pocas personas logran recordar más de 9.
- **La capacidad de nuestra memoria para almacenar nuevos recuerdos es ilimitada.** Aunque estemos muy mayores y hayamos vivido muchas cosas, todavía tendremos espacio para guardar nuevos recuerdos.

**(clasificación, categorización y seriación)****Cada cosa en su lugar**

Si en este momento estuviéramos en casa y quisiéramos ir por un vaso de leche, ¿a qué parte de la casa iríamos?; si fuéramos a cambiarnos de zapatos, ¿dónde los buscaríamos?; si saliéramos para la escuela, ¿dónde llevaríamos los cuadernos?

Cuando somos **organizados**, cada cosa ocupa un lugar. Algo parecido sucede en nuestra mente que, haciendo algo maravilloso, **organiza todo lo que hay en el mundo separando unas cosas de otras, y formando grupos con aquellas que se parecen.**

Observemos estas palabras: *perro, gato, pato, caballo, gallina...* inmediatamente nuestra mente las agrupa en un conjunto llamado *animales*; y si decimos: *pantalón, blusa, camisa, vestido...* es un conjunto de *prendas de vestir*.

Afortunadamente, las personas podemos realizar procesos mentales para organizarlo todo, y existen muchas formas para hacerlo, entre ellas están:

- **Clasificación** ya sea por forma, color o tamaño.
- **Categorización** por la función que nos prestan, por el lugar donde habitan, etc.
- **Seriación** es una operación que consiste en organizar lo que existe en el mundo, dándole un **orden jerárquico**, por ejemplo, del más grande al más pequeño, del más grueso al más delgado, de mayor cantidad a menor cantidad, y muchísimas más formas de ordenar.

Algunos grupos resultarán iguales para todas las personas: por ejemplo, una piedra corresponde a un conjunto de seres inertes; pero si cada uno hace un grupo de las cosas que le gustan, probablemente el conjunto que logre hacer sea distinto al de su compañero. Lo importante es que **la mente agrupa, agrupa y agrupa.**

**Como vemos, la mente es extraordinaria.**



### ► ¿Qué aprenderemos?

- Que todo lo que existe a nuestro alrededor lo podemos **organizar** en grupos de acuerdo a características semejantes.
- Que **nuestra mente identifica** en qué se parecen las cosas y en qué se diferencian para **formar grupos**.
- Que para ordenar las cosas las podemos **organizar de múltiples maneras**: de mayor a menor, de grande a pequeño, del más grueso al más delgado, de brillante a opaco... y de otras tantas que se nos ocurran.

### ► ¿Qué crees tú?

- ¿Qué crees que pasaría si todos los productos estuvieran desordenados en la tienda de Don José? Explica.
- ¿Por qué crees que las cosas en el mundo están organizadas en grupos? Por ejemplo, el carro, el avión, el barco pertenecen al grupo de medios de transporte; la piña, el banano y la papaya al grupo de las frutas.
- ¿Cuál sería tu sugerencia para organizar a la gente de tu vereda de tal manera que todas las personas ubicadas a los lados de una calle puedan observar un desfile o una procesión?

# ACTIVIDADES

## 1. Formemos muchos grupos

Hagamos una lista de 20 cosas que tengamos cerca:

- Ahora organicémoslas formando 4 grupos de tal manera que sus elementos se parezcan en algo. (No necesariamente cada grupo debe tener el mismo número de elementos)
- Ahora, con las cosas de la misma lista intentemos formar la mayor cantidad de grupos, recordando que sus elementos deben tener algo en común.

Comparemos el resultado y sumemos los conjuntos. ¿Cuál es la característica que los agrupa?

## 2. Organizando a la familia

Hagamos una lista de los miembros de nuestra familia, podemos incluir a nuestros padres, hermanos, primos, tíos. Ahora intentemos organizarlos teniendo en cuenta las siguientes indicaciones:

- Del más joven al más anciano.
- Del más alto al más bajo.
- ¿Qué otras características podemos proponer para ordenar a los miembros de nuestra familia?

### 3. Una de estas cosas no es como las otras

Miremos el juego No. 48 en la página 32 del libro *¡A qué te cojo ratón!* Observemos muy bien los dibujos que se nos presentan, y encontremos los objetos que tienen algo en común, de esta manera nuestra mente habrá logrado formar un grupo de elementos.



Para nuevos ejercicios ve al libro *¡A que te cojo ratón!* y diviértete con los juegos No. 9, 13, 14, 20, 22, 24, 29, 52, 74, 76, 80, 84, 89.

### Sabías que...

- Para poder estudiar a los seres vivos que existen en el planeta, los científicos los han agrupado en conjuntos que se relacionan por su forma y función similar. Así por ejemplo, los humanos somos una **especie**. Existen varias especies de roedores y muchas de plantas. Son tantas las especies, que los expertos en estos temas han descrito más de 1 millón 700 mil especies, aunque se calcula que en el planeta puede haber entre 5 y 100 millones.
- En el mundo existen aproximadamente **200 países**. Si ordenamos estos países del mundo de acuerdo al número de habitantes, los países que ocupan los tres primeros lugares por ser más habitados son:

**China** con 1.350.695.040 habitantes.

**India** con 1.236.686.720 habitantes.

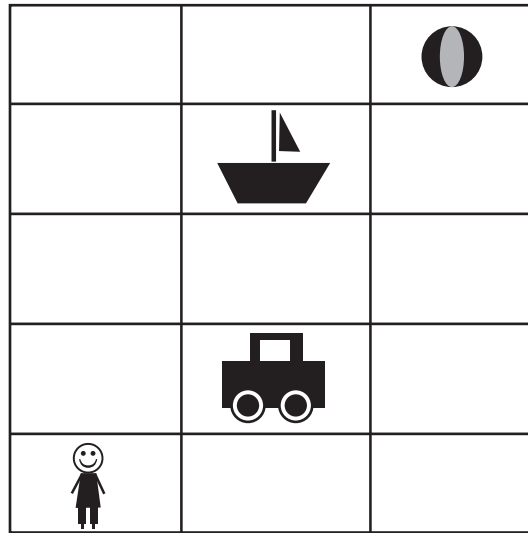
**Estados Unidos** con 313.914.048 habitantes.

**Colombia** ocupa el puesto 27 con 47.130.000 habitantes.

## Derecha, derecha, izquierda, atrás

Resolvamos el siguiente misterio:

El juguete favorito de Juan está perdido. Sigamos en la mente las pistas y descubramos a dónde llegaremos con estas indicaciones. *Juan camina dos cuadros hacia la derecha, tres hacia arriba y uno más hacia la izquierda.*



¿A cuál juguete llegó Juan? \_\_\_\_\_

¡Muy bien! Nos dimos cuenta de que Juan llegó al barco.

Realizando este corto ejercicio hemos puesto en juego otra habilidad que tenemos, pues para resolverlo, tuvimos que imaginar cómo se mueve Juan y a dónde llega si sigue las pistas. Esto es posible gracias a que tenemos la **capacidad de hacernos una imagen en nuestra mente** de dónde quedaría un objeto si se desplazara, o cómo se vería si lo volteáramos sin siquiera tocarlo.

Esto se conoce como **razonamiento espacial**, y es debido a este que logramos saber en dónde estamos, hacia dónde movernos si necesitamos ir a algún lugar, qué tan cerca o lejos está un objeto, cuántos elementos caben en una caja, entre muchas cosas más. Gracias a esta habilidad, **también podemos hacer dibujos de cosas que no estamos viendo o imaginarnos cómo quedaría una casa antes de construirla.**

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- **Que en nuestra mente podemos hacernos imágenes de los objetos** que nos rodean y jugar con ellos (rotarlos y desplazarlos en nuestra imaginación sin tocarlos).
- **Que tenemos una capacidad mental que nos ayuda a ubicarnos en el espacio**, a saber cómo movernos y dónde están las cosas que nos rodean.
- **Que a través de nuestra mente podemos imaginar cómo y dónde ubicarnos en un lugar**, incluso antes de que lo hagamos físicamente.

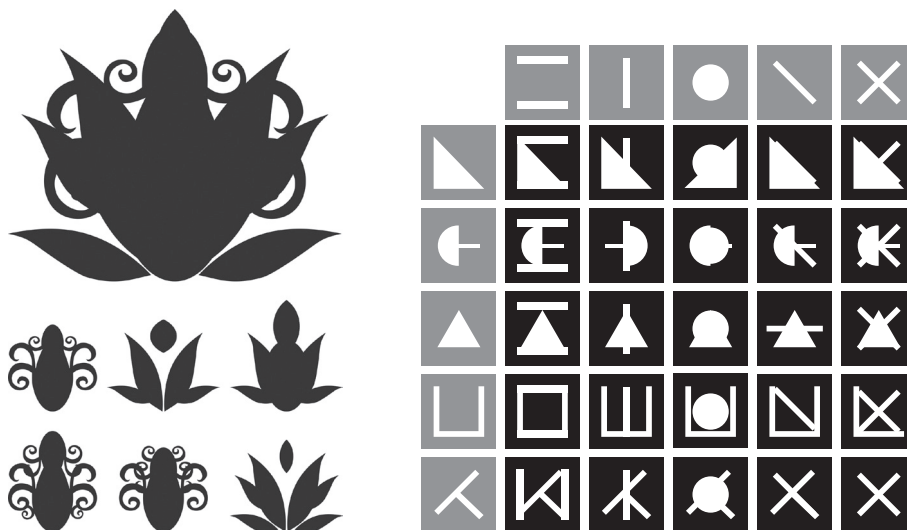
### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿Por qué crees que resulta útil que las personas que construyen casas las dibujen antes de empezar a construirlas?
- ¿Qué pasaría si te llevan a un bosque con los ojos cerrados y luego tuvieras que volver hasta tu casa?
- ¿Qué crees que pasaría si no supieras qué tan lejos o cerca están los objetos que te rodean?

# ACTIVIDADES

## 1. Uno sobre otro

Vamos al libro *¡A que te cojo ratón!* y resolvamos los juegos No. 31 y 33, "La flor monstruosa" y "Cruce de figuras" en la página 21.

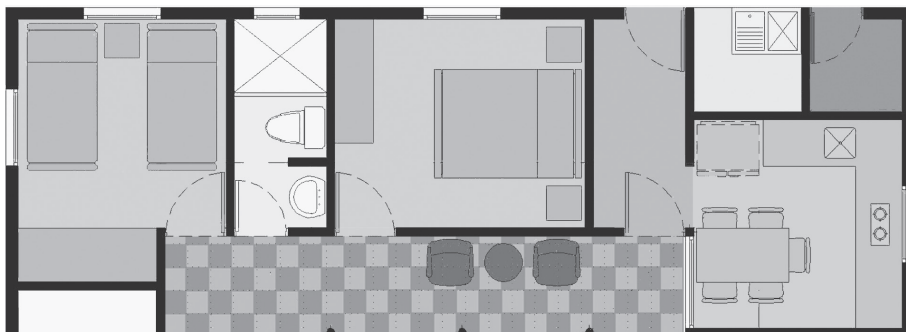


Para seguir entrenando la habilidad de jugar con el espacio en nuestra mente, también podemos divertirnos con los juegos No. 6, 9, 12, 14, 31, 33, 36, 41, 63, 69, 99 del libro *¡A que te cojo ratón!*

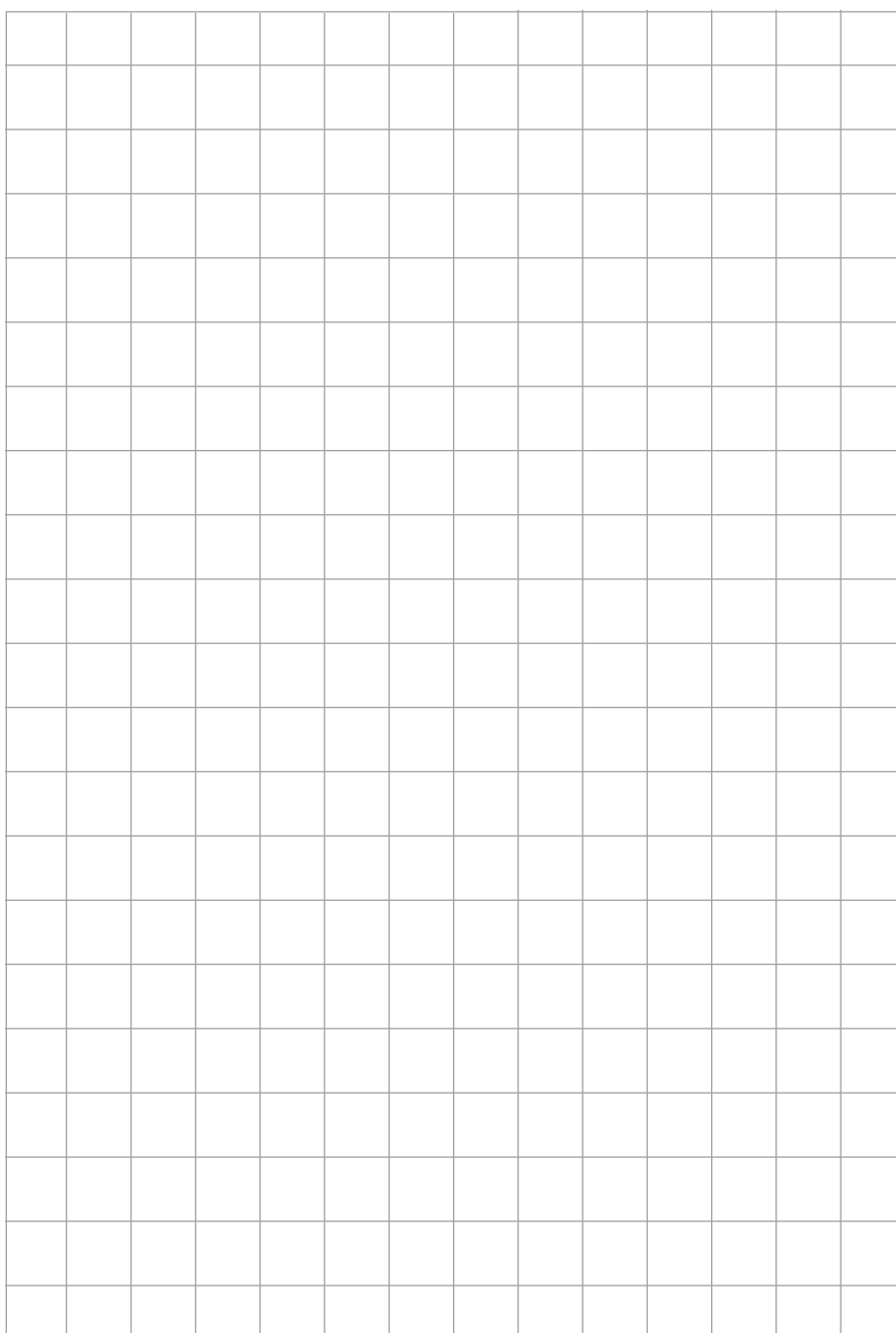
## 2. La casa

Busquemos en las páginas 155 a 163 del libro *Calor de hogar* de la colección Secretos para contar, los diferentes diseños que se proponen. ¿Alguno se parece al de tu casa?





¿Crees que puedes dibujar los planos de tu hogar o los planos de la escuela?



## Sabías que...

- **Las tortugas marinas tienen un gran sentido de orientación** pues son capaces de volver a la playa donde nacieron hasta 10 años después de haber recorrido el mar por muchos lugares diferentes.
- **Los murciélagos se ubican en espacios oscuros de una manera muy particular.** Ellos producen chillidos y cuando los ruidos chocan con los objetos, el eco rebota y les ayuda a formarse una imagen de lo que hay a su alrededor; este sistema se llama **Ecolocación**.
- Hace muchos siglos las **palomas mensajeras** eran utilizadas para llevar información sobre eventos importantes a cientos de kilómetros de distancia. Estas aves eran entrenadas aprovechando su facultad de **ubicarse en el espacio por su olfato y por una especie de "brújula" interna** que les permite viajar por muy largos trayectos y regresar a su palomar.

## De pista en pista, nuestra mente juega a ser detective

Seguramente nos hemos enfrentado a situaciones como las siguientes: resolver un problema matemático cuya solución no encontramos inmediatamente; descubrir después de varios intentos y de ensayar con varios productos, que una de las mejores maneras de limpiar los vidrios es utilizar vinagre; decidir entre jugar una cosa o la otra. Situaciones como estas tienen algo en común: **no las podemos resolver automáticamente**, al menos si es la primera vez que nos enfrentamos a ellas.

En estos casos, la mente realiza su máximo esfuerzo para resolverlas. Esta habilidad se llama “**pensamiento**” y a través de él podemos hacer algo maravilloso que se llama “**razonar**”, algo así como jugar con las ideas para dar posibles respuestas, solucionar problemas y tomar decisiones.

El razonamiento a su vez puede ser **deductivo** o **inductivo**.

Mientras en el razonamiento deductivo vamos de lo **general** a lo **particular**, en el inductivo hacemos lo contrario, vamos de lo **particular** para llegar a lo **general**, es decir, paso a paso; ¡pero ojo! En los dos casos la mente está trabajando al máximo, es decir, estamos pensando.

Hay diversas situaciones que una vez que se aprenden, pueden volverse **mecánicas**, por ejemplo: vestirnos, sumar  $1 + 1$ , recitar una poesía que ya sabemos de memoria o recorrer un camino por el que viajamos todos los días. Estas experiencias aunque rutinarias, son muy importantes. Imaginemos qué pasaría si cada vez que nos amarramos los zapatos fuera como la primera vez: complicado, ¿cierto?

**Así entonces, en ocasiones nuestra mente recuerda y actúa de acuerdo a lo aprendido, y en otras, tendrá que enfrentarse a situaciones nuevas que le demandan un mayor esfuerzo.** Entonces debemos observar, preguntar, investigar, intentar formular posibles respuestas y experimentar para comprobarlas. Con paciencia y muchas ganas, lo más seguro es que encontremos la respuesta.



### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Que gracias al **pensamiento** podemos encontrar respuestas a muchas preguntas, solucionar problemas y en general, aprender cada día cosas nuevas.
- **Que para descubrir algo, en algunas ocasiones debemos ir paso a paso**; así como los detectives siguen las pistas para saber qué fue lo que sucedió.
- Que a partir de lo que sabemos podemos **descubrir otras cosas que no conocíamos**.

### ► **¿Qué crees tú?**

Si la profesora te hace las siguientes preguntas:

- ¿Cuánto es  $2 + 3$ ?
- ¿Cuál es el número al que sumándole 3 da el doble de 5?

**¿Cuál de las dos preguntas te exigió mayor esfuerzo para encontrar la respuesta? ¿Por qué?**

- ¿Qué crees que tuvieron que hacer los grandes científicos de la historia para ingeniarse inventos como la bombilla y el teléfono?

# ACTIVIDADES

## 1. Yo empiezo y tú terminas...

Necesito su ayuda para finalizar cada uno de los párrafos siguientes teniendo en cuenta la información inicial que hay en cada uno de ellos:

- Mañana habrá entradas gratis al circo para todos los niños menores de 10 años, Pedro y yo tenemos 8 años, entonces nosotros \_\_\_\_\_.
- Los seres humanos poseen habilidad para pensar, yo soy un ser humano, por lo tanto yo \_\_\_\_\_.
- Todos los niños y niñas tienen derecho a equivocarse tantas veces como sea necesario, mis amigos y yo somos niños, entonces nosotros \_\_\_\_\_.

### ¿Qué hay detrás?

Para lograr completar la información que faltaba en las frases anteriores, **nuestro cerebro trabajó relacionando las ideas iniciales y a partir de ellas, llegó a una conclusión.** Esto es lo que se llama **razonamiento deductivo.**

## 2. Cruzar el río

Pongamos a prueba nuestra habilidad para solucionar problemas ayudando a Juan a cruzar el río. Divirtámonos con el juego **No. 21** (pág. 18) del libro *¡A qué te cojo ratón!* Para hacerlo más divertido preparemos los siguientes materiales:

- Un barquito de papel o un pedazo de tabla que hará las veces de barca.
- Un dibujo de una persona que hará las veces de Juan. (Podemos reemplazarlo por un muñeco pequeño si lo tenemos).
- Una lámina o dibujo de un tigre, un conejo y una zanahoria.
- Un río dibujado en el piso.

Ahora ubiquemos a Juan, al conejo, al tigre y a la zanahoria a un lado del río y listos para empezar...

*Juan debe pasar de una orilla a otra de un río acompañado de un tigre, un conejo y una zanahoria, y solo tiene una barca. El problema es que en la barca solo caben él y el tigre, o él y el conejo, o él y la zanahoria. Juan no se atreve a dejar al tigre con el conejo, ni al conejo con la zanahoria, porque ambos animales tienen hambre. ¿Cómo podrán pasar al otro lado del río?*

### ► ¿Qué hay detrás?

Cuando observamos detenidamente, buscamos, exploramos de varias maneras y finalmente descubrimos la solución, decimos que estamos razonando inductivamente.

## 3. La mejor solución con el pensamiento

Con el pensamiento podemos buscar soluciones a problemas de la vida cotidiana. Leamos la siguiente experiencia y busquemos una solución:

Los niños de la escuela “La Esperanza” quieren sembrar una huerta escolar para tener siempre a mano vegetales frescos; pero no saben muy bien cómo hacerlo pues el terreno es pequeño y empinado.

Ayudemos a los niños y profesores de La Esperanza a pensar un plan para hacer una huerta en la escuela. Una vez que lo tengamos, lo socializamos con nuestros compañeros. Debemos intentar convencerlos de las razones por las que nuestra propuesta sería la más adecuada.

## 4. A pensar jugando

Los juegos del libro *¡A que te cojo ratón!* nos invitarán a “pensar”, no tenemos que hacerlos todos a la vez, los podemos ir resolviendo poco a poco. Luego se los podemos proponer a alguien de la familia o a un amigo; veremos que divertido resulta.

Los siguientes son los números de los juegos en el libro:

**Juegos No. 4, 5, 6, 9, 10, 11, 13, 14, 18, 19, 20, 23, 24, 26, 27, 22, 29, 32, 34, 35, 40, 46, 47, 48, 49, 51, 52, 54, 56, 55, 57, 59, 60, 65, 70, 71, 72, 74, 80, 81, 84, 85, 88, 89, 96.**



## Sabías que...

- Antes de que los inventores o **científicos** descubran algo, hacen muchos intentos e incluso **cometen errores** en innumerables ocasiones, pues difícilmente se puede llegar a importantes descubrimientos sin haberse equivocado antes.
- **Leonardo da Vinci** fue un genio que nació en Italia en 1.452 y murió en 1.519, y que con sus habilidades puso a trabajar al máximo a su mente. Le gustaba tanto observar, hacerse preguntas e imaginar, que logró ser pintor, escultor, inventor, arquitecto e ingeniero, y hasta elaboró fórmulas y recetas de cocina.
- Para conocer algunos genios escondidos leamos las páginas 58 y 59 del libro *¡A que te cojo ratón!*, y busquémoslos en las páginas 4, 17, 26, 38 y 50.

### Ando palabreAndo

El lenguaje es un sistema de signos y símbolos que nos permite comunicarnos, intercambiar ideas, sentimientos y narrar nuestra propia historia. Gracias a él hacemos **representaciones** de lo que hay a nuestro alrededor, incluso, de aquello que no podemos ver. Seguro si leemos la palabra “caballo”, sabremos a qué se refiere sin necesidad de ver el animal.

Las distintas culturas crean sus propias maneras de decir las cosas, por eso hay muchos **idiomas diferentes**, pero lo que sí es común a todos los seres humanos es que intercambiamos información entre nosotros, ya sea con palabras o gestos.

**Encontremos los errores en la siguiente frase encerrándolos en un círculo:**

“A las niños nos mucho gusta jugar, yo ayer me divertiré mucho jugando con mi compañeros”

Respondamos lo siguiente: ¿Qué es un pájaro?

---

---

---

Describamos qué quiere decir Juan cuando afirma: “háblame, soy todo oídos” ¿será que él piensa que es una gran oreja?

---

---

---

Las tres preguntas anteriores nos han acercado a reflexionar sobre aspectos muy importantes del lenguaje. Por ejemplo, resolvimos el primer ejercicio gracias a que dominamos las reglas básicas de nuestro idioma: sabemos por ejemplo cuándo decir niños o niño, dependiendo de si hablamos de muchos o de uno, y también sabemos cómo expresar que algo ocurrió ayer o que pasará mañana, por eso, suena muy raro decir que “ayer me divertiré mucho”. Al conjunto de reglas que vamos aprendiendo y que compartimos quienes usamos un idioma se le denomina **dimensión sintáctica del lenguaje**, y es imprescindible para poder entendernos.

Pudimos resolver la segunda pregunta porque conocemos el significado de lo que es un pájaro. Estos significados son necesarios para que podamos entendernos entre nosotros, y hacen referencia a la **dimensión semántica del lenguaje**, que precisamente exige que lo que se dice tenga un sentido compartido para el grupo humano que lo habla. Y la tercera pregunta hace alusión a la capacidad que tenemos los seres humanos de usar las palabras en un **contexto determinado**, y que estas cambien de sentido de acuerdo a lo que queremos decir en un momento y lugar específico. Esto ocurre porque el lenguaje tiene una **dimensión pragmática**.

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Que el **lenguaje** es una herramienta que permite a los seres humanos comunicarse entre sí.
- Que para que la **comunicación** sea posible los elementos del lenguaje deben seguir unas **reglas**.
- Que los elementos del lenguaje deben tener un **significado compartido** (común) entre quienes lo usan.
- Que lo que decimos puede significar cosas distintas de acuerdo a nuestra intención y al **contexto** en el que nos encontramos.

### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿Cómo sería la vida si cada quien pudiera ponerle un nombre distinto a las cosas cada vez que habla? Explica tu respuesta.
- Si no existieran las palabras ¿cómo más podríamos comunicarnos entre nosotros?

# ACTIVIDADES

## 1. Palabras sin voz

Juega con un grupo de amigos a adivinar palabras sin utilizar la voz, sólo a partir de gestos (mímica); pueden jugar a representar animales, lugares u objetos.

## 2. No entiendo nada

Organicemos la siguiente frase que se encuentra en el juego **No. 39**: *Anita para sube la dar de a la terraza pájaros comer los*. Luego de ordenarla, creamos 3 frases más, desordénemoslas y pidamos a un compañero que las organice.

Para seguir jugando con las palabras vamos al libro *¡A que te cojo ratón!* allí podemos realizar los juegos **No. 8, 43, 42, 58, 76, 39**.

## 3. Pregunta, pregunta...

Hay algunas preguntas que parecen sin sentido pero si las revisamos bien, nos daremos cuenta de que para responderlas, tenemos las pistas más cerca de lo que creemos, por ejemplo:

Un hombre tiene 14 caballos y mueren todos menos tres. ¿Cuántos quedan?

Divirtámonos haciendo preguntas como estas a nuestros compañeros. Las podemos encontrar en los juegos **No. 53, 62, 67, 66, 78, 82 y 97** del libro *¡A que te cojo ratón!*

Los invitamos a leer atentamente esta ficha, pues con ella aprenderemos a **crear más juegos de lógica**. Utilizando los recursos del medio, tomando como base las propuestas del libro *¡A que te cojo ratón!* y poniendo en juego la creatividad, estamos seguros de que podrán crear y/o adaptar muchos más juegos. Así que ¡manos a la obra!

Para empezar, es importante tener en cuenta que **los juegos de lógica siempre tienen una meta clara**, es decir, nos hacen una pregunta o nos proponen un desafío, frente al cual debemos descubrir la manera de lograr lo que se nos pide. Un buen juego cumple con las siguientes características:

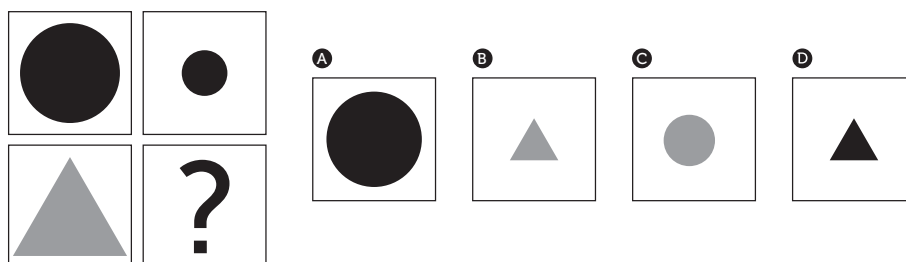
- **Enfatiza en las habilidades y no en los contenidos.**
- **Contiene toda la información necesaria para resolverlo.**
- **No requiere conocimiento especializado para ser resuelto.**
- **Muestra un estado inicial y la meta de solución.**
- **Plantea una consigna, es decir, el quehacer de la tarea, y el niño determina cómo hacerla.**
- **Presenta condiciones o restricciones para resolver la tarea.**

Si observamos detenidamente el juego No. 21 "Cruzar el río", del libro *¡A que te cojo ratón!* veremos que cada una de las características mencionadas se cumple.

### Otros ejemplos:

Existen otros juegos de lógica que presentan su desafío a partir de una pregunta, pero que también cumplen con las características que hemos mencionado hasta el momento. **Observemos el siguiente ejemplo:**

*¿Cuál de las imágenes de la derecha debe ir en el espacio de la interrogación?*



**Analizando este ejemplo podemos ver que:**

- **Plantea el quehacer de la tarea y el niño determina cómo hacerlo.** En el ejemplo, consistía en descubrir la imagen que falta en el lugar donde está el signo de interrogación.
- **Presenta restricciones para resolver la tarea.** No podemos ubicar cualquier figura, pues debemos observar detenidamente las características de las figuras que ya están ubicadas en los 3 espacios, y elegir entre las 4 siguientes solo aquella que cumpla la condición para estar en el espacio vacío: un triángulo pequeño de color claro.
- **Enfatiza en las habilidades y no en los contenidos.** Necesitamos razonar para descubrir la figura que falta.
- **Contiene toda la información necesaria para resolverlo.** El juego da las pistas necesarias y nos dice exactamente lo que debemos descubrir.
- **Se conoce el estado inicial y la meta de solución.** Sabemos cómo están organizadas las figuras inicialmente y también cuál será el reto.
- **No requiere de conocimientos especializados para ser resuelto.** No necesitamos ser expertos en matemáticas para resolverlo, simplemente observar detenidamente y descubrir la figura que falta.

**Ahora observemos:**

**Los juegos de lógica nos ponen alguna condición para cumplir con el desafío;** por ejemplo, resolver el juego con un número determinado de intentos, un tiempo limitado para lograrlo, usando el mayor o menor número de fichas, etc. A estos límites los conocemos como **condiciones o restricciones del juego** y son los que nos invitan a pensar. Algunas de estas restricciones pueden estar de manera explícita, pero otras veces las encontraremos de manera implícita.



## Ejemplos:

### A. Palabras más, palabras menos

Con las letras del cuadro puedes armar muchas palabras. Las letras deben estar una junto a otra, cualquiera que sea la dirección. ¡A ver quién encuentra más!



La condición está explícita: las letras deben estar una junto a otra, cualquiera que sea la dirección.

### B. Las cuentas claras

Qué tal si ahora intentamos identificar estas características en el juego No. 54 "Las cuentas claras" del libro *¡A que te cojo ratón!* (Pág. 34).

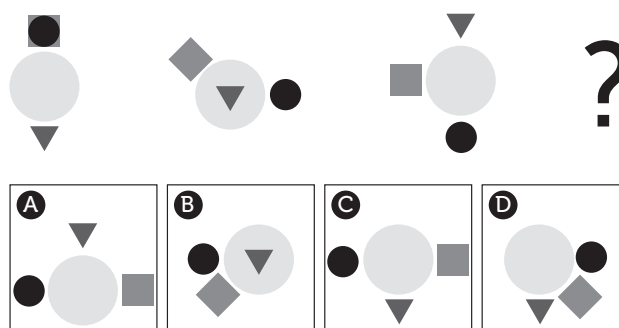
15	21	18
8	6	9
7	15	?

La condición está implícita y es el niño quien la deberá encontrar: se trata de sumar en cada columna el segundo y tercer número, o restar el primero y el segundo.

### C. La lógica tiene lógica, ¿no crees?

Existen juegos de lógica que son más difíciles que otros, porque tienen diferentes **niveles de dificultad**. Muchos de ellos se vuelven más difíciles dependiendo de sus condiciones o de las cosas que debemos tener en cuenta para solucionarlos. Observemos este juego:

*Por lógica, descubre cuál de las cuatro imágenes de abajo continúa esta serie.*



¿Qué pasa si le quitamos todas las figuras que están alrededor del círculo grande y dejamos solo esto?:



¿Más fácil verdad? Lo que se ha hecho es **disminuir el número de variables** que el niño debe tener en cuenta para encontrar la respuesta:

**El juego de mayor dificultad contiene 3 variables:**

**Variable 1:** rotación del círculo en sentido de las manecillas del reloj.

**Variable 2:** rotación del cuadro en sentido contrario a las manecillas del reloj.

**Variable 3:** movimiento del triángulo en la vertical.

El juego de menor dificultad tiene solo 1 variable:

**Variable 1:** ubicación del triángulo: dentro y fuera.

**Los niveles de dificultad** de los juegos dependerán también de esas condiciones que tienen para resolverlos. Si por ejemplo al juego **No. 42** (pág. 29) le quitamos la condición de que para formar palabras, las letras no necesariamente deben estar una junto a otra, el juego se vuelve más fácil.

Observemos el juego **No. 44** "Cójnalo" (pág. 30) ¿qué cambiaríamos en el desafío del juego para que este tenga un nivel menor de dificultad?

## ¡Sigamos practicando!

Si tenemos en cuenta estas características, podemos llevar los juegos al aula, articulándolos con temas de las áreas que vamos trabajando en el año escolar.

Por ejemplo, si nos interesa lograr que los niños **ejerciten la suma y la resta**, podemos proponerles de tarea una página completa con operaciones como estas:

$$8 + 4 = ?$$

$$8 + ? = 12$$

$$3 + 2 = ?$$

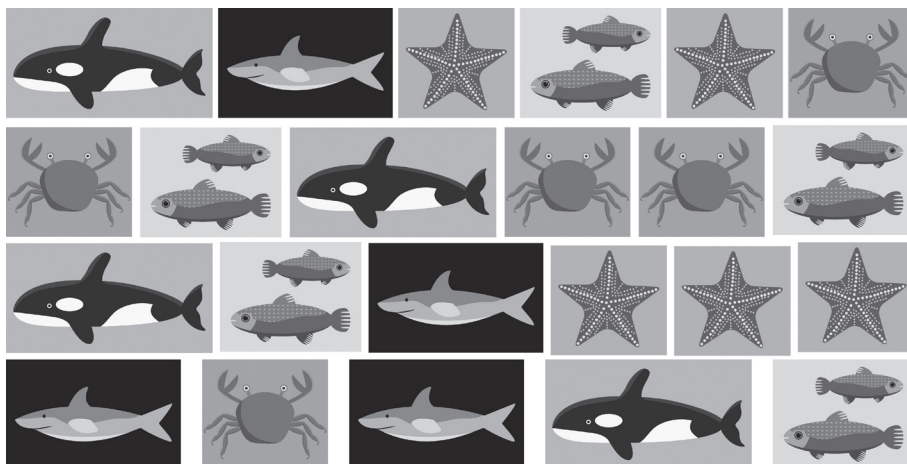
$$7 + ? = 8$$

¿Qué tal si además de ejercitar sumas les proponemos un ejercicio divertido en el que esta operación sea un medio para resolver un problema?

### D. ¿Los animales cuentan?

Miremos el juego **No. 3** del libro *¡A que te cojo ratón!* Aquí el niño además de sumar, debe hacer un paso extra que le implica poner a funcionar su atención y hacer correspondencias.

*¡Claro que sí! Si decimos que el tiburón vale 6, la ballena vale 8, los peces valen 4, el cangrejo vale 3 y la estrella vale 2, ¿cuánto suman los animales de cada línea horizontal? Haz la cuenta.*



También podríamos hacer una adaptación y escoger animales para trabajar en ciencias naturales (domésticos, salvajes, entre otros). En conclusión, nuestras necesidades y creatividad nos irán orientando en los ajustes que debamos realizar.

Veamos otro ejemplo: en el aula cuando trabajamos **igualdades** es común que les propongamos a los niños ejercicios como el siguiente:

$$9 \times 2 = 10 + ?$$

Aquí la respuesta del niño es muy directa, y si el niño se sabe la tabla del 9 no le implicará un verdadero esfuerzo cognitivo. Para que los juegos sean más retadores hay preguntas que ponen la mente del niño a trabajar un poco más: el ejercicio anterior funciona de manera similar a la primera pregunta del juego **No. 46** del libro *¡A que te cojo ratón!*, pero observemos la diferencia en la forma como se plantean y en el grado de esfuerzo que implican para el niño:

*¿Cuál es el número al que si le sumas 10 se vuelve el doble de 9?*

Resulta un poco más complejo que el inicial ¿verdad?

¡AHORA PROBEMOS NOSOTROS! Busquemos una manera de expresar mediante una pregunta la siguiente igualdad:

$$8 \times 3 = 20 + ?$$

---

---

---

### ***E. Palabras más, palabras menos***

Cuando sea necesario abordar el tema de lenguaje en el plan de estudios, miremos este juego y busquemos solo nombres (sustantivos):

*Con las letras del cuadro podemos armar muchas palabras. Las letras deben estar una junta a otra, cualquiera que sea la dirección. ¡A ver quién encuentra más! Recordemos, solo nombres (sustantivos).*

T	A	C	L
R	I	P	E
O	E	A	L
N	C	T	O

Inventemos otro ejercicio en el que planteemos un reto similar utilizando otras letras diferentes. Ahora podríamos pedirles a los estudiantes que encuentren solo acciones (verbos).

### ► **Disfracemos los juegos**

Otra opción que nos dan los juegos de lógica es la de usar un disfraz para algunos de los problemas que allí se presentan, cambiando los temas y contextos, y manteniendo la lógica que propone el reto. Miraremos el siguiente ejemplo:

#### *Camino al colegio*

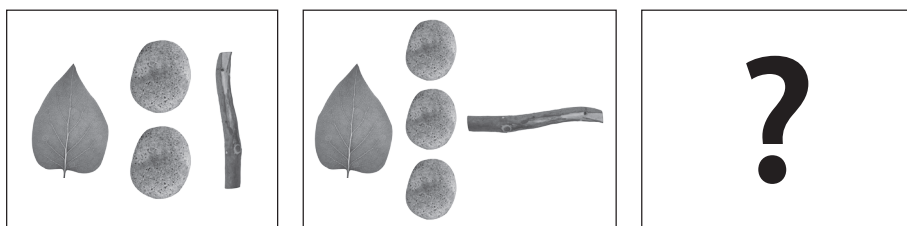
*Marcos, Juan, Pedro y José caminan todos los días hasta el colegio. Marcos camina más que Juan. Pedro camina más que José, pero menos que Juan. ¿Puedes decir quién vive más lejos del colegio y quién vive más cerca?*

Si le hacemos un pequeño cambio quedaría así: *Mariana, Camila, Luisa y Sara son muy buenas amigas; Mariana es mayor que Camila. Luisa es mayor que Sara pero menor que Camila. ¿Puedes decir quién es la mayor y quién la menor?*

Ahora ¡a practicar! Vamos al juego **No. 34** "Pobre gusanito" del libro *¡A que te cojo ratón!* y pongámosle un disfraz al problema que se propone.

### ► **Utilicemos recursos del medio**

Otra alternativa muy útil es la de utilizar **materiales del medio** para realizar juegos similares a los del libro *¡A qué te cojo ratón!*; por ejemplo, en lugar de hacer una secuencia con figuras geométricas puedes proponerla usando hojas de árboles, piedritas y palitos. **Sería algo como lo siguiente:**



Podemos crear muchas **secuencias** más usando por ejemplo los útiles escolares, objetos que haya en el salón, los juguetes de los estudiantes; para lograrlo utilicemos las variables de cantidad, dirección y tamaño, entre otras.

Incluso, los mismos niños pueden ser parte de la serie que diseñes. Tratemos de imaginar una secuencia en la que los niños sean sus componentes, juguemos con su estatura, su género, su ubicación en el espacio, diferentes posiciones de su cuerpo, etc.

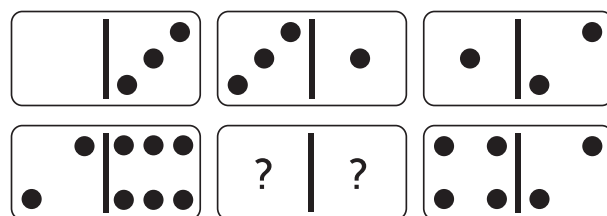
### ► Más ideas...

Utilicemos ilustraciones de revistas y dibujos para adaptar los juegos del libro *¡A que te cojo ratón!* que han sido diseñados a partir de imágenes. Por ejemplo, aquellos de memoria en los que el niño debe recordar lo que ve (No.37), y el de las páginas 26 y 27 en el cual debemos hallar objetos que no están a simple vista. También podemos usar espacios reales como el salón de clase o un lugar cercano a la escuela donde los estudiantes deban recordar lo que vieron, o encontrar un elemento que definamos.

Otra alternativa es hacer secuencias escritas en hojas impresas o con dibujos; miremos esta adaptación de un juego del libro *¡A que te cojo ratón!*:

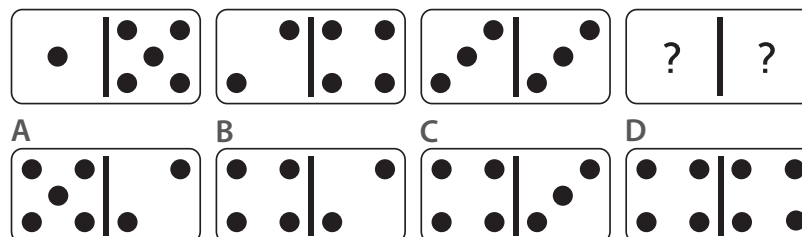
#### F. Dominando el dominó

¿Cuál es la ficha que falta?

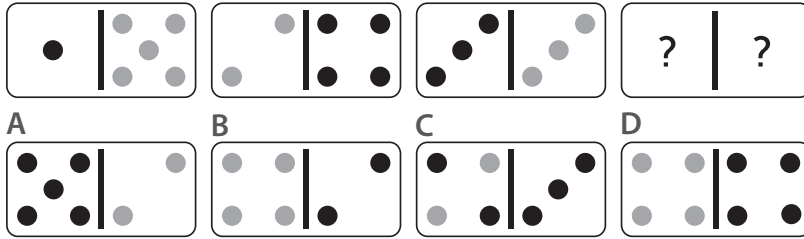


Para hacer la adaptación, proponemos cambiar la lógica un poco: contrario al juego original, en el siguiente ejemplo, mientras en un lado de la ficha aumenta el número de puntos, en el otro, disminuye.

¿Cuál es la ficha que falta?



Para subir el nivel de dificultad, en el siguiente caso además de jugar con las cantidades de puntos, introducimos la variable color:



Seguramente se te ocurrirán nuevas secuencias para proponerle a los niños ya sea para que realicen de forma individual en hojas o para copiar en el tablero y resolverlas en grupo. Este ejercicio también puede realizarse con naipes.

**¡Diviértanse mucho y confíen siempre en lo que los niños pueden lograr!**

*Con la mitad de un periódico  
hice un barco de papel,  
que en la fuente de mi casa  
va navegando muy bien.  
Mi hermana con su abanico,  
sopla y sopla sobre él.  
¡Muy buen viaje!  
Muy buen viaje,  
¡Mi barquito de papel!*

Amado Nervo





## Los viajes del viejo Jacobo

Viajar es aprender, es soñar despierto, es conocer, es imaginar, es tener nuevas emociones e ilusiones. Viajar es mucho más que visitar monumentos o museos; es conocer culturas, mezclarse con la gente del lugar, conocer sus costumbres, sus formas de vida y sus maneras de expresarse.

En el libro *Los viajes del viejo Jacobo*, un anciano marinero ancla su barco en las playas de San Juan de Urabá, donde encuentra tres amigos que visitan las maravillas de su barco. Allí, los niños encuentran un cuarto lleno de baúles que al abrirse, conducen a diferentes países cuya característica fundamental es que tienen un sistema de escritura particular.

En cada uno de estos viajes, nuestro mundo personal se amplía, se agranda y se hace más rico.

La creación del alfabeto, tal como lo conocemos hoy, tardó miles de años.

Hace 5.000 años los **Sumerios**, que habitaron lo que hoy conocemos como **Irak**, fueron los primeros en inventar un **sistema de escritura**. Se le llamó **escritura cuneiforme**, pues sus caracteres tenían forma de cuña o clavo (cuneus). Este sistema de representación escrita se extendió por todo el medio oriente y convivió más adelante con otros tipos de escritura basados en **jeroglíficos** (dibujos), como el de los **egipcios**, cuya característica fundamental era que utilizaba imágenes para **representar ideas o cosas**. Más adelante (1.800-1.200 A.C.) en lo que hoy es el Líbano e Israel, se inventó el alfabeto **protocananeo**, que es el alfabeto del cual derivan, entre otros, los alfabetos **latino** y **griego**, es decir, los que **usan una grafía para cada sonido**.

Solo a partir de este momento se puede hablar de la aparición del **alfabeto**, y se denomina así puesto que **los signos escritos no se refieren a un objeto o a una idea del mundo, sino a distintos sonidos o letras**, que son la mínima unidad constitutiva del lenguaje. Con ellas pueden construirse miles de palabras.

Idiomas como el **español**, el **inglés** y el **francés** se forman con un alfabeto compuesto por letras, es decir, con unas grafías simples que representan fonemas o sonidos. Sin embargo, existen otras lenguas como la **japonesa** o la **china**, donde los símbolos sí se refieren a un objeto o a una idea; y toda la palabra corresponde a un carácter. Esto quiere decir que su escritura no se deriva de los sonidos que componen una palabra, si no de ideas que corresponden a una grafía o dibujo.

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Que el alfabeto y todos los sistemas de escritura parten de un **acuerdo** entre los hablantes de una lengua.
- Que el lenguaje es una herramienta que permite a los seres humanos **comunicarse** entre sí.
- Que los elementos del lenguaje deben tener un **significado compartido** por quienes lo usan, es decir, obedecen a un acuerdo.

### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿De dónde crees que surgió el alfabeto?
- ¿Por qué era necesario registrar los acontecimientos?
- Si no existieran las palabras ¿cómo más podríamos comunicarnos entre nosotros?
- ¿Qué pasaría con la historia del mundo si esta no pudiera registrarse de modo escrito?

# ACTIVIDADES

## 1. Analicemos

Vamos a la página 63 del libro *Los viajes del viejo Jacobo*. Miremos atentamente este árbol de los alfabetos y analicemos cuál fue el origen del **alfabeto latino** que es el que estamos leyendo en este momento.

## 2. Letras y números

Sobre un papel vamos a escribir las letras del alfabeto en forma vertical. A cada una de ellas vamos a asignarle un número. Al final, le escribimos un pequeño mensaje a un compañero con los números que cada uno le asignó a cada letra.

Cada uno va a entregar su papel al compañero del lado, con el código de números que estableció, para que descifre el mensaje.

## 3. El código secreto

Creemos un nuevo alfabeto con algunos compañeros usando nuevos signos para representar las letras, por ejemplo, la **A** sería una media luna, la **E** una estrella, y así... Luego intercambiamos algunos mensajes; será muy divertido y tendremos un código secreto para escribirnos sin que nadie más pueda entender.

Miremos el refrán en la página 64 del libro *Los viajes del viejo Jacobo*, y usemos estas grafías para escribir un refrán que conozcamos.

## 4. ¿Qué tienen en común?

**Busquemos qué tienen en común estas palabras:**

*Euforia, arquitecto, escuálido, Aurelio, murciélago, auténtico, abuelito, consiguiera, encubridora, peliagudo, enunciado, ecuación, meticulosa, educación.*

¡Si miramos atentamente, podemos encontrar en cada una de ellas las 5 vocales!

Ahora tejamos con estas palabras una oración que tenga sentido, para esto debemos buscar en el diccionario las que no comprendamos.

## 5. Refranes con códigos

Miremos el refrán en la página 64 del libro *Los viajes del viejo Jacobo*, e inventemos otras grafías para escribir un nuevo refrán.


## 6. Idiomas

¿Hemos oído hablar otro idioma? Juguemos a interpretar un idioma extranjero. Por ejemplo, el chino, lo imitamos usando la **CH** al inicio de las palabras.

¿Qué palabras nuevas hemos aprendido en clase de inglés?

Leamos la descripción de los cinco alfabetos que hay en el libro en las páginas 16, 24, 32, 40 y 48 del libro *¡A qué te cojo ratón!*, y escribamos en un papel cuales son representaciones de sonidos y cuáles de ideas o imágenes. ¿Cuáles se escriben de derecha a izquierda?, ¿Cuáles crees que son los más difíciles de aprender?

## Sabías que...

- La **alef** (o aleph) es la primera letra de muchos alfabetos (del antiguo fenicio, del hebreo, del árabe). Es el origen de la letra **A** de nuestro alfabeto latino y de la letra alfa del alfabeto griego. Esta letra llega a nosotros desde la antigüedad —de los egipcios— y significa *buey*. Si te fijas bien y escribes una **A** acostada sobre el papel, te darás cuenta que se asemeja a un par de cachos de buey. Así: 
- La palabra más larga en español incluida en el diccionario de la real academia de la lengua es *electroencefalografista* con 23 letras
- El idioma con más hablantes nativos del mundo es el **chino mandarín**, y el segundo el **español**.
- El lenguaje de señas utilizado por algunas personas sordo mudas también tiene un abecedario denominado **alfabeto manual** o **dactilológico**
- Se calcula que en el mundo existen **5000 lenguas vivas**.

El ser humano llevó a cabo un largo proceso de poblamiento de la Tierra y de los cinco continentes. Al asentarse en los territorios, cada comunidad desarrolló unos rasgos físicos que le permitieron **adaptarse al lugar en el que vivía**. Así surgieron los ojos rasgados de los orientales, que gracias a su forma protegen a los ojos del frío, las pieles negras para resistir mejor al calor, o más blancas para absorber más vitaminas del Sol.

De la misma manera que los humanos fueron adaptándose físicamente, también fueron desarrollando en cada lugar un universo particular de **hábitos, creencias, costumbres y valores**. Todas las comunidades fueron creando su **mundo cultural** en una relación estrecha con su territorio, pues para poder sobrevivir y sortear las dificultades de la naturaleza, debieron “leer” atentamente su entorno y conocer a los demás seres con los cuales compartían la porción de mundo que habitaban.

Y así, en un contacto directo con el entorno, cada comunidad fue incorporando a su lenguaje, a sus costumbres y relatos, a los seres y objetos que estaban a su alrededor. Por eso, en un lugar donde conviven manatíes y humanos, es posible encontrarlos como personajes en las leyendas; mientras que en un lugar lleno de montañas, son estas las que se asoman en los relatos y narraciones.

Gracias a este largo proceso de adaptación al territorio, cada comunidad ha desarrollado **formas particulares de vivir, de vestirse, de hablar y de organizarse** que las hace particulares. Sin embargo, hoy en día es difícil hablar de comunidades aisladas. Los pueblos han entrado en contacto y se han generado intercambios y combinaciones (**mestizajes**).

Por eso, en el mundo actual hay que buscar la **diversidad** y la **similitud** no solo dentro de los pueblos, sino dentro de cada uno de nosotros, que ha sido heredero de muchas tradiciones.

### ► **¿Qué aprenderemos?**

- Que todos los hombres y mujeres somos seres únicos e irrepetibles, y que eso nos hace valiosos, sin importar cómo nos veamos.
- Que cada comunidad desarrolla formas propias de habitar, de vestirse y alimentarse; y cada una tiene sus propias creencias y costumbres.
- Que aunque cada país tiene rasgos propios, dentro de ellos existen diferentes comunidades. Es el caso de Colombia cuya gran riqueza es su diversidad cultural y natural.
- Que a pesar de ser diferentes o vivir en países alejados, todos los seres humanos tenemos algo en común: compartimos las mismas características fisiológicas y habitamos este planeta llamado Tierra.

### ► **¿Qué crees tú?**

- ¿Por qué crees que las comunidades tienen costumbres diferentes?
- ¿Cuáles son las ventajas de la diversidad?
- ¿Crees que todas las personas tienen la misma idea acerca de la naturaleza, del tiempo, de la familia? Explica tu respuesta.
- ¿Cómo es una casa en el desierto, en los polos o en el mar?
- ¿Crees que el mar y las montañas son iguales en todas partes? ¿Por qué?
- ¿Crees que las poblaciones que viven cerca del mar tienen similitudes con otros poblados de mar en partes muy lejanas entre ellas? ¿Cuáles pueden ser estas similitudes?

# ACTIVIDADES

## 1. Diseños del mundo

¿Existe en nuestro municipio una prenda típica de vestir? (la ruana, el sombrero vueltiao, aguadeño o chintado, algún bordado especial como las molas, o una falda como la paruma Emberá).

Vamos a investigar sobre la ropa que utilizan otras culturas en el mundo. Busquemos algunos ejemplos que nos llamen la atención en los libros *Los viajes del viejo Jacobo* y *El hombre y su cultura* de la colección Secretos para contar. ¿Por qué lo hacen? ¿En qué ocasiones utilizan este vestuario? ¿Qué significado tiene lo que usan?

Después de escoger una cultura, vamos a tratar de reproducirla con los materiales que tengamos a mano, para luego exponer al grupo los resultados de nuestra investigación.

## 2. Si viviéramos en...

Respondamos:

- ¿Cómo nos vestimos normalmente un domingo?
- ¿Qué desayunamos?
- ¿En qué idioma nos comunicamos?
- ¿Qué animales tenemos cerca?
- ¿Cuáles son nuestras fiestas tradicionales?

Ahora respondamos estas cinco preguntas suponiendo que hemos nacido en la China, en La Federación Rusa, en Egipto, en Israel y en Grecia, como los personajes del libro *Los viajes del viejo Jacobo*.

## 3. Tu propio baúl

Vamos a escoger cinco países del libro *Los viajes del viejo Jacobo* que queramos visitar. En cada uno vamos a elegir cinco cosas que quisiéramos traer con nosotros. Puede ser alguna comida, un paisaje, una tradición o lo que más nos llame la atención.

Luego haremos una presentación a nuestros compañeros sobre el país que elegimos. También podemos construir un nuevo baúl con cosas características de nuestro municipio o vereda.



Ahora en el libro *El hombre y su cultura* (páginas 36 a 52) vamos a escoger las culturas que viven en el desierto, y vamos a encontrar qué cosas las diferencian y qué cosas tienen en común.

\* Este ejercicio puede realizarse en grupos o de manera individual.

#### 4. Correspondencia

Pensemos en la persona que conocemos que vive más lejos del lugar donde vivimos. Vamos a escribirle una carta contándole las maravillas de nuestra vereda o municipio.

Los más pequeños pueden hacer un dibujo, los más grandes iniciar una correspondencia.

#### 5. Arquitectos del mundo

**Un lugar imaginario:** inventemos un lugar imaginario, y nombremos algunos de los elementos que lo componen: sus habitantes, el vestuario que utilizan, su alimentación, el paisaje, el clima, el tipo de casas, su actividad económica.

Para inspirarnos busquemos las distintas formas de vivienda en el primer capítulo del libro *Calor de hogar* páginas 8 a 12 de la colección de libros Secretos para contar. También podemos conocer más acerca de cómo viven otros pueblos en el libro *El hombre y su cultura*. ¿Por qué será que estas construcciones son así en los distintos territorios?

#### 6. Fiestas y festejos

Abramos el libro *Los viajes del viejo Jacobo* o el libro *El hombre y su cultura* y busquemos allí alguna fiesta que nos llame la atención, para representarla o contarla a nuestros compañeros.

#### 7. Somos lo que comemos

La alimentación es la base de la cultura. ¿Cuál es la comida típica de nuestro municipio o vereda? ¿Qué otros platos típicos colombianos conocemos?

Investiguemos sobre las comidas y las cocinas en las diferentes culturas. Busquemos lo que comen en otros países en los libros *Los viajes del viejo Jacobo* y *El hombre y su cultura*.

#### Sabías que...

- De acuerdo con las últimas investigaciones genéticas, toda la población del mundo desciende de un pequeño grupo de seres humanos (se calcula que no más de mil) que salió de **África** para poblar el mundo y que logró sobrevivir a una glaciación. Este grupo originario llevaba miles de años recorriendo un largo proceso de evolución para desarrollar las características que hoy conocemos como humanas.
- En el 2012 se calculó que en el mundo habitan siete mil millones de personas (**¡7.000.000.000 millones!**) y que en 20 años esta cifra se va a duplicar.
- La población más antigua de la humanidad es la de los **Bosquimanos** que viven en el **África** y en sus rasgos físicos se pueden apreciar los rasgos de todas las etnias del mundo.





# Cuentos maravillosos y otros cuentos

## Teoría y actividades para trabajar la lectura y la formación literaria

---

**ACLARACIÓN:** Esta guía no sigue la misma estructura de las anteriores, pues está pensada para que los maestros estudien primero la teoría, y luego trabajen con los estudiantes en actividades para fomentar la lectura y la formación literaria.

# A. LA IMPORTANCIA DE LA LITERATURA EN LA FORMACIÓN DE LOS NIÑOS

Se dice que quien lee un cuento cruza una puerta que conduce a la memoria colectiva, a una raíz común en la que todos los seres nos podemos conectar.

A través de los siglos, al ser repetidos una y otra vez, los cuentos se han ido refinando y han llegado a transmitir, al mismo tiempo, sentidos evidentes y ocultos. Han llegado a dirigirse simultáneamente a todos los niveles de la personalidad humana y a expresarse de un modo que alcanza la mente del niño, así como la del adulto, ya que hacen referencia a los problemas humanos universales, especialmente aquellos que preocupan a los niños y niñas. Estas historias hablan a su pequeño yo y estimulan su desarrollo.

**A continuación mencionamos tres de los principales aportes de los libros y los cuentos en la educación infantil:**

**1. Inician el acceso al imaginario colectivo:** El imaginario se conforma por imágenes, símbolos y mitos que usamos como fórmulas para entender el mundo y las relaciones con los demás. Muchas de las imágenes de la literatura son ya parte de nuestro entender de la vida misma. La bruja es la representación de la maldad; la niña será símbolo de inocencia; la serpiente de la trampa o el paraíso.

Existen unos códigos establecidos que comienzan a hacer parte de nuestro ser universal. En los cuentos y en sus personajes los niños van encontrando amigos y personajes de su fascinación. Esto hace que el niño empiece a compartir unos gustos y una maleta cultural común con otros niños o adultos. La tradición oral y los cuentos son reflejo de la cultura de los pueblos. Familiarizarse con algunos elementos de los cuentos clásicos, por ejemplo, ayudará al niño al disfrute y comprensión de la literatura oral y de la escritura durante toda su vida.

**2. Desarrollan el dominio del lenguaje:** La literatura ayuda a los niños a descubrir que existen palabras para describir el interior, el exterior, y para hablar sobre el lenguaje mismo. Los niños comprenden que tanto la conducta humana como el lenguaje son gobernados

por normas. Descubren por ejemplo que las reglas de funcionamiento de las cosas pueden invertirse con la palabra y ofrecer mundos al revés (por el cielo vuela una tortuga) o por mundos diferentes (la casa de chocolate) que llevan a afianzar la norma que resulta familiar. Comprueban que es posible resaltar los rasgos y fenómenos a veces exagerando: tan grande como una montaña, tan pequeño como una nuez, o ampliando las capacidades determinadas como: podía hacer desaparecer las cosas, podía hacerse él mismo invisible. También se descubre qué hay que decir o cómo decirlo para causar efectos determinados. Encontrarán las palabras para defenderse de sus amigos, para decir que no a una tarea, para bromear, para buscar que los mimen, etc. Aprenderán reglas, comprenderán que había una vez nos lleva a un mundo imaginario. Jugarán a fingir voces, y a organizar el espacio ficción, "esto es la cocina..." El uso de las metáforas les resultará más fácil, y comenzarán a disfrutar con un cierto placer estético en el juego del lenguaje, que los iniciará en las rimas, la poética, las repeticiones, las cadencias, los ritmos, etc.

**3. Ofrecen una representación del mundo:** El cuento habla de hechos que provienen de la vida misma. Los cuentos son la representación de los sentimientos y acciones de la realidad, de la imaginación, y de la manera de entender el mundo y al ser humano (los cuentos infantiles nacieron con el propósito de educar socialmente). Los cuentos son agentes educadores como, también y de forma más primordial, la escuela y la familia.

A continuación hay una clasificación muy básica de los cuentos infantiles que puede ser muy útil a la hora de escoger e interpretar los cuentos que se vamos a leer a los niños.

## ► **Clasificación de los cuentos populares (de Stith Thompson):**

Por ser los cuentos populares los que más han influido en la formación de la literatura infantil, es importante conocer una aproximación a una clasificación de estos para el trabajo diario de lectura con los niños. Hay varias clasificaciones; esta que presentamos es una de las más difundidas.

- **Cuentos de hadas o cuentos maravillosos.**
- **Los cuentos heroicos**, relatos extraordinarios de gestas, llevados a cabo por un héroe bien sea real o ficticio.
- **Las leyendas:** son relatos que se cuentan como sucedidos en un lugar concreto. Pueden ser reales, maravillosos o religiosos.
- **Cuentos de origen:** explican el origen o las características de algo.
- **El mito:** un relato que sucede en un mundo anterior al actual, con un significado religioso.
- **Los cuentos de animales.**
- **La fábula:** es un cuento generalmente de animales con una intención de educación moral.
- **El chiste:** es un relato corto de tipo cómico.

Ahora haremos una descripción breve pero concisa de los cuentos de Hadas. Estos los podremos encontrar en el libro *Cuentos maravillosos* de la colección La vaca colorada de Secretos para contar.

## ► **Los cuentos de hadas o cuentos maravillosos**

Los cuentos populares como ya hemos dicho, tienen un papel importante que jugar en la literatura infantil por varios motivos:

- Su estructura es simple, hay un conflicto con que inician, que se resuelve al llegar al final.
- Son cuentos que han trascendido las épocas, y que todos compartimos, sin importar dónde vivamos

- Usan su forma y capacidad para contar la esencia del ser humano y sus sentimientos, desde la voz del narrador, lo que los hace más fáciles para el niño, pues no hay un involucramiento directo.
- Se repiten características en ellos, lo que hace más ágil al lector.

### ► **Más características de los cuentos de hadas según la teoría de Vladimir Propp:**

- Hay una carencia o un problema inicial (hambre, falta de descendencia, ansias de poder, etc.).
- Una convocatoria, una reunión, una fiesta, un encuentro (ej: El rey de la selva invita a una fiesta).
- Viaje de ida (del héroe hacia la aventura).
- Muestra de generosidad (del héroe hacia un animal o a un personaje en apuros).
- Donación, o aparición del objeto mágico (como recompensa: poderes mágicos, objetos mágicos, transformaciones, tres deseos).
- Combate entre el héroe y el agresor.
- Pruebas (a las que es sometido el héroe, quien las supera gracias al objeto mágico).
- Viaje de vuelta (del héroe una vez obtenido el éxito, aunque puede ser perseguido y suplantado).
- Reconocimiento del héroe (a través de una nueva tarea que desenmascara al falso héroe). No todos los rasgos aparecen en todos los cuentos, pero cuando lo hacen siguen siempre el mismo orden. Los personajes que realizan estas acciones responden a siete tipos: el héroe, el agresor, el donante del objeto mágico, el auxiliar, la princesa, (que el héroe recibe como premio final), el rey o mandatario, el falso héroe.

## **ACTIVIDADES**

Elaboremos el proyecto de lectura para la escuela. Dentro de los horarios dispongamos de los momentos lectores de cada día. Además, escojamos las lecturas para cada momento y cada tipo de lectura de las que se han mencionado en este artículo.

## B. LAS DISTINTAS ETAPAS DEL LECTOR

### Entender y reconocer las etapas del lector en sus primeros años

Al comienzo, los niños reconocen y nombran el **contenido de las imágenes** y ven las historias como **episodios desconectados**. A medida que crecen va aumentando su capacidad de **crear nexos**: entre las acciones son capaces de ordenar lo que está ocurriendo. Más o menos a los cinco años, el niño entiende las secuencias, donde una idea lleva a otra. A los seis o siete años los niños pueden hacer narraciones con lo que estas implican: un conflicto inicial que debe resolverse y tener un final. Las primeras narraciones deben tener las características más sencillas de un relato, como ocurre en los **cuentos populares**.

Aquí también, además de la narración literaria simple, aparecen las narraciones encadenadas, acumulativas, y otras formas.

A medida que los niños van creciendo, se encuentran **personajes** que pasan a formar parte de su mundo, y permanecen como herencia cultural compartida con los adultos. Es uno de los aspectos que permite a los niños sentir la literatura como una forma cultural común.

Al comienzo a los más pequeños les gustan más las historias de lo que conocen en su mundo, o sea el mundo tal como es. A medida que van creciendo hay que aumentar la dosis de **fantasía**. Luego viene el toque de **humor**. Esta etapa que se basa en la trasgresión o inversión de las normas del mundo que ellos dominan, se basa en las equivocaciones o exageraciones. "El sapo trató de ponerse las botas del gato en la cabeza"... los niños saben que las botas se ponen en los pies.

Los libros adecuados para cada momento serán aquellos donde se encuentre el punto entre lo que conocen y pueden entender, con aquello que requiere de un esfuerzo adicional y que tiene un toque fantástico. Debemos seleccionar los libros por la intención que se busque en cada momento. Pero no olvidemos que el propósito de los libros no es únicamente que sean unos buenos transmisores de valores y del deber ser, también deben servir para **leer literariamente**, así entonces evaluaremos los libros desde esos dos puntos de vista. Este es un buen punto de partida a la hora de seleccionar un cuento.



## C. FORMACIÓN LECTORA (Ritmos)

Que los maestros consideremos los ritmos es muy importante durante todas las etapas de la educación. Para trabajar con la literatura proponemos cuatro tipos de actividades que serán de gran utilidad para motivar el **amor por la lectura**. A cada una de ellas debe corresponder un ritmo, y unos momentos durante el día y la semana. Todas las estrategias que presentamos aquí pueden realizarse con los libros de literatura de **Secretos para contar**, con la **Colección Semilla** y con otros libros de literatura que tengamos a disposición.

- 1. La narración oral de textos:** lo ideal es que lo hagamos diariamente, dos o tres veces al día, en periodos de 10 a 15 minutos, sobre todo en los primeros cursos. Estas modalidades debe realizarlas el maestro.
- 2. La lectura individual:** debe trabajarse diariamente entre 10 y 15 minutos.
- 3. La lectura colectiva:** Es la lectura entre todos de un mismo libro (un cuento a la semana o un capítulo si pertenece a un texto largo). Aquí los niños cuentan con la guía del maestro en la interpretación de la obras. En las discusiones debemos tener en cuenta el lenguaje, las acciones y detalles concretos de la historia, el título y su relación con la historia, el tema y las ilustraciones.
- 4. Algunas actividades más esporádicas alrededor de la lectura como:** lectura de guiones, lectura en voz alta por parte de los niños, representaciones de los cuentos por parte de los niños, dictados, narraciones o exposiciones orales, hacen escritos, dibujos, murales colectivos, maquetas de los escenarios, muestras y análisis las ilustraciones de los cuentos.

### Miremos cada momento del camino lector con detalle:

**A. Conversar:** la verdadera conversación genera muchos aprendizajes. Lo primero que demos hacer para que esta fluya es que, además de estar atentos, lo acojamos desde nuestro interior, sin descalificar, interrumpir o apurar al estudiante mientras habla.

**B. Leer en voz alta, recitar y narrar oralmente:** La influencia positiva de la narración y lectura en voz alta por parte de los maestros para acercar los niños a la lectura es incuestionable. En los primeros años la frecuencia puede ser alta, incluso dos o tres veces por día. En estas primeras edades hay que pensar en releer repetidas veces los cuentos que más han gustado. A los niños les encantan los cuentos que ya conocen.

Por considerar clave estos ritmos lectores, reiteramos varios tipos de actividades para estos momentos. A cada una de ellas debe corresponder un ritmo, durante el día y la semana.

- 1. Lectura en voz alta:** permite que los niños disfruten de textos que estarían fuera de sus habilidades lectoras, les muestra que leer tiene sentido, les ayuda en el desarrollo del lenguaje, amplía su vocabulario, los pone a compartir opiniones sobre las lecturas comunes, y los motiva a la lectura autónoma.
- 2. Lectura en coro:** en esta los estudiantes leen juntos un mismo texto. Para este ejercicio también podemos hacer dos grupos, donde uno lee un párrafo y el otro el siguiente. En este tipo de lectura los estudiantes van a una misma voz que reúne los diferentes ritmos, velocidades y la fluidez lectora.
- 3. Lectura en eco:** el maestro lee un fragmento corto del cuento o poema, y el estudiante lo repite. La lectura en eco (profesor - alumno) nos sirve para desarrollar paulatinamente la fluidez en la lectura en voz alta con cierto grado de apoyo o andamiaje. También permite a los niños apropiarse de aspectos para una lectura en voz alta de buena calidad, tales como el volumen, dicción, entonación, pausas o expresividad de acuerdo al tipo de texto.
- 4. Lectura individual:** los niños leen solos cuentos escogidos por ellos mismos. Las ventajas de dedicar tiempo a esta lectura es que permite la práctica de elección del libro, desafía al lector a resolver él solo las dificultades del texto con la ventaja de que puede recurrir al profesor, y da la posibilidad de releer algunas obras, lo que ayuda a la rapidez lectora y a una mejor comprensión.
- 5. Lectura colectiva o compartir libros:** al verbalizar o exponer las opiniones acerca del cuento, esta estrategia enriquece las múltiples interpretaciones y los matices que encuentra cada lector. Los niños aprenden a hablar sobre los cuentos y deben poder analizarlos. Las respuestas no pueden ser únicamente "me gustó", o "es divertido". El maestro, a través de buenas preguntas, debe llevar a que los niños sean capaces de expresarse sobre el texto, y así saber decir por qué les gusta o no un libro, hablar de él, enseñar a opinar y formarse criterios a partir de preguntas bien planteadas.

En estas situaciones podemos proponer a los niños escuchar nuestra lectura después de que ellos hayan hecho la suya, y luego intercambiar impresiones.

### **Algunas sugerencias para empezar con estas actividades lectoras:**

- Ordenemos el espacio donde están los libros, dejemos lo que sirve y saquemos lo que no sirve y estorbe.
- Seleccionemos los libros que se van a leer: es una tarea clave. Si sabemos qué tenemos, sabremos qué leer en cada ocasión, qué poner a leer, cuáles cuentos sirven para hacer lectura oral, cuáles para volverlos guion, etc.

### **Hagamos buenas preguntas que fomenten la participación de niños y niñas. Estas preguntas pueden ser:**

1. **Explícitas:** orientadas a extraer información literal del texto. (Qué problema tuvo el protagonista? ¿Qué pasa en esta imagen?)
2. **Implícitas:** buscan extraer información a través de la interpretación del texto. (¿Cómo crees que se sintió el protagonista?)
3. **Valorativas o críticas:** buscan la adopción de una postura frente al texto. (¿Qué te parece la reacción del personaje?)
4. **Creativas:** pretenden motivar a que se cree algo nuevo a partir de lo leído. (¿Qué le agregarías al texto o a la ilustración?)

## D. LA NARRACIÓN ORAL

A los niños les encanta oír cuentos, tanto de manera individual como en grupo; les gusta oírlos una y mil veces con una atención y una tensión que es mayor sobre aquello que ya es conocido y a la vez siempre nuevo.

Como maestros debemos ejercer el dominio de la palabra a través de la voz. Debemos aportar una mirada curiosa y distante que nos permita formar parte, y a la vez alejarnos de lo que ocurre; pero ante todo debemos comunicarnos y crear vínculos afectivos para acompañar a los estudiantes. De esta manera haremos que ese cuento contado sea digno de recordar, seremos los responsables de darle atmósfera al cuento, calidez y solidez a los hechos, énfasis en su rapidez o lentitud, y ayudaremos a reconocer lo trágico, cómico, o épico del cuento.

La voz, poderosa y frágil, la respiración, los gestos, todo el ser del narrador se debe volcar hacia ese elemento sonoro “Había una vez” que parece hacernos soñar y nos aleja del momento real en el instante mismo.

*“La narración opera como un vehículo de emociones, inicia al niño en la palabra, en el ritmo, en los símbolos, en la memoria. Despierta la sensibilidad y conduce a la imaginación a través del lenguaje total: la entonación, el ritmo, el gesto. Escuchar historias es una de las primeras experiencias literarias. El lenguaje del relato oral abre la imaginación a la realidad y posibilita la aventura de lo desconocido.” Gabriel Janer.*

Los cuentos tradicionales son perfectos para iniciar a los niños en el gusto por la lectura, y son muy poderos para ser narrados oralmente.

Los cuentos populares serán un tesoro para los niños, los compartirán con millones de otros niños alrededor del planeta; y si se familiarizan con sus elementos, los podrán reconocer a lo largo de su vida, tanto en la tradición oral como en la literatura escrita.

A continuación encontraremos algunos tipos de cuentos ideales para desarrollar la oralidad. También el nombre del libro de la colección de Secretos para contar en que se hallan y las páginas que los contienen:

**1. Los cuentos acumulativos o juegos de palabra:** ponen a trabajar la memoria de cada cual. Sirven para ordenar y recordar los distintos argumentos

- *La cucaracha Martínez*
- *La casita* (Libro *Lecturas para todos los días*, Pág. 39)
- *En la ciudad de Pamplona* (Libro *Lecturas para todos los días*, Pág. 56)

**2. Los personajes:** El protagonista infantil o juvenil y su contrarréplica, el miedo.

- *Pulgarcito*
- *Los siete chivitos* (Libro *Cuentos maravillosos*, Pág. 7)
- *Los duendes* (Libro *Lecturas para todos los días*, Pág. 13)
- *La reina de las abejas* (Libro *Cuentos maravillosos*, Pág. 15)
- *Los tres pelos de oro del diablo* (Libro *Cuentos maravillosos*, Pág. 29)

**3. Cuentos de animales:** En estos cuentos el débil le gana al fuerte, la ley de la selva se revierte. La función de los animales en los cuentos es la de servir para contar y describir al ser humano visto desde afuera.

- *La comadreja y la familia armadillo* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 76)
- *La tortuguita diligente* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 73)
- *Las orejas largas de Tío Conejo* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 53)
- *El rey de los animales* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 85)
- *El patito feo* (Libro *Cuentos maravillosos*, Pág. 55)
- *El mono y el tiburón* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 70)

**4. Cuentos de tradición, evolución, de origen**

- *¿Por qué los sapos no tienen cola?* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 47)
- *El origen de las lluvias* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 11)
- *El Jaguar y la lluvia* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 28)
- *La historia de la ceiba que no dejaba ver el sol* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 22)
- *Kutzikutzi* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 14)
- *La leyenda de Wareke* (Libro *Cuentos para contar*, Pág. 33)

## ACTIVIDADES

Preparemos la narración oral de un cuento:

- Elijamos un cuento que nos guste para **memorizarlo y secuenciarlo**.
- **Apropiémonos de los personajes**, pensemos en la voz que tendrán, la expresión de su rostro, etc.
- **Memoricemos** algunas de sus formas, frases o palabras más hermosas o mágicas.
- **Sonoricemos el cuento**: podemos ensayar las onomatopeyas, las voces de los animales, pensar en el ritmo, en cuándo vamos a susurrar o levantar la voz.
- Pensemos en qué momentos se solicitará la **participación de los oyentes** en las frases repetitivas, onomatopeyas, canciones, adivinanzas, conjuros, etc.

## E. TEXTOTECA

(Basado en Laura Dventach)

Esta actividad trata de llevarnos a volver a pensar en los textos que dejaron huella en nuestra vida, y a analizar por qué sucedió esto. Este ejercicio nos hará conectarnos con los niños a quienes hoy leemos.

Vamos a desempolvar nuestra infancia envuelta en rimas, canciones, retahílas, juegos de palabras, y cuentos.

**A continuación citamos a Laura Dventach desarrollando este tema:**

“Me interesa que cada persona logre tener una visión panorámica de lo que es la construcción de su camino lector. No existen lectores sin camino y no existen personas que no tengan un camino empezado aunque no lo sepan. Es importante reconocer la existencia de textos internos: todo lo que uno percibió, escuchó, recibió por distintos medios, cantó, copió en cuadernos, garabateó, etcétera. La mayoría de las veces, por diversas circunstancias de la vida –llámese falta de memoria, prejuicio, falta de espíritu lúdico, o porque simplemente la cultura en la que vivimos no estimula esa manera de “leerse”–, dejamos este bagaje interno sin considerar.”

“En todas las manifestaciones de la literatura popular, en el folclore, en el romancero, en las poesías tradicionales, en los cuentos, en los dichos, en los chistes, en el folclore doméstico que se origina en cada hogar, hay una instancia estética decantada por el tiempo. Basta con recorrer el bagaje de poemas, historias, canciones, ritmos, recuerdos vinculados a las palabras que cada persona conserva, para descubrir la punta del ovillo del imaginario compartido de una familia, de una región, de un país.”

“Cada uno de nosotros fue construyendo una textoteca interna armada con palabras, canciones, historias, dichos, poemas, piezas del imaginario individual, familiar y colectivo. Textotecas internas que se movilizan y afloran cuando se relacionan entre sí. A la manera de las retahílas infantiles podemos decir que en cada persona hay muchos textos, que la unión de los textos de muchas personas arma los textos de una familia, de una región, de un país ¿Qué relación hay entre el reconocimiento de los textos internos y la literatura? ¿Qué relación hay entre la presencia de la literatura en la escuela y los textos internos?”

**Estas son algunas de las preguntas que se pueden hacer para construir la Textoteca:**

- Una canción que usted cantaba cuando era niño.
- Una ronda que jugaba.
- Una canción con la que lo arrullaban para dormir. (Si es padre, una con la que arrulle a su hijo)
- Una adivinanza que recuerda de cuando era pequeño.
- Un cuento o historia que le contaron cuando era pequeño.
- Un cuento que leyó cuando era pequeño.

y muchas más que se nos ocurran y nos devuelvan a la niñez...

Estos textos constituyen el piso para que la literatura tenga presencia cotidiana, el lugar en el que se puede hacer pie para dar el paso natural hacia la lectura en el sentido más creativo. Para que cuando llegue el momento, se pueda hacer crecer lo que se tiene." Laura Dventach

## ► Para construir la textoteca

### Ejemplo:

Éste compró un huevito, éste se lo comió, y éste se fue a la guerra, qué dolor qué dolor qué pena, ¿y cuándo volverá? Salió esta mañana muy tieso y muy majo, corbatín corto, y chupa de boda, pero él hace un gesto y orondo se va, ¿Quién es?, ¿quién es? La vieja Inés... Érase una pobre viejecita sin nadita que comer, una gentil princesita tan bonita como tú, Y había una vez una bruja hermosa y un pirata honrado y había una vez el mundo al revés, érase un nombre a una nariz pegado, érase una nariz superlativa, érase las doce tribus de Egipto, de para arriba, flaco era el animalejo el más flaco de los canes y se pinchó el dedo con el huso de una rueca, la Lora en la vara, la vara en la estera y la estera en la cama, y la cama en la pieza y la pieza en la casa , ¿Lobo está? ¿Lobo está? Estaba la pájara pinta sentada en el verde limón... arroz con leche me quiero casar , aserrín aserrán los maderos de San Juan, los de queso al fandoque y los de riquí riquí ran, rápido ruedan los carros por el ferrocarril, a la rueda rueda de pan y canela tomate tu Milo y vete pa la escuela.

## ACTIVIDADES

1. Escribamos un texto de todas esas rimas, coplas, canciones, trabalenguas, pequeños cuentos, juegos de palabras que recordamos de pequeños. (Miremos el ejemplo anterior).

Una vez escrito, recordemos en quién pensamos mientras la escribíamos, de dónde vienen todos esos recuerdos. ¿Qué sensación nos produjo el recordar todo esa textoteca de la infancia?

2. Recordemos y escribamos cuál fue el libro o cuento, rima o poesía que más nos gustó cuando pequeños, escribamos un poco de él, y sobre el por qué ejerció ese papel tan importante en nuestro camino lector.