

PALABRAS AL VIENTO

Cartilla para docentes

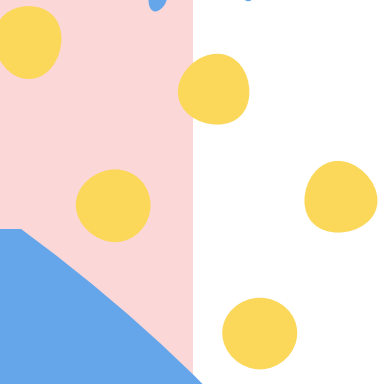
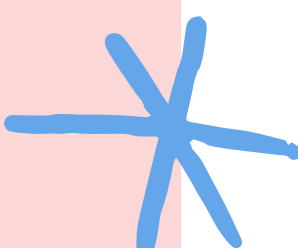


Elaborada por:
Daniela Triana y Danna Cárdenas

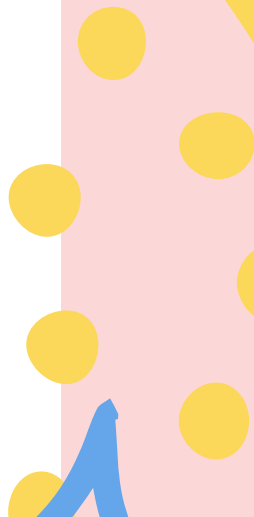
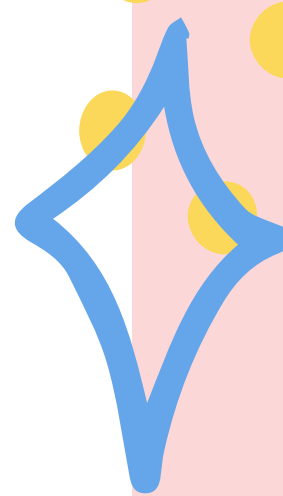




Presentación

En atención a la importancia que tiene la escritura en el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo, este cuadernillo es una guía de actividades de escritura creativa que pretende aproximar a los niños niñas a su proceso de creación a través de experiencias que susciten curiosidad y emoción, que estimulen el potencial que posee cada niño para proponer e inventar historias y diferentes tipos de texto; y promoviéndola como herramienta de uso cotidiano.



Esta cartilla juega un papel fundamental en el proceso de producción escrita de los estudiantes, pues ofrece 25 talleres con facilidad de aplicación en los cuales se encontrará sugerencias útiles y una propuesta de evaluación para que los docentes lo utilicen como referente y puedan hacer uso de esta guía en sus clases.

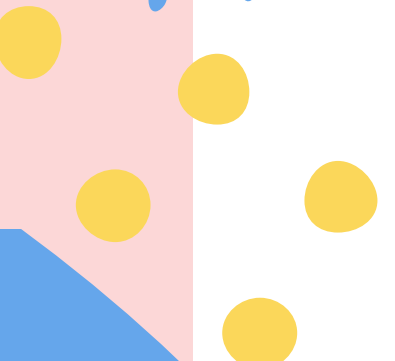
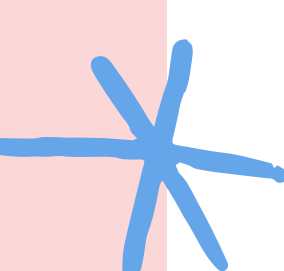





Los talleres están organizados según la tipología de los textos, distribuyéndose de la siguiente forma a lo largo del cuadernillo:


- Textos narrativos
- Textos informativos
- Textos líricos
- Textos argumentativos
- Actividades orales que estimulan la creación
- Actividades de vocabulario

Además, estarán estructurados en una secuencia conformada por;


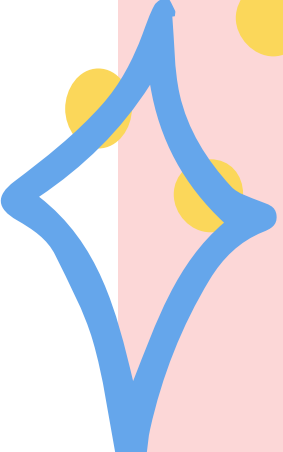
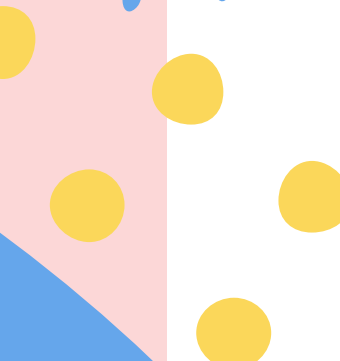
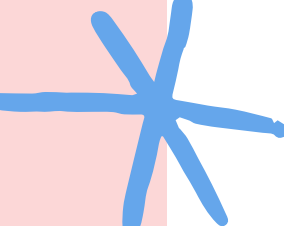


Actividad Inicial: Consiste en una actividad precedida a la actividad principal del taller. La función de esta primera parte es acondicionar a los estudiantes, activando el interés frente al espacio de aprendizaje. En este momento de la secuencia se podrán encontrar actividades relacionadas con la actividad principal o ajenas a ella, pero siempre con el objetivo de llamar la atención de los niños y niñas creando un ambiente dinámico y ameno.





Actividad Principal: La función de la actividad principal es estimular la creatividad y potenciar la escritura, aunque los dos momentos son importantes para esto, este momento específico se encarga de llevar a los estudiantes a la práctica de este ejercicio y también conduce hacia las distintas posibilidades de las que podrían comenzar a escribir, despertando su capacidad imaginativa. Se pueden encontrar actividades de producción, además de orales, de consulta, de encuentro con el otro y de lectura del mundo, pues la escritura creativa no sólo se limita al momento de escribir, sino que comprende que es necesario conocer estableciendo un proceso creativo que proporcionará ideas para sus obras.



Modos de evaluación

En este apartado se propone una evaluación cualitativa que se centre en el estudiante como principal evaluador de su proceso. El adscribirse al enfoque procesual de la escritura orienta a ser consciente de este, teniendo en cuenta las distintas etapas que se puedan proponer durante el ejercicio de producción escrita.

El docente tendrá como propósito guiar a los estudiantes a cuestionarse la manera de escribir, adquiriendo, de manera progresiva, autónoma y de igual forma desarrollando el pensamiento crítico cuando argumente las posibilidades de mejora de sus pares y las suyas. El docente intervendrá al inicio con mayor intensidad mientras los estudiantes se adaptan al proceso que ha de tenerse en cuenta.

Antes de escribir:

Los estudiantes pueden hacer uso de estrategias como la lluvia de ideas en la que el estudiante escribirá todo lo que se le ocurra según el tema del escrito que desea crear. Posteriormente puede organizarlas mediante diferentes estrategias. El mapa mental, puede ser una buena opción de organización, o cuadros en los que concrete los elementos importantes del escrito (personajes, conflicto, lugar), el docente y el estudiante pueden proponer la manera de planear lo que se le facilite. Es importante dentro de esa planeación ayudar al estudiante a tomar en cuenta ¿Para quién estoy escribiendo?, ¿Qué tipo de texto quiero escribir?, ¿Por qué escribo?, de acuerdo al ejercicio propuesto, el docente guiará a establecer el propósito comunicativo.

Durante la escritura:

El docente en este momento deberá estar atento frente a cualquier inquietud del estudiante y ayudarlo a continuar con la fluidez del ejercicio si se genera algún bloqueo escritural. Es sustancial que los estudiantes identifiquen las dificultades que le impiden expresarse para que pueda él mismo junto con el docente buscar una forma adecuada de abordar el inconveniente.

Después de la escritura:

Al finalizar la primera versión del escrito del estudiante, el docente propondrá la relectura de la obra y explicará los aspectos que revisarán en su escrito para mejorarlo, tales como: coherencia y cohesión, de modo que, los escritos tengan una idea global y que las oraciones den continuidad la una a la otra; además de cuestionarse si el ejercicio fue realizado desde un saber propio evitando caer en el error de copiar el ejemplo; luego también, aspectos morfológicos (composición de la palabras, concordancia de género y número), aspectos sintácticos (composición de oraciones), aspectos lexicales (evitar reiteraciones) o de ortografía (haciendo énfasis principalmente en acentuación y signos de puntuación).

Todo lo anterior de manera poco rígida, sin caer en imposiciones, sin caer en la situación de recordar los contenidos de la asignatura de lengua castellana, pues esto se propone como un espacio de práctica de la escritura en el que los niños pondrán sus conocimientos en sus creaciones.

En cada momento de práctica, se pretende que el estudiante pueda ser consciente de sus dificultades, cómo ha sabido abordarla y que siga aplicando esto último a sus próximas producciones.

Por otro lado, el trabajo colaborativo es fundamental dentro del aula de clase, pues este posibilita el aprendizaje, por tal razón, el docente puede considerar las siguientes estrategias de creación y revisión.

Co-publicación:

Los estudiantes escriben en conjunto con algunos de sus compañeros generando a partir de las diferentes ideas un solo texto que será revisado y mejorado por los miembros del grupo.

Coedición:

Los estudiantes planean y escriben individualmente, luego sus compañeros harán una revisión del escrito donde opinan y revisan el texto críticamente, para que después el propietario considere o no tomar en cuenta las correcciones de sus compañeros para mejorarlo.

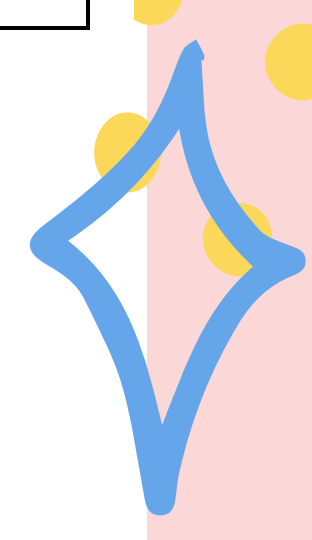
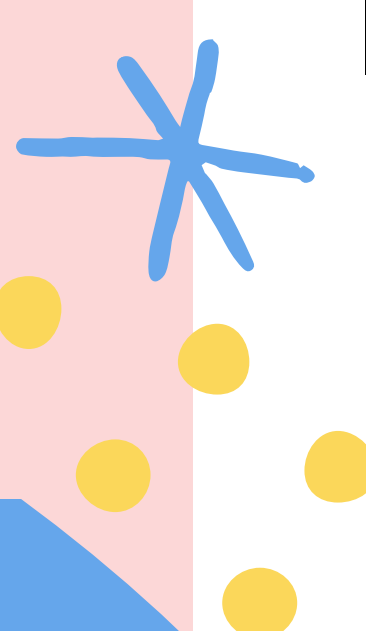
En este orden de ideas, se explicitan los criterios evaluativos que se pretende tener en consideración, los cuales son:

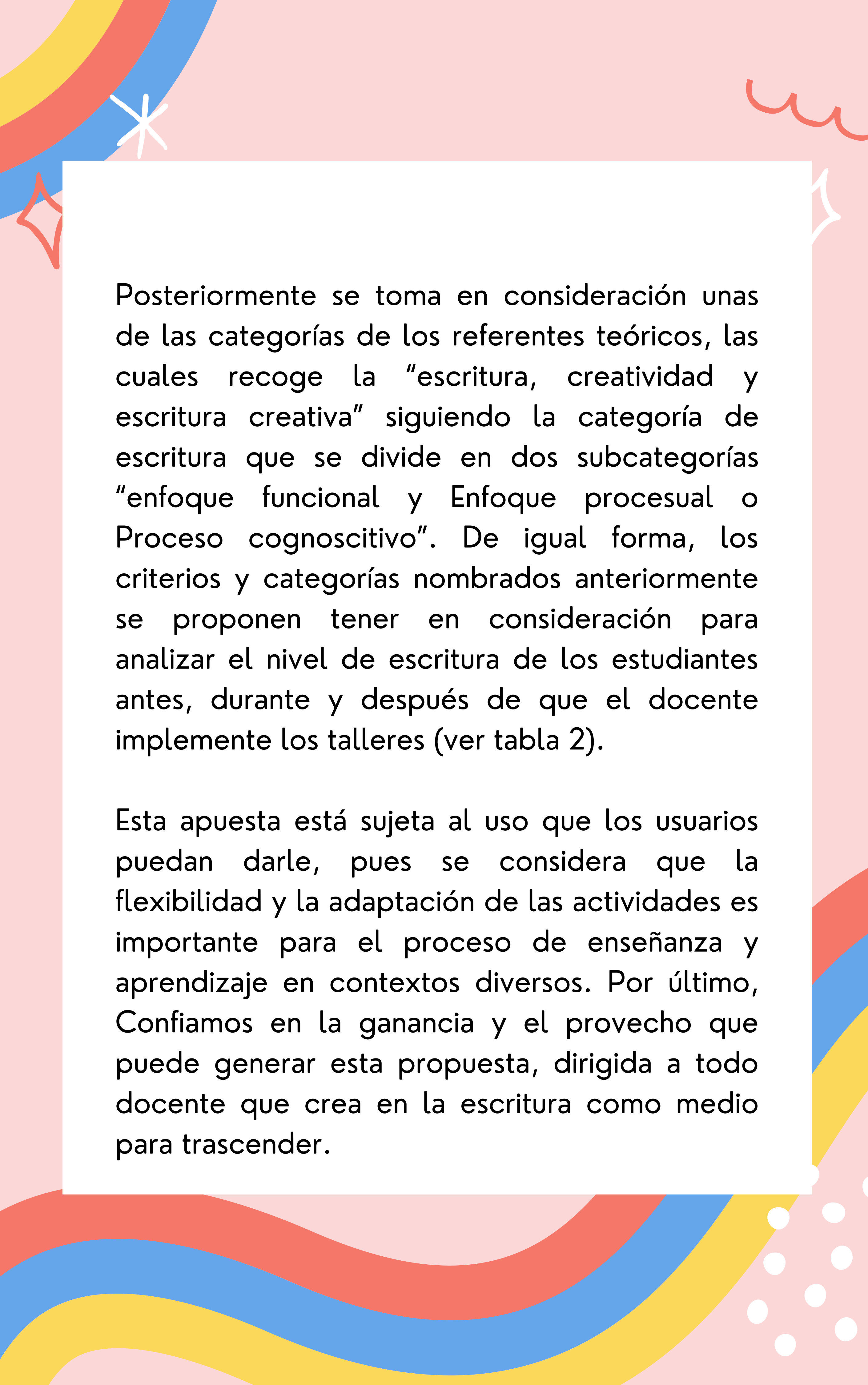


TABLA 1. CRITERIOS EVALUATIVOS

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Adecuación a la situación comunicativa	El escritor debe tener clara la intención comunicativa y en este sentido, él debe considerar con importancia los aspectos contextuales que están vinculados para consolidar la intención.
Coherencia	Propiedad textual que hace posible que los textos tengan un significado unitario a pesar de su extensión; es decir que todas las ideas expresadas deben concordar con un objetivo y tema específico.
Cohesión	Es la propiedad que se refiere a la relación entre oraciones y párrafos que hacen que una idea confluya con otras, dándole continuidad.

Fuente: Elaboración propia





Posteriormente se toma en consideración unas de las categorías de los referentes teóricos, las cuales recoge la "escritura, creatividad y escritura creativa" siguiendo la categoría de escritura que se divide en dos subcategorías "enfoque funcional y Enfoque procesual o Proceso cognoscitivo". De igual forma, los criterios y categorías nombrados anteriormente se proponen tener en consideración para analizar el nivel de escritura de los estudiantes antes, durante y después de que el docente implemente los talleres (ver tabla 2).

Esta apuesta está sujeta al uso que los usuarios puedan darle, pues se considera que la flexibilidad y la adaptación de las actividades es importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje en contextos diversos. Por último, Confiamos en la ganancia y el provecho que puede generar esta propuesta, dirigida a todo docente que crea en la escritura como medio para trascender.

TABLA 2. PROPUESTA DE EVALUACIÓN

Categoría	Subcategoría	Criterio de evaluación
Escritura	Enfoque procesual o Proceso cognoscitivo	Elaboración de escritos con coherencia y cohesión
	Enfoque funcional	Capaz de saber cuál es la intención con la que escribe, para qué escribe y cuál es el contexto del escrito.
Escritura creativa	Originalidad	Capaz de generar ideas propias y saber empezar desde cero
	Sensibilidad	Capaz de expresar ideas, pensamientos, emociones y tener diversas perspectivas. Estar abierto a opiniones
	Elaboración	Capaz de materializar las ideas en un escrito.
	Motivación	Capaz de solucionar problemas generando soluciones diferentes a las comunes.
	Divergencia	Generador de Pensamiento crítico
	Experiencia	Produce escritos en los cuales involucra la experiencia.

Fuente: Elaboración propia

Actividades

El libro viajero

Figura 1. Ejemplo de libro viajero



Fuente: Acrbio, (2018)

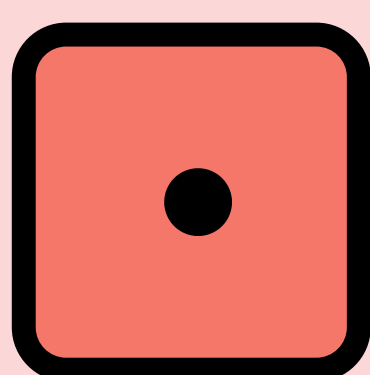
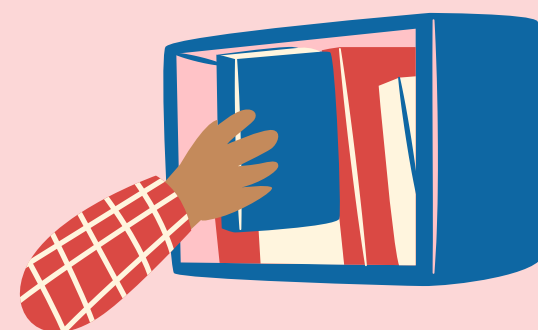
Tipo de actividad: Grupal

Es la propuesta de un cuaderno alado y fantástico lleno de las vivencias de los niños y niñas. Un cuaderno itinerante colectivo que proyectará en sus hojas sus sentires, pensares y actuares. Se espera generar con esto un deseo por participar en ejercicios de escritura cotidianos, es decir; puedan encontrar en la escritura una forma de comunicación y de desahogo.

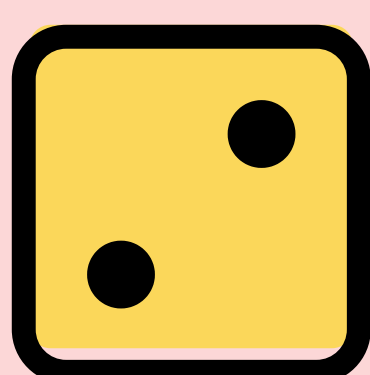
Para esto, consiga un cuaderno, bitácora, folder que pueda usar para este fin. Haga uso de su recursividad y sentido de la estética para elaborar el libro viajero.

Comente a los estudiantes esta propuesta, pídeles su opinión y algunas sugerencias. Concrete con ellos las reglas del uso del libro viajero y escribalas en la tercera hoja; en la primera dibuje el nombre de la propuesta o un nombre que le parezca adecuado para atraer a los pequeños escritores; en la segunda, escriba una bienvenida sugestiva. Finalmente, organice el horario para que cada estudiante pueda participar y escribir sobre las hojas del libro viajero.

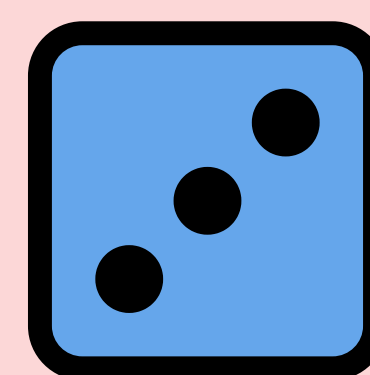
¿QUÉ PUEDEN ESCRIBIR EN EL LIBRO VIAJERO?



Tienen la libertad de escribir lo que ellos quieran, sin embargo; las siguientes sugerencias pueden ser bien recibidas por ustedes para clarificar el uso



Podrán escribir una situación incómoda, feliz y/o chistosa. El recuerdo de un sueño o una memoria de infancia. Un conocimiento que hayan aprendido el día anterior o el mismo día, como la receta de la abuela sobre un pastel, las empanadas o . Una historia o poema que hayan inventado. Una frase, un dibujo o una fotografía con una pequeña descripción y demás opciones que puedan ocurrirse.



Sugerencias:

- Sugiera ejemplos sobre lo que podrían escribir.
- Haga recomendaciones sobre su cuidado.
- Procure que todos los niños y niñas tengan la oportunidad de tener un día en casa con el libro.

1. El juguete como personaje principal

Tiempo estimado: 2 horas
Tipo de actividad: Oral

Actividad inicial: Partes del cuerpo

¿Cuál es tu nombre?,
¿Qué haces en tu tiempo libre?, ¿Que te gusta y que no te gusta? ¿Cuál es tu juguete favorito?

Espera unos minutos para que respondan a las preguntas e inmediatamente dé la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente. Ahora, esta vez los estudiantes se saludan dándose un abrazo y realizarán las mismas preguntas que hicieron antes, para después volver a girar y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

Pídale a los estudiantes que formen dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y asegúrese de que queden mirándose frente a frente. Se recomienda tener una música de fondo para ambientar la actividad. Luego, indíqueles que se presenten con la mano y que realicen las siguientes preguntas



1. El juguete como personaje principal

Actividad Principal

Objetivo: Imagina y crea posibles eventos en los que los juguetes toman vida y construye un discurso oral a partir de ello.

Sugerencias:
-Motive a los estudiantes por medio del ejemplo, muestre a la clase su juguete favorito de cuando era pequeño/pequeña

Para esta actividad, pídale a los estudiantes con anterioridad, que traigan de la casa su juguete favorito, Ahora, teniendo en cuenta nuestro juguete favorito imaginaremos una historia en donde Él, es el personaje principal, crearemos su nombre, cómo fue creado, y que hace ese juguete cuando está solo en casa y nadie lo puede ver, Será que ¿Cobrará vida? ¿Comerá como lo hacen los humanos?, si es así, ¿Cuál es su comida favorita? ¿Qué le gusta hacer? ¿Cuáles son sus amigos? Al final cada uno socializa la historia que creó.

2. Exposiciones fantásticas 1

Tipo de actividad: oral y grupal

Tiempo estimado: 2 horas

Actividad inicial: La caja mágica

Encuentra o cree de manera recursiva algunos objetos que representen los temas de la actividad posterior, por ejemplo; el diente de un vampiro, el cabello del Mohán, las alas de un hada. Luego consiga una caja para guardar estos artículos y permita a sus estudiantes opinar acerca del personaje a quien le pertenece.

Las posibilidades están abiertas, a lo que podemos sugerir la impresión de estos artículos para mayor facilidad.

Actividad principal

Objetivo: Generar en los niños la necesidad de saber y conocer.

El proceso de escritura en el aula debe formarse a través de una relación de confianza y asertividad entre docente y estudiante. Esto hace importante que los docentes se involucren en el proceso de los escritores, que escudriñe en gustos y preferencias, en las facilidades y dificultades para ser un guía eficaz.

Esta actividad pretende que el docente pueda hacer las veces de guía de museo. ¿Han visto alguna vez la proyección sobre historia en el Museo Nacional o en otros lugares como estos?, precisamente; usted propondrá una exposición fantástica de temas inusuales, sorprenda a los estudiantes con sus habilidades orales y digitales.



2. Exposiciones fantásticas 1

La intención de esta actividad es que genere inquietud sobre ciertos temas que parecen interesantes para ellos, tales como seres mitológicos de los que se han construido historias misteriosas y terroríficas.

Pregunte a los estudiantes acerca de los temas que ellos conozcan y persuada de la participación activa formulando preguntas sencillas que susciten el conocimiento previo.

¿Reconocen alguna de estas historias y criaturas? ¿Cuáles?
¿Sabían de la historia de estas criaturas? ¿Qué sabían?
¿Sobre cuáles otras criaturas saben?

Proponga a los estudiantes escoger una criatura que no esté dentro de los que usted expuso, deje como tarea en casa la consulta sobre esas criaturas y recuerde, permita que utilicen cualquier ayuda audiovisual.

Esta actividad promueve la lectura que es esencial para el trabajo escritural y de la misma forma pretende incluir la oralidad para compartir y apropiarse el conocimiento para tener la facilidad de escribir sobre esto.

Ejemplos:

- Vampiros.
- La patasola.
- Sirenas.
- El monstruo del lago Ness.
- El mohán.
- Las ninfas y las hadas.

Recuerde que no se trata de una exposición simple sino una puesta en escena construida desde la emoción que contagiará a los espectadores.

Sugerencias:

- Encuéntrese con el niño que tiene adentro.
- Haga preguntas durante su presentación.
- Ponga dinamismo a la conversación con los estudiantes.
- Permita que los estudiantes escojan el tema sobre el que quieren consultar, pero también ayude a su elección si ellos así lo requieren.

3. Exposiciones fantásticas 2

Tipo de actividad: oral e individual

Tiempo estimado: 2 horas

Actividad principal

Objetivo:

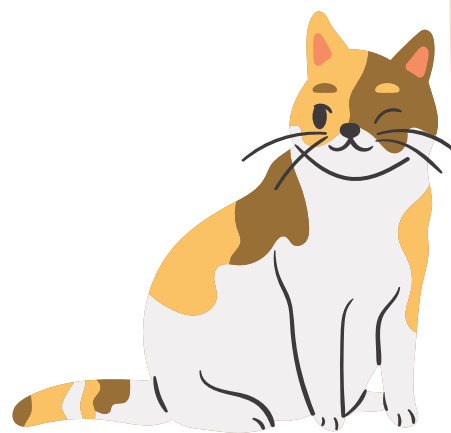
- hablar con libertad y seguridad
- saber escuchar con atención y respeto.

Como continuación de la actividad de "exposiciones fantásticas 1", permita a cada estudiante exponer la información que recolectaron sobre la criatura o el ser mitológico. Recuerde motivarlos y promueva el respeto entre los estudiantes. Deje al final de cada exposición un tiempo para que el expositor resuelva dudas o inquietudes.

Actividad inicial: Formando nuevas palabras

Cómo actividad inicial, invite a los estudiantes a formar grupos de 2 o 3 personas. Cada grupo tendrá que pensar en formar nuevas combinaciones a partir de las palabras sugeridas a continuación:

- Amor: Roma
- Clavo: calvo
- Trata: tarta
- París: prisa
- Cómo: moco
- Ácido: caído
- Loba: bola
- Gota: gato
- Todas: datos



4. Dados oralidad

Tipo de actividad: oral y grupal
Tiempo estimado: 2 horas

Actividad inicial: Vamos a bailar...

Para despejar la mente de los estudiantes proponga que todos se pongan de pie, ponga música de la preferencia de los estudiantes e invítelos a bailar, como docente dé ejemplo y empiece a mover su cuerpo al ritmo de la música. Cree un ambiente de confianza para que los estudiantes se sientan libres y cómodos al bailar. Resalte en todo momento la importancia del respeto hacia los compañeros.

Actividad principal:

Objetivo: Fomentar la capacidad de crear de manera espontánea.

Para el desarrollo de esta actividad, previamente diseñe los cubos que se utilizarán para la actividad.



4. Dados oralidad

FIGURA 2. EJEMPLO DE DADOS DE ORALIDAD

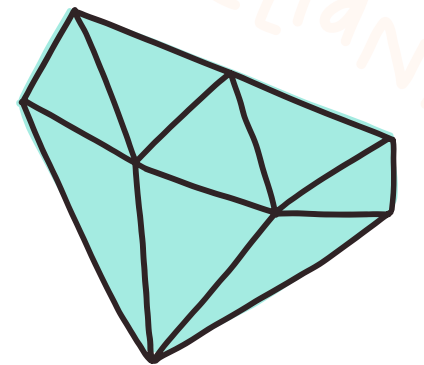
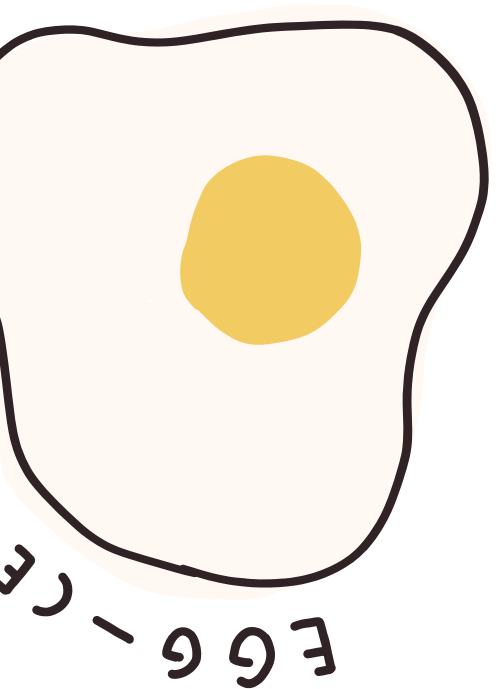


Fuente imágenes: Bermejo. (2015)

4. Dados oralidad

El material y el diseño va por cuenta de la docente, los cubos se pueden realizar de cartón o hoja de papel. Tenga en cuenta las categorías para realizar los cubos: Personajes, objetos y lugares. Las imágenes deben ser claras para que los estudiantes las puedan identificar fácilmente.

Procedimiento: Pídale a los estudiantes que formen un gran círculo y ponga en la mitad los cubos, invite a un voluntario a pasar al centro del círculo y que coja cada dado y lo lance para ver cual es el personaje, el lugar y el objeto que va a usar para crear su historia. Cada estudiante tendrá 5 min para socializar su historia



5. Animales fantásticos

Tipo de actividad: individual

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Descriptivo

Actividad inicial: La selva loca

Organice a los estudiantes en el centro del salón, amenice el ejercicio con música activa; dígame a los estudiantes que caminen por el lugar cruzándose con los compañeros, indique a los estudiantes que cuando la música se detenga, imitaran el animal que ellos deseen.

Actividad principal:

Objetivo: Construye un nuevo animal y describe sus características.

En primer lugar, pida a los estudiantes que elijan tres animales de su preferencia y una parte de cada animal (ejemplo: la cabeza de un gato, las alas de una mariposa y los tentáculos de un pulpo). Posteriormente, proponga a los estudiantes que conformen un nombre para su animal utilizando partes de sus nombres, por ejemplo: pulsato (pul- pulpo, sa- mariposa, to- gato) y un dibujo del animal.

5. Animales fantásticos

Pídale a los estudiantes que piensen en las características físicas, el hábitat, la alimentación y el comportamiento del animal. Los estudiantes deberán materializar el ejercicio en una hoja; primero pondrán el nombre, luego la imagen y por último la descripción que constará de cuatro párrafos en los que escribirán la información sugerida anteriormente (hábitat, alimentación...).



Sugerencias:

- Puede usted brindar los animales al azar a cada estudiante.
- Recuerde a los estudiantes tener en cuenta las características de los animales elegidos para construir el nuevo animal y sus características.
- Proponga un ejemplo para dar claridad al ejercicio.

5. Animales fantásticos

Figura 3. Ejemplo de animales fantásticos



Es una de las nuevas especies encontradas en el mundo, exactamente en Europa. Es un animal que habita el océano y sobrevive alimentándose de atún, sin embargo, cuando llega la primavera sale del océano y se dirige a la tierra a alimentarse del néctar de la flores. Se reproduce de manera asexual, poniendo sus huevos cada cuatro meses en los corales.

El pulsato está conformado físicamente por cabeza de gato, cuerpo de pulpo y alas de mariposa, por esta razón, puede defenderse hipnotizando con su ronroneo y su visión nocturna.

Activar Windo

Fuente: Elaboración propia

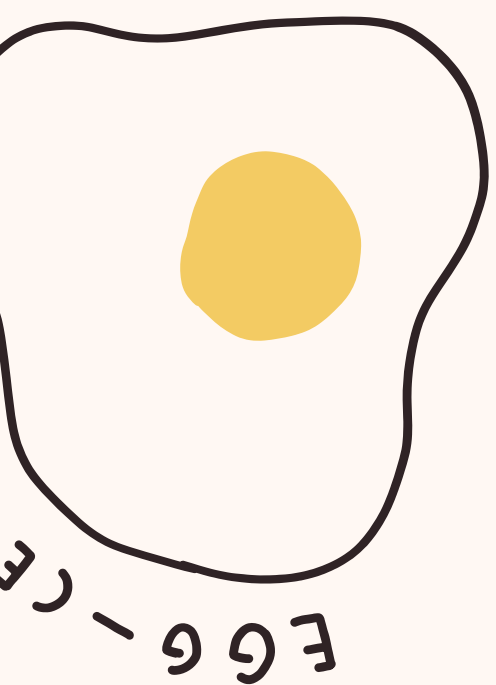
6. En el lugar de la noticia

Tipo de actividad: Grupal
Texto: Informativo
Tiempo estimado: 2 horas

Actividad inicial: Escribir en el aire

Para esta actividad cada estudiante pasará al frente de la clase y el docente le indicará qué palabra tendrá que escribir, por ejemplo: Juegos, noticias, historias, cuentos.

El estudiante simulará que está escribiendo, pero realizará los trazos en el aire para escribir imaginariamente la palabra y el resto de la clase tendrá que adivinar de qué palabra se trata. No se pueden dar pistas ni ejemplos, solo tendrán que observar los movimientos que realiza el compañero para adivinar.



6. En el lugar de la noticia

El estudiante simulará que está escribiendo, pero realizará los trazos en el aire para escribir imaginariamente la palabra y el resto de la clase tendrá que adivinar de qué palabra se trata. No se pueden dar pistas ni ejemplos, solo tendrán que observar los movimientos que realiza el compañero para adivinar.

Actividad principal:

Objetivo: Redacta una noticia a partir de los elementos asignados grupalmente.

Solicite a los estudiantes que doblen una hoja en seis partes, luego pídale que escriban en cada parte las siguientes preguntas:

- ¿Qué pasó?
- ¿Dónde pasó?
- ¿Cuándo pasó?
- ¿Quiénes fueron los testigos?
- ¿Qué dijeron los testigos?
- ¿En qué terminó?

Luego, indique a cada estudiante que deberá dar el papel doblado a sus compañeros y varios de ellos responderán a las preguntas.



6. En el lugar de la noticia

Ejemplo:

Respuesta 1: Alguien murió.

Respuesta 2: En un archipiélago

Respuesta 3: El 31 de Diciembre del 2020.

Respuesta 4: Justin Bieber, la huérfana y Peter pan.

Respuesta 5: Todo fue muy rápido, no pudimos ver al culpable.

Respuesta 6: ... Y todos rieron hasta morir.

Al completar todas las preguntas el papel será regresado a su dueño quien escribirá la noticia con la información proporcionada.

Recuerde a los estudiantes poner un título sugestivo, para esto puede tomar unos ejemplos del periódico e ir indicando su estructura (párrafos cortos, escrito en tercera persona).

Sugerencias:

- Lea algunas noticias para dar una idea de la superestructura y macroestructura de una noticia.
- Recuerde que los estudiantes no podrán ver las respuestas anteriores, sólo tendrá la sección del papel con la pregunta que le corresponda.
- Proponga escribir la noticia en tres columnas como en los periódicos y, poner imágenes que representen la noticia.
- Recuerde también poner una frase titular que provea una idea general de lo que tratará el texto.

7. Trabajos disparatados

Tipo de actividad: Individual

Texto: Descriptivo

Tiempo estimado: 2 horas

Actividad inicial: Adivina quién soy

Invite a los estudiantes a este maravilloso juego de la manera más entusiasta. Explíqueles que el juego consiste en adivinar algunas profesiones escogidas por ellos mismos o llevadas previamente por usted en pedazos de papel.

Indique a los participantes que quién tenga que adivinar se pondrá el papel en la frente y hará preguntas a sus compañeros de clase para identificar las características de la profesión y éstos responderán "sí" o "no". Recuerda conformar el número de grupos que sea pertinente.

Actividad principal

Objetivo: Construye una nueva profesión a partir de la unión de sufijos o prefijos con las palabras.

Esta actividad consiste en crear una nueva profesión u oficio al combinar estas palabras con un sufijo o prefijo, por ejemplo: doctor + ico = doctico; a partir de esto, los estudiantes crearán la descripción de su personaje respondiendo las siguientes preguntas.

¿Qué hace?

¿Dónde lo hace?

¿Cuánto gana?

¿Cuántas horas al día trabaja?

¿A qué gremio pertenece?

¿Cuántos idiomas habla?

¿Usa uniforme? Describe.

7. Trabajos disparatados

Figura 4. Ejemplo creación nueva profesión

Elija los sufijos o prefijos y las profesiones u oficios que utilizará para este fin. Indique a los estudiantes escribir la descripción en varios párrafos de una manera amena y sugiera diseñar el vestuario del nuevo trabajo.

Ejemplo:

Prefijos:

Ultra-tele-multi-pre- auto- anti- super-post- maxi- mini.

Sufijos: Tico-Sote- cesa- teca- dora, dor- ista- ero, era- ario, aria- tico- ito

Profesiones: Profesor- piloto- enfermera- odontólogo- policía- escritor- fotógrafo- cocinero- cantante- doctor.

Combinación: Teleprofesor- pilotista- cantantesa- ultrafotógrafo- minicocinero- odontologero- policiteca- escritorario- minienfermera- doctico.

Doctico

Es un especialista en el pico de las aves y del diseño de prótesis en caso de lesión en esta parte de su cuerpo.



Fuente: Elaboración propia

Sugerencias:

- Elija previamente un número de profesiones u oficios y una lista de prefijos y sufijos.
- Haga una introducción sugestiva a la actividad.
- Puede hacer que los estudiantes elijan al azar primero el sufijo o prefijos y luego el trabajo o brindar la combinación. Sin embargo, la opción uno es de mayor participación para ellos.
- Recuerde dar un ejemplo sobre la actividad.
- Pregunte a los estudiantes sobre qué escribir

8.El cuento loco 3

Tiempo estimado: 3

horas

Tipo de actividad:

Grupal

Texto: Narrativo

Actividad inicial: Cuento "La casa pequeña"

Para esta actividad, usted le leerá a los estudiantes un cuento escrito por un niño o niña, esto con el fin de motivarlos a que ellos también puedan realizar su propia historia. (ver anexo 1)

Actividad principal:

Objetivo: Crear un cuento colectivo manteniendo el hilo conductor de la historia y fomentar un ambiente en el que se trabaje de manera colaborativa.

Lleva a la clase una especie de friso hecho con hojas blancas o rayadas, luego explique a los estudiantes la actividad, que consistirá en que cada estudiante seguirá la secuencia narrativa del cuento solo leyendo la última página que escribió el compañero anterior, es decir, el primer estudiante que tenga el friso iniciará la narración y se lo dará a la siguiente persona sucesivamente hasta que última persona escriba el desenlace del cuento. Por último, proponga a un estudiante leer el resultado o proponga leer el cuento entre todos y asignen un título al cuento loco.

8.El cuento loco

Figura 5. Ejemplo friso

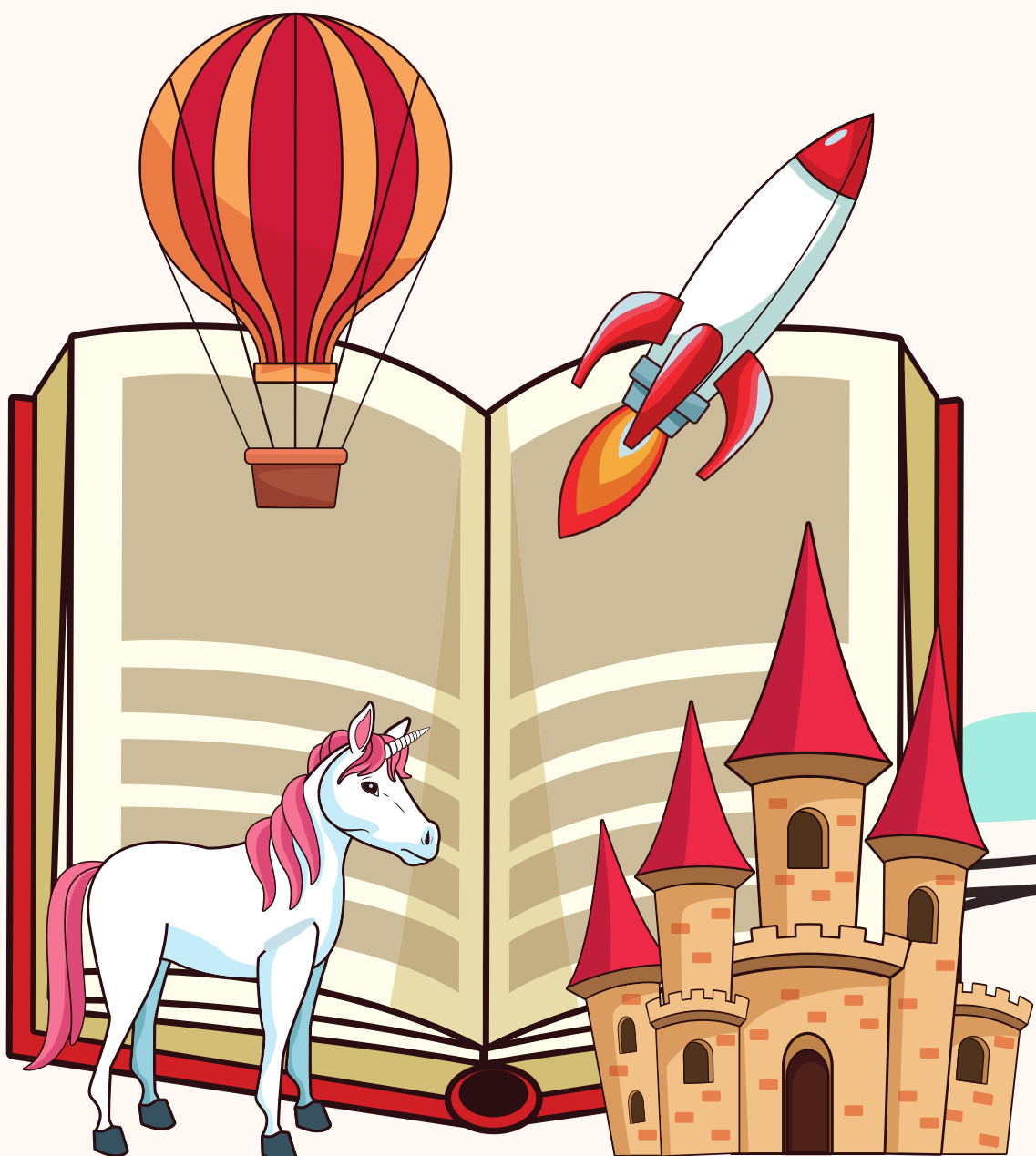


Fuente: Hernández (s.f)



Sugerencias:

- Prepare su material previamente.
- Anime a los estudiantes a realizar la actividad.
- Recuerde a los estudiantes que solo podrán leer la última página anterior escrita.
- Persuada a los estudiantes a mejorar el cuento.
- Revise la redacción y permita que los estudiantes propongan cambios.



9.El caldero mágico

Tipo de actividad: individual

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Narrativo

Actividad inicial:

Ejercicio de vocalización
Para captar la atención de los estudiantes vamos a realizar un ejercicio de técnica vocal que consiste en cantar las vocales (A, E, I, O, U). Se cantan todas hasta que se produzca una armonía entre todos los estudiantes. Así logramos naturalmente sonidos armónicos que relajan al estudiante, preparándolo para la clase.

Actividad principal

Objetivo: Realizar una historia siguiendo los datos proporcionados por la docente
Se les proporcionará a los estudiantes los siguientes datos para que construyan sus historias:

- Los personajes. (ej. Astronautas)
- Deseos y carencias. (ej. Aventuras)
- La búsqueda: obstáculos y lugares. (ej. Por los bosques)
- El objeto mágico: Amigos y aliados. (ej. Un libro mágico)
- La prueba: tareas difíciles y enemigos. (ej. Piratas, dejar la tierra)
- El regreso. (ej. Derrota)
- El final: ¿alegría o tristeza?



9.El caldero mágico

A continuación, se les pedirá que realicen una historia de acuerdo a los datos proporcionados anteriormente, o se podrá realizar la historia con datos que los estudiantes deseen (ej. en vez de que los personajes sean astronautas, el estudiante elegirá que sean piratas). Al final, se socializa la actividad ya sea por medio de la dramatización o el diálogo.

Sugerencias:

-Para realizar la actividad se podrían utilizar diversos materiales como fichas, dados, la creación de un PDF para imprimir, o podemos crearlo online para posteriormente generar el PDF o publicarlo en un blog de aula.



9.El caldero mágico

Ejemplo de historia

Érase una vez un grupo de hermanos que desde pequeños habían soñado con convertirse en astronautas, pero lamentablemente no tenían los recursos, ni el apoyo para conseguirlo. Un día mientras se encontraban jugando en el bosque, el menor del grupo se encontró con un sapo, y enseguida el niño lo reconoció, era el "cumplidor de deseos" el niño ya había escuchado historias sobre él, quienes lo encontraban podría pedirle un deseo.

El niño rápidamente llamó a sus hermanos, Carlos y Laura, quienes llegaron en un par de segundos asustados por los gritos, al estar cerca de su hermano menor, quedaron asombrados y entendieron cuál era la emergencia, pues también sabían quién era el sapo.

Los tres hermanos no dudaron en pedir su deseo, pues desde pequeños tenían claro cuál era, convertirse en astronautas.

El sapo les comentó que ya no cumplía deseos, pues se encontraba muy viejo, pero les comento sobre un libro mágico que podrían usar para cumplir el deseo, el sapo los mandó a una aventura en el bosque a los que los tres hermanos dudosos aceptaron, y fueron en busca del dichoso libro mágico.

Al principio los obstáculos fueron fáciles, como escalar, responder acertijos, ayudar a animales perdidos, pero conforme iban avanzando cada vez se ponían más difíciles. Al final lograron llegar pero se encontraron con los guardianes del libro mágico, un grupo de piratas. Estos solo pedían una condición para dejar de leer el libro, consistía en dejar la tierra, vivir en el espacio y solo poder visitar a la familia una vez por año. El grupo de hermanos dudó en aceptar, pues en la tierra tenían familia y amigos a los cuales querían mucho, pero al final aceptaron ya que su gran sueño era convertirse en Astronautas.

Al final, el grupo de hermanos viven felices recorriendo y conociendo todos los rincones del espacio y cada año regresan a visitar a su familia.

10 ¿Qué pasaría si...?

Tiempo estimado: 2 horas
Tipo de actividad: Individual
Texto: Narrativo

Actividad inicial: Meditación

Antes de iniciar la clase, pida a los estudiantes que busquen una postura que les resulte tranquila y cómoda, Una vez encontrada la postura el objetivo es centrarnos en la respiración y en la entrada y salida de aire. Pasados unos minutos, cuando vea que todos estén concentrados en su propia respiración, indíqueles que presten atención a la pequeña pausa entre la entrada y la salida de aire y recuérdelos que si la mente se va a otros pensamientos volvemos a centrar la atención en la respiración. Dejamos que la respiración ocurra de manera natural, no tratamos ni de hacerla más profunda, ni tampoco de suavizarla, solamente nos centramos en ella.

Actividad principal:

Objetivo: Creación de relato

Encuentro de superhéroes y de princesas ¿Qué pasaría si....?

Para iniciar, pídale a cada estudiante que piense en algunos superhéroes o princesas que no tienen normalmente ninguna conexión entre sí (ej. en la historia se encontrarán el Hombre Araña y la Bella Durmiente) después indíqueles que creen un relato a partir de las características de los dos personajes. Una excelente forma de dejar volar la imaginación.

10 ¿Qué pasaría si...?

Sugerencias:

-Antes de realizar la actividad muestre ejemplos o realice la en grupo para mejor comprensión de los estudiantes.

Ejemplo: ¿Qué pasaría si el hombre araña se encuentra con la bella durmiente?

Figura 6. Imagen Spiderman



Fuente: Castrejón (2021)

Figura 7. La bella durmiente



Fuente: Chiquipedia (s.f.)

Características de spiderman: es un superhéroe que se halla a favor de la ley, de la justicia, es decidido, justiciero, atlético, valiente, astuto. Aparece en los momentos indicados para cumplir con su responsabilidad. Tiene un marcado valor por las personas y una debilidad especial por los más débiles.

Características: la Bella Durmiente, es una chica amable, juguetona, tímida, gentil, y bastante ingenua, que ama a los animales. Su rasgo de personalidad más destacado es su pasión por el amor y es vista como una romántica empedernida. Las buenas hadas del reino la han bendecido con la belleza y el don del canto.

11. Viñetas grupales

Tipo de actividad: Grupal

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Narrativo

Actividad inicial: Seguir la secuencia de manera oral y espontánea de una historia.

Como actividad inicial, invite a los estudiantes a sentarse en el centro del salón formando un círculo, una vez allí, indíqueles que van a crear una historia colectiva. El objetivo es que cada estudiante aporte a la creación de la historia; que se diviertan y usen su imaginación para crear de manera espontánea.

Actividad principal:

Objetivo: Elaborar creativamente una historieta siguiendo la secuencia de viñetas

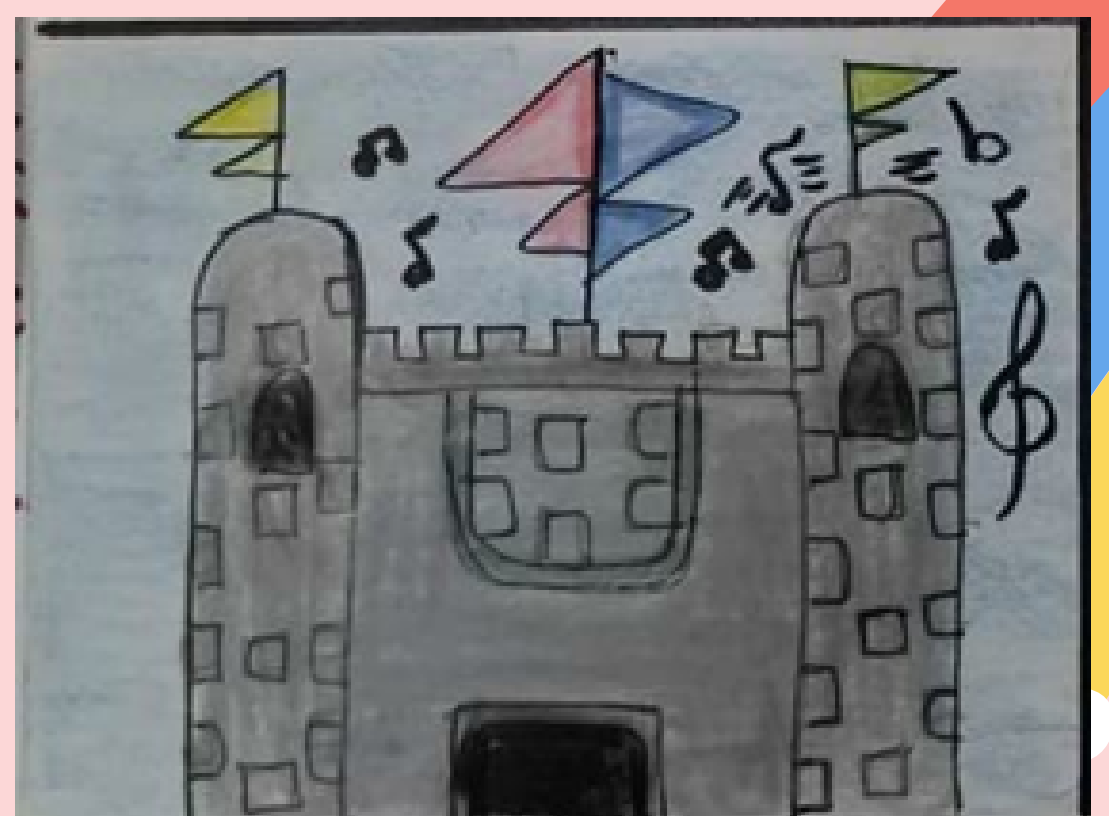
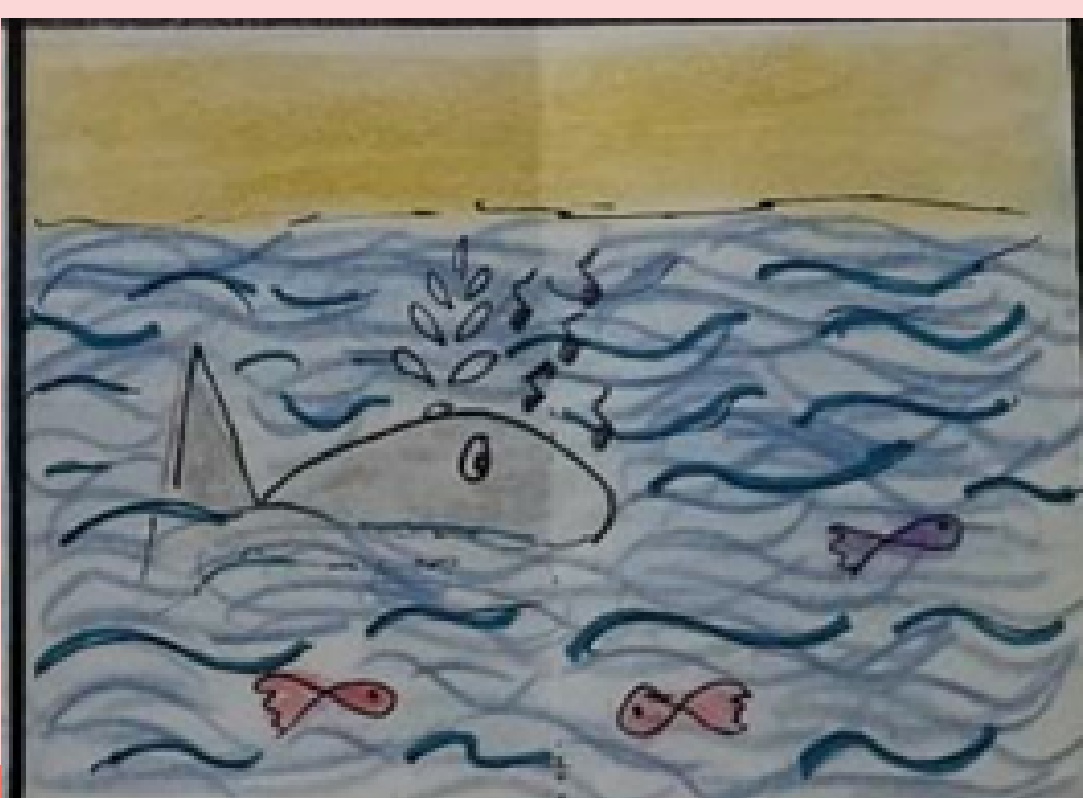
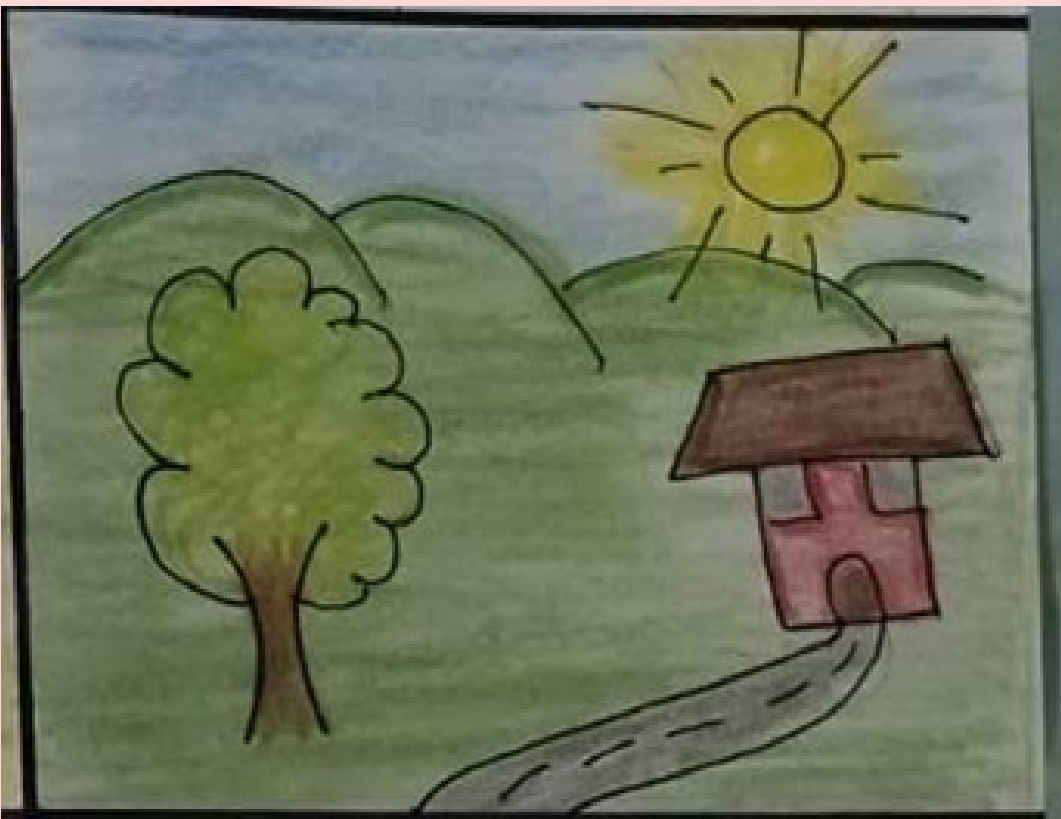
Para despertar la curiosidad de los estudiantes, en un primer momento pídeles que realicen un dibujo en una hoja pequeña, el dibujo es libre y está sujeto a la creatividad de cada estudiante. Una vez terminado el dibujo, forme grupos de 6.

En un segundo momento, cada subgrupo elaborará una historieta con los dibujos, los cuales representan una parte de la historia que cada subgrupo creará.

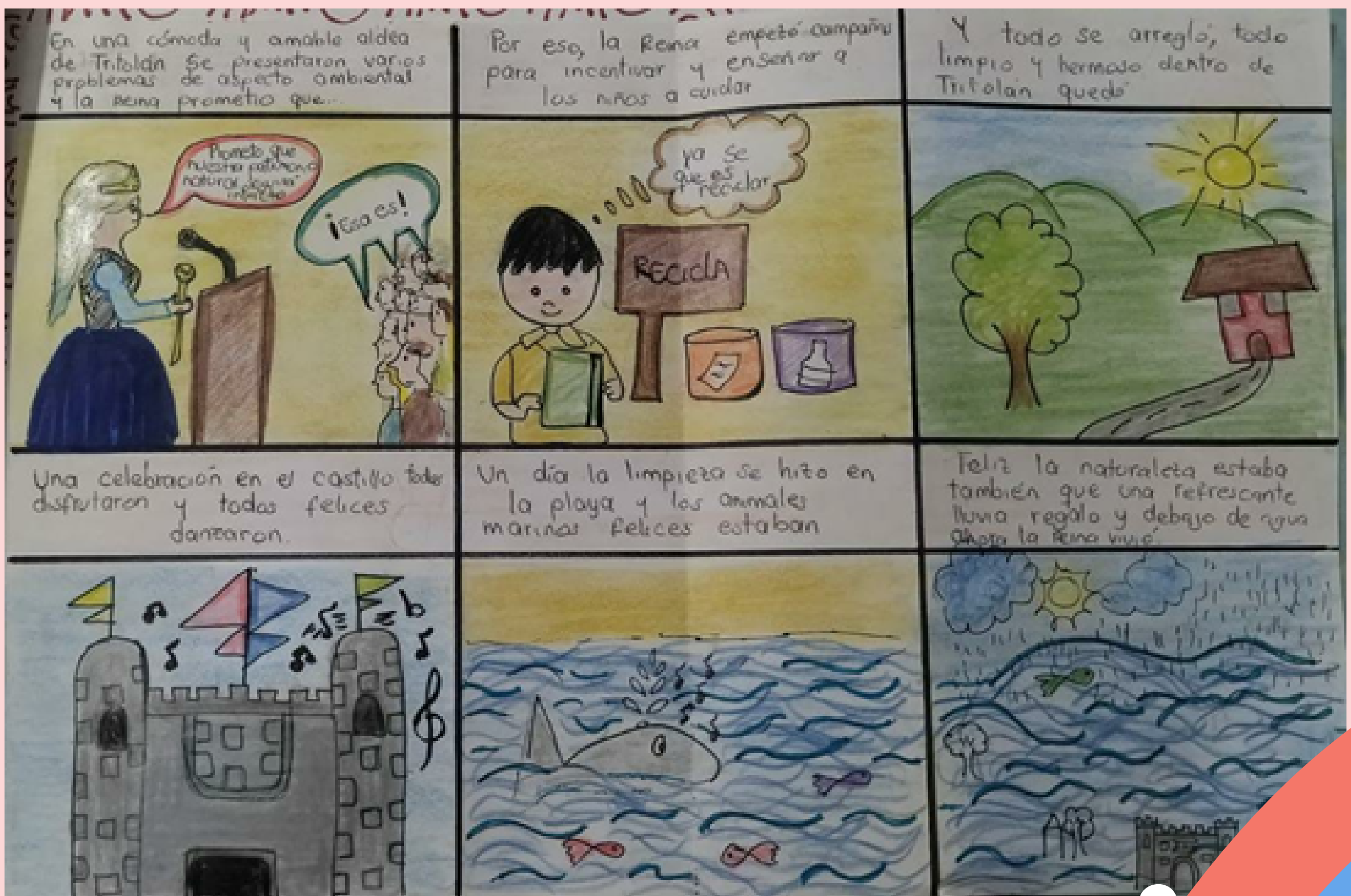
En un tercer momento cada subgrupo socializará su historieta y contará las dificultades que encontraron en la elaboración de la misma.

* 11. Viñetas grupales

Figura 8. Ejemplo de Viñetas grupales



Ejemplo de Viñetas grupales



Fuente: Elaboración propia

12. Cartas al miedo

Tipo de actividad: Grupal
Texto: Informativo
Tiempo estimado: 2 horas

Actividad inicial:

Lectura de un cuento
Para esta actividad, usted le leerá a los estudiantes el cuento infantil titulado "Fulgencio el conejo miedoso" esto con el fin de que los estudiantes reflexionen y piensen a que le tienen miedo, para luego realizar la actividad "cartas al miedo" (ver anexo 2)

Actividad principal:

Objetivo: Despojarnos de nuestros miedos usando la escritura como medio liberador.

En este ejercicio de escritura los estudiantes deberán escribir desde su sentir más profundo, desde esas emociones que nos generan malestar en el desarrollo de nuestra vida. Vamos a escribirle una carta al miedo.

Luego de una actividad inicial (puede ser la anteriormente propuesta o la que crea pertinente) que evoque aquellas emociones, revele su sentimiento propio de miedo para crear un ambiente de confianza, es decir, trate con naturalidad un tema que desafía a exponernos frente a otros. Enuncie a los estudiantes cuál es el ejercicio e indique que el miedo deberá ser percibido como una persona. Recuerde las partes principales de la carta (fecha, lugar, receptor, frase inicial o saludo, frases finales o despedida) y permita a sus estudiantes escribir la carta.

Ejemplo:

Girardot, marzo 19 de 2021

Despreciado miedo,

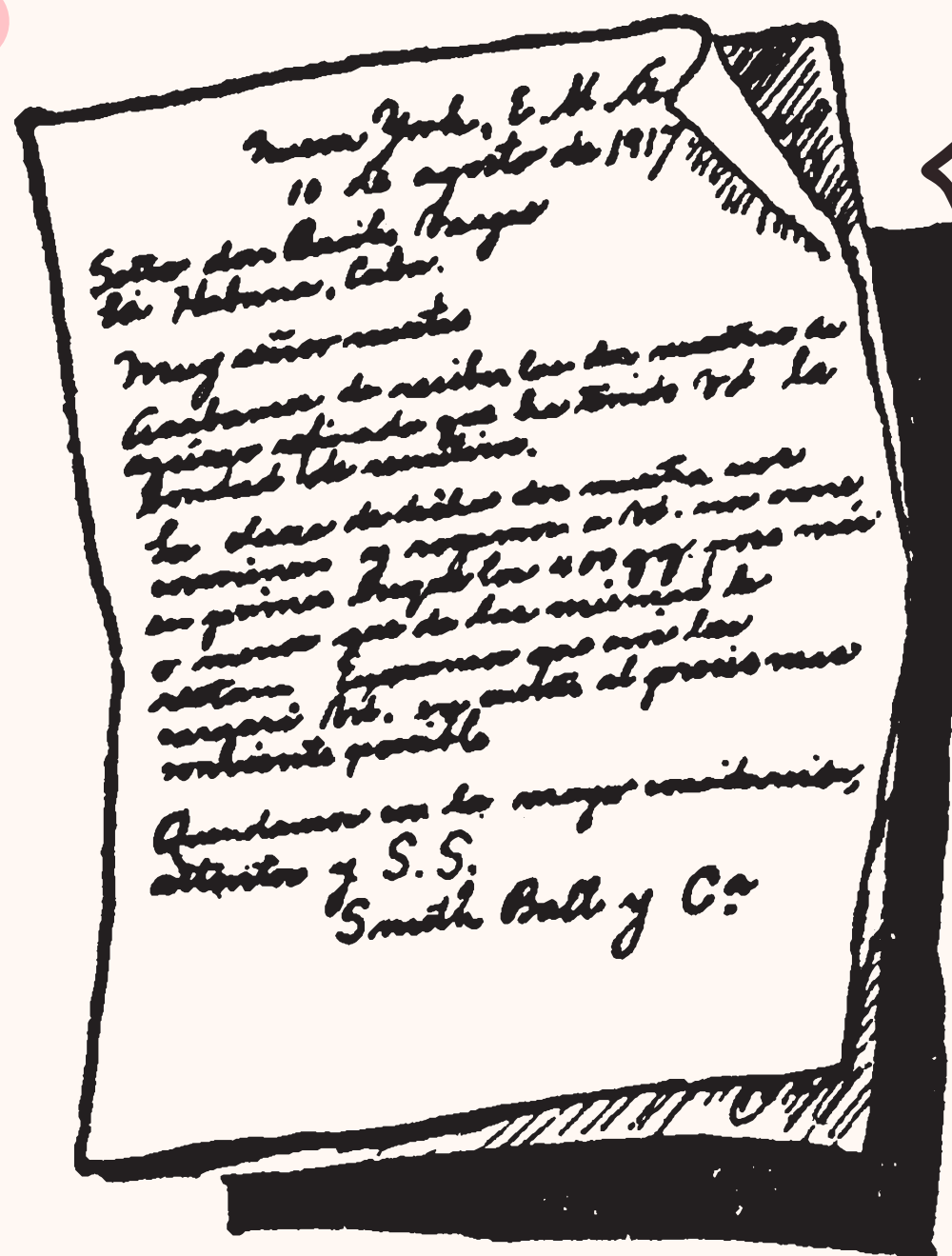
Les he dicho a mis amigos que yo soy más fuerte que tú. Hoy, por ejemplo, te he sacado de este hotel llamado cuerpo en el que te has hospedado por bastante tiempo, me arriesgué a salir contigo de la mano. Ahora soy yo la que manda. Espero que me deje vivir.

Sin más por el momento,

Camila

Sugerencias:

- Recuerde a los estudiantes que su miedo será una persona.
- Demuestre con su ejemplo la carta que le ha hecho a su propio miedo.



13. Instrucciones para...

Tipo de actividad: Individual

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Instructivo

Actividad inicial:

Despertando la curiosidad en los estudiantes

Este ejercicio consiste en despertar la mente curiosa de cada estudiante para cuestionar todo. Como primer momento indíquele a los estudiantes que piensen en algún tema que les genere curiosidad y formulen una pregunta. Luego pídale a los estudiantes que respondan por sí mismos a la pregunta que ellos realizaron sin importar si la respuesta es la indicada o no.

Ejemplo:

¿Por qué la luna brilla?

¿Por qué las plantas son verdes?

¿Por qué Clark Kent usa gafas y Superman no?

¿Por qué llueve?

¿Por qué el cielo es azul?

¿Cómo nacen los bebés?

¿De qué están hechas las nubes?

¿Por qué la luna me persigue?

Actividad principal

Objetivo: Tomar como fuente de inspiración situaciones de la vida común para crear escritos únicos

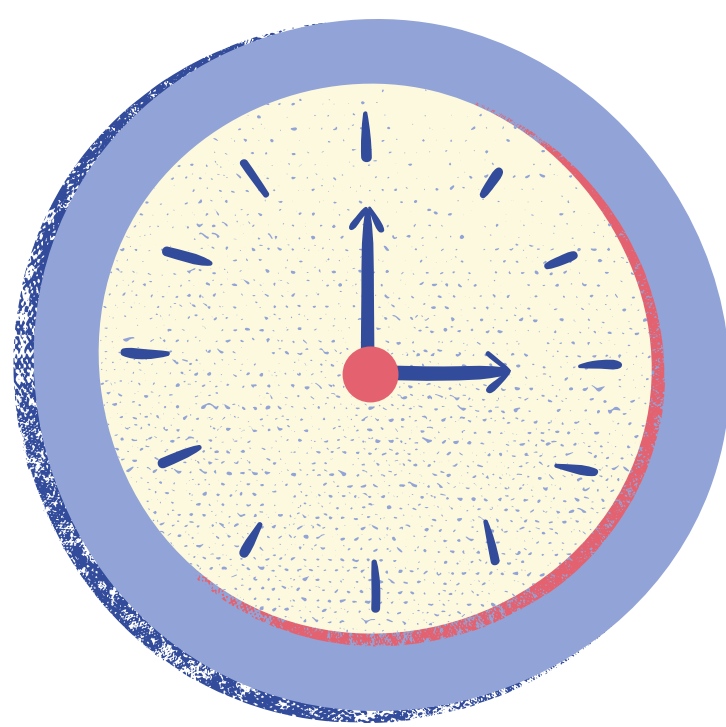
Si alguna vez hemos escuchado las famosas instrucciones de Julio Cortázar, habrás reconocido, posiblemente, el título de esta actividad; así como sus famosas instrucciones de "cómo darle cuerda a un reloj", "subir las escaleras" o "llorar".

13. Instrucciones para...

Cómo darle cuerda a un reloj

" Allá al fondo está la muerte, pero no tenga miedo. Sujete el reloj con una mano, tome con dos dedos la llave de la cuerda, remóntela suavemente. Ahora se abre otro plazo, los árboles despliegan sus hojas, las barcas corren regatas, el tiempo como un abanico se va llenando de sí mismo y de él brotan el aire, las brisas de la tierra, la sombra de una mujer, el perfume del pan.

¿Qué más quiere, qué más quiere? Átelo pronto a su muñeca, déjelo latir en libertad, imítelo anhelante. El miedo herrumbra las áncoras, cada cosa que pudo alcanzarse y fue olvidada va corroyendo las venas del reloj, gangrenando la fría sangre de sus rubíes. Y allá en el fondo está la muerte si no corremos y llegamos antes y comprendemos que ya no importa. "



Julio Cortázar, 2011.

Para este ejercicio se necesitará de una gran curiosidad y creatividad. Proponga a los estudiantes que encuentren en las situaciones u objetos cotidianos una fuente de inspiración o si le parece de mayor facilidad proponga usted estos posibles temas para escribir; a continuación, algunos de estos:

Instrucciones para...

Cómo parpadear.

Abrazar a una persona triste.

Comerse una pizza.

Mirarse al espejo.

Sonreír.

Abrir una sombrilla.

Decir "te amo".

Tomar una fotografía.

Hablar con la naturaleza.

Guardar los juguetes.

Actuar como una bruja o brujo.

Indique a los estudiantes que el objetivo es poder escribir de manera poco común cómo efectuar esas acciones, por lo que es importante que les deje claro que permitan que la imaginación navegue libremente.

Sugerencias:

- Explique de manera general las características de los textos instructivos.
- Proponga un formato de presentación que le parezca adecuado y establezca los parámetros; por ejemplo, si las instrucciones serán a modo de ítems o de manera narrativa.
- Sugiera la creación gráfica de esas instrucciones.
- Exponga un ejemplo claro de la actividad.

14. ¡Ayuda!

Tipo de actividad:

individual

Tiempo estimado: 2

horas

Texto: informativo

Actividad inicial: Mímica

La actividad consiste en realizar un ejercicio de mímica en el que el estudiante tendrá que usar su cuerpo para comunicar para qué sirve un objeto determinado, por ejemplo: para qué sirve el ventilador, el celular, un lápiz, un zapato. El resto del grupo deberá adivinar de qué objeto se trata.

Actividad principal:

Objetivo: Fomentar la capacidad para resolver de diferentes maneras un problema hipotético.

En esta actividad, los estudiantes van a imaginar una situación hipotética en la que son secuestrados por unos alienígenas, y necesitan encontrar la manera de volver a la tierra, pídale a sus estudiantes que se imaginen detalladamente los hechos ocurridos.



Preguntas:

¿Qué ocurrió?

¿Cómo se sintió al estar fuera de la tierra?

¿Qué fue lo primero que se imaginó cuando se dio cuenta que lo habían secuestrado?

¿Dónde lo secuestraron?

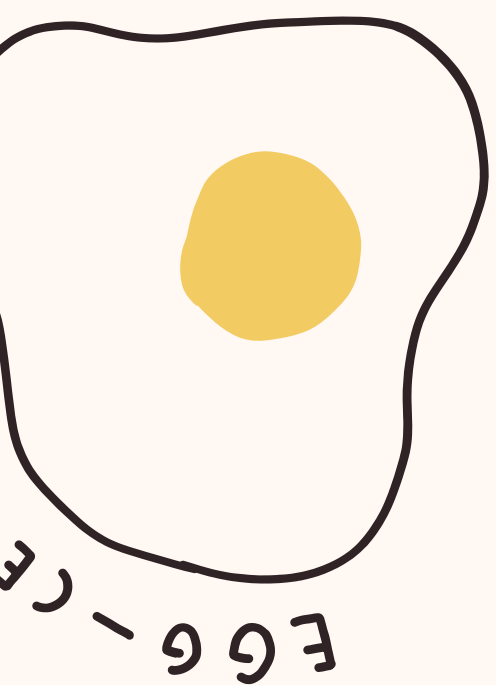
¿Con qué motivo?,

¿Cómo logró escapar?

Al final, pídales que realicen una carta relatando lo sucedido; primero pueden elegir hacia quién va dirigida, luego recuerde la manera en la que se puede iniciar y terminar una carta

Sugerencias:

- Muestre ejemplos de la estructura de la carta
- invente nuevas situaciones en la que los estudiantes puedan encontrar diversas soluciones
- Realice la actividad de manera grupal a modo de ejemplo, y luego permita que cada estudiante la realice por sí mismo.



15. Historias de pinturas

Tipo de actividad: Individual

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Instructivo

Actividad inicial: Museo

Para esta actividad, a modo de un museo, usted va a decorar el salón con algunas pinturas famosas, les dirá el nombre de la obra, el autor, y una breve justificación del porqué el artista esbozo estas obras, la idea es que, en un primer momento, los estudiantes observen las pinturas y aclaren alguna duda referente a la pintura. Al final de la actividad los estudiantes escogerán la pintura que más les gustó.

Ejemplo: (ver imágenes en la siguiente página)

Sugerencias:

- Realice junto con los estudiantes un ejemplo de una historia creada a partir de las pinturas mostradas en clase

Actividad principal

Objetivo: Fomentar la creatividad a partir de la creación de historias basadas en pintura/obras famosas

Luego de haber escogido la obra que más les gustó, indíquelo a los estudiantes que imaginen una historia con los personajes y objetos que aparecen en la pintura, que tengan en cuenta el nombre del autor y el título para crear su historia, y también creen una posible razón por la cual el artista decidió esbozarlo. A modo de ejemplo la docente puede leer el cuento de Jordi Sierra " Los cien cuadros de la mujer soñada" basado en la pintura de Leonardo da Vinci "La Mona lisa o La Gioconda".

15. Historias de pinturas

Figura 9. Los amantes



Fuente: Remedios Varo (1963)

Figura 10. Gitana y arlequín



Fuente: Remedios Varo (1947)

Figura 11. El grito



Fuente: Edvard Munch (1893)

Figura 12. Mona Lisa o La Gioconda



Fuente: Leonardo da Vinci (1503)

Figura 13. El beso



Fuente: Gustav Klimt (1908)

16. Composición lírica

Tipo de actividad:

Individual

Tiempo estimado: 2 horas

Texto: Lírico

Actividad inicial: Poemas

Consulte diferentes poemas para niños, puede hacer uso del siguiente e indagar sobre otros del autor Jairo Anibal Niño o de quien desee



CUANDO PASAS

Quando pasas,
se cae un cuaderno,
un pie tropieza,
se escurren unos anteojos,
se oprime una garganta,
un par de manos sudan,
se extravía una bufanda.

Lo que ocurre
es que el cuaderno,
el pie,
los anteojos,
la garganta,
el par de manos
y la bufanda
están locos por ti.

Jairo Aníbal Niño (s.f)



16. Composición lírica

Actividad principal:
Objetivo: Expresar de forma lírica sentimientos y emociones

Podemos expresar lo que sentimos en formato carta, en formato cuento, otros formatos como el formato poema capaz de expresar mediante recursos retóricos la manera en la que percibes el mundo y tus sentimientos de una manera, quizá; soñadora y mágica.

Los poemas pueden ser un texto difícil de escribir para algunos, porque requiere de un cambio en la composición y en su superestructura. En esta oportunidad presentaremos dos opciones de frases que pueden seguir para componer un poema de manera parcialmente libre.

Para esto, explique la actividad de manera tal que los estudiantes puedan relacionarse con lo que es un poema, también expréseles los que es un símil y una metáfora y provea ejemplos: Luis es tan esquivo como un gato, sus ojos son como dos luceros, temblaba como gelatina, Luisa es cobarde como un ratón; las perlas de tu boca, Las luciérnagas celestes decoraban la noche, el cielo estaba cubierto de blancos algodones, se escuchaba el murmullo del río, el oro de sus cabellos.

Las opciones de frases son las siguientes:

Quisiera que me gustara... para

Decimos... y...

16. Composición lírica

En la primera de ellas deberían escribir eso que quisieran que le gustara hacer como bien dice la frase y posteriormente deberían escribir la razón por la que les gustaría, por ejemplo: Quisiera que me gustara hablar en público para poder recitarte poemas bajo la luna escribiendo varias estrofas de una, dos o varias líneas.

En la segunda, se debería escribir una palabra que te genere alguna idea, alguna sensación y luego escribir qué pasa con esa palabra, qué sienten o se imaginan; por ejemplo: Decimos noche y miro al cielo suspirando de deleite por el brillo encantador de las estrellas.

Sugerencias:

- Ejemplifique con diferentes poemas.
- Muestre a sus estudiantes esta actividad hecha por usted misma.
- Puede separar en dos sesiones diferentes cada frase de muestra.
- Persuada de compartir las composiciones al finalizar.

17. Títeres: guion teatral

Tipo de actividad: Individual

Tiempo estimado: 3 horas

Texto: Dramático

Con la ayuda de la docente siga los pasos:

Actividad inicial: Creación de títeres

Previamente pídale a los estudiantes los siguientes materiales para la elaboración de los títeres.

Materiales:

- un calcetín
- Dos ojos móviles
- lana
- pegante para tela
- Pedazo de tela roja
- opcional: pídale a los estudiantes que lleven más objetos para personalizar su títere.

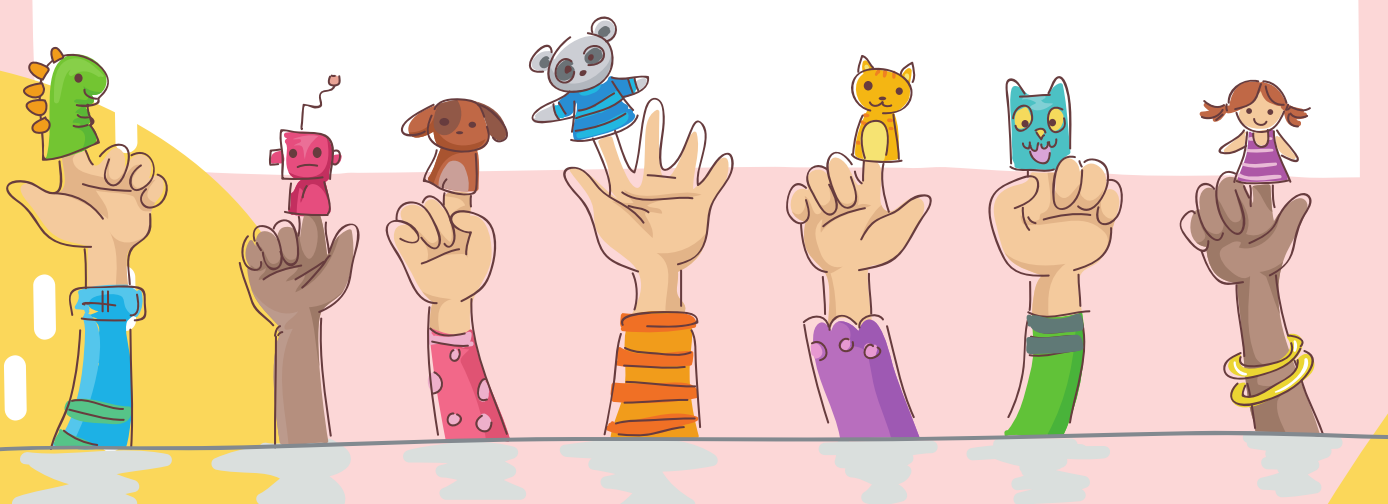


Paso 1: Recorta el pedazo de tela roja en forma de lengua, luego péguela en la parte de abajo del calcetín.

Paso 2: haga un rollo de lana en los dedos, cortelo a la mitad, átelo y peguelo en la parte de arriba del calcetín, para simular el pelo.

Paso 3: pegue los ojos móviles al calcetín y ¡listo!

Paso 4: Deje que los estudiantes decoren y personalicen su títere.

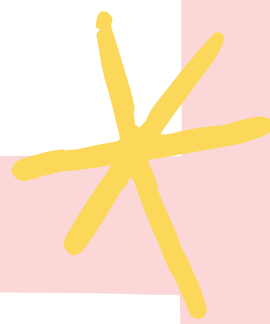


17. Títeres: guion teatral



Actividad principal

Objetivo: Desarrollar la capacidad creativa por medio de la elaboración propia y presentación de un guion teatral.



Luego de terminar con la elaboración de los títeres, en grupos de a 5 o 6 personas crearan un guión teatral corto para que al final de la clase lo socialicen con los demás compañeros. Cada grupo tendrá que trabajar colaborativamente para crear el guión.

La regla es que todos los estudiantes participen tanto en la creación como en la presentación del guión o la mini obra de teatro donde los protagonistas son los títeres.

La docente será la encargada de proporcionar el teatrino para que los estudiantes presenten su obra.



17. Títeres: guión teatral



La docente será la encargada de proporcionar el teatrino para que los estudiantes presenten su obra. Los temas para elaborar el guión pueden variar, por ejemplo: adaptaciones de cuentos clásicos como Caperucita roja, el principito, la bella y la bestia o la docente puede escuchar sugerencias de los estudiantes y de acuerdo a sus gustos realizan la presentación del guión teatral.

Sugerencias: Para animar a los estudiantes

-Muestre ejemplos de títeres realizados por usted misma realice una pequeña presentación usando los títeres y el teatrino

Figura 14. Ejemplo títeres



Fuente: Manualidades (2017)

18. Teatro de sombras

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: grupal

Texto: Narrativo

Actividad inicial:

Convierta su aula en un lugar sombrío y cuente una historia miedosa desde su experiencia o le sugerimos enseñarles el siguiente video que se encuentra en la plataforma digital Youtube de una historia escrita por niños de 9 años.



Fuente: Plan Nacional de la Lectura (2013)

El teatro de sombras es un espectáculo creado a partir del efecto que la luz tiene para generar sombra y a partir de diferentes elementos contar una historia mostrando la silueta de los objetos y personajes en escena.

Figura 15. Cuento "El fantasma de la escuela"



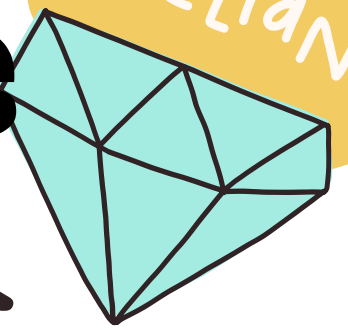
Actividad principal

Objetivo: Potenciar las habilidades de imaginación, observación y creatividad por medio de teatro de sombras.



18. Teatro de sombras

BRILLIANT



Vamos al teatro de sombras, una experiencia divertida, alegre o tenebrosa dependiendo de la intención que la dirija. En esta ocasión, el terror y el suspenso serán sentimientos claves para la composición escrita.

Al finalizar el cuento, recuerde a los estudiantes recortar las siluetas y pegarla sobre un palillo como en la imagen de muestra y luego presenten a la clase su grandiosa historia tenebrosa.



El video del cuento anterior servirá de referencia como ejemplo de historia terrorífica. Pídale a los estudiantes recordar si alguna vez han escuchado o han vivido un momento fuera de lo normal, luego ubíquelos en el número de grupos que le parezca adecuado y deles un tiempo para platicar sobre sus experiencias.

Posteriormente, entregue a los grupos las siluetas de diferentes personajes, lugares u objetos y solicite que escriban una historia de acuerdo a esa información y de sus conocimientos previos de historias de terror.

Sugerencias:

- Realice un teatrino utilizando una caja grande de cartón, recorte la parte frontal centímetros pertinentes de margen para que la estructura no se debilite, ponga papel mantequilla cubriendo el orificio y decore al gusto. Recuerde tener una linterna u otro productor de luz y ya estará listo para ver las siluetas.
- Puede mostrar un espectáculo de teatro de sombras en video para que los estudiantes tengan una idea clara.

19. Fotografías surrealistas

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: Individual

Texto: Narrativo

Actividad inicial: El cuento más corto del mundo.

Augusto Monterroso, escritor hondureño nacionalizado Guatemalteco, escribió el cuento más corto del mundo que contiene sólo 7 palabras, por eso en esta oportunidad la idea es generar ideas cortas y espontáneas frente a una imagen.

Para la actividad inicial, escriba y lea a los estudiantes el cuento más corto del mundo.

"Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí"

Augusto Monterroso
Cuento más corto de la literatura.

Luego, persuádalos de dar su opinión sobre lo que acaban de oír. Genere inquietud frente al escrito haciendo preguntas como:

¿Quién despertó? ¿Dónde se encontraba el personaje? ¿En qué época podría encontrarse? ¿Qué pudo haber sucedido después? Y Diríjase a la actividad principal.

Actividad Principal:

Objetivo: Lea las imágenes y proyecte su imaginación en un escrito de extensión corta de manera tal que pueda contar una historia con elementos mínimos.

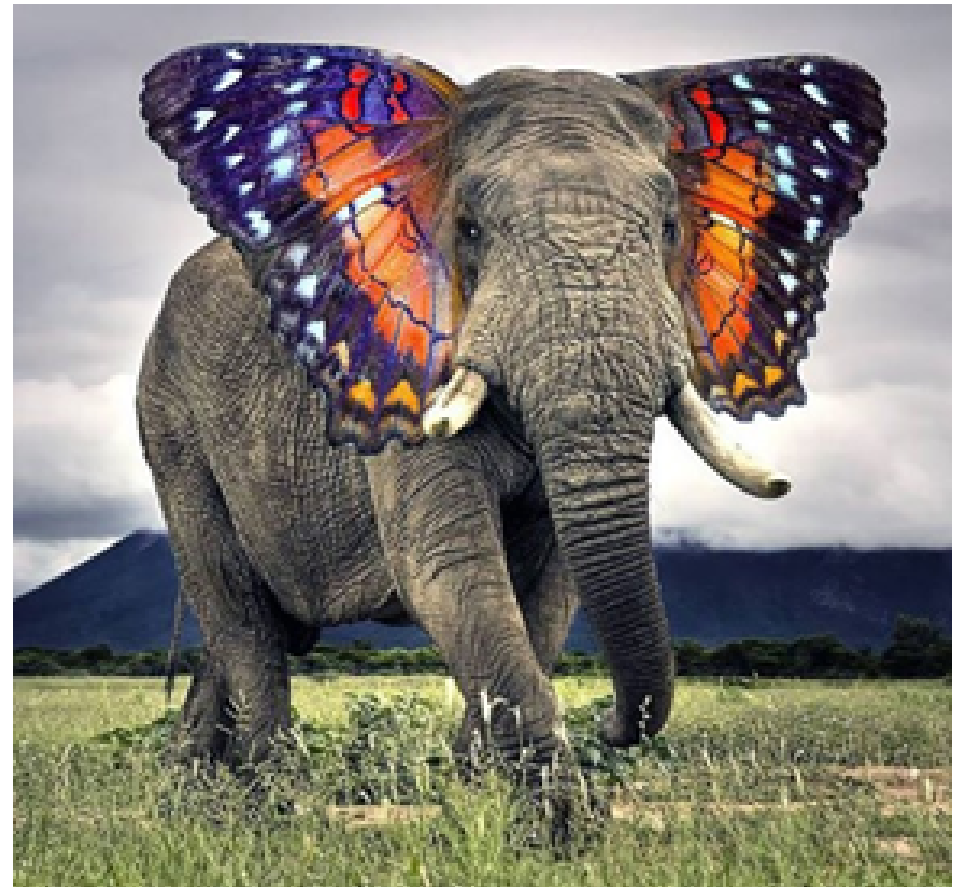
Los sueños, la pintura, las películas y la literatura nos han conducido por escenarios y situaciones curiosas, increíbles y a veces absurdas, pues la realidad es atravesada por la fantasía generando esa emoción de sorpresa que nos lleva a observar o escuchar con inquietud esas manifestaciones.



19. Fotografías surrealistas

Para esta actividad busque en revistas, periódicos o en fuentes de internet algunas imágenes surrealistas o utilice las que le proporcionaremos a continuación. Cree una presentación para proyectar en la clase o imprima las imágenes de manera tal que sean fáciles de observar los detalles. Comente a los estudiantes que el ejercicio consiste en observar por un tiempo determinado la imagen que se está presentando y luego ellos intentarán escribir, en una extensión corta, una oración, fragmento o microrrelato que refleje lo que les evoca las imágenes; no es una simple descripción de la imagen sino es la creación escrita con base en los elementos expuestos en las fotografías.

Figura 16. El Elefante Mariposa



Fuente: Humberto (2016)

Luego de aquel hechizo, el elefante había obtenido unas hermosas alas naranjas de mariposa en el lugar donde se encontrarían sus orejas y pudo escapar ileso de los humanos del planeta, quienes querían quitarle sus colmillos. En el cielo, el elefante mariposa agradeció barritando a la bruja marciana que volaba en su escoba.



19. Fotografías surrealistas



Figura 17. Imagen surrealista 1
Fuente: Nuvolanevicata (s.f)

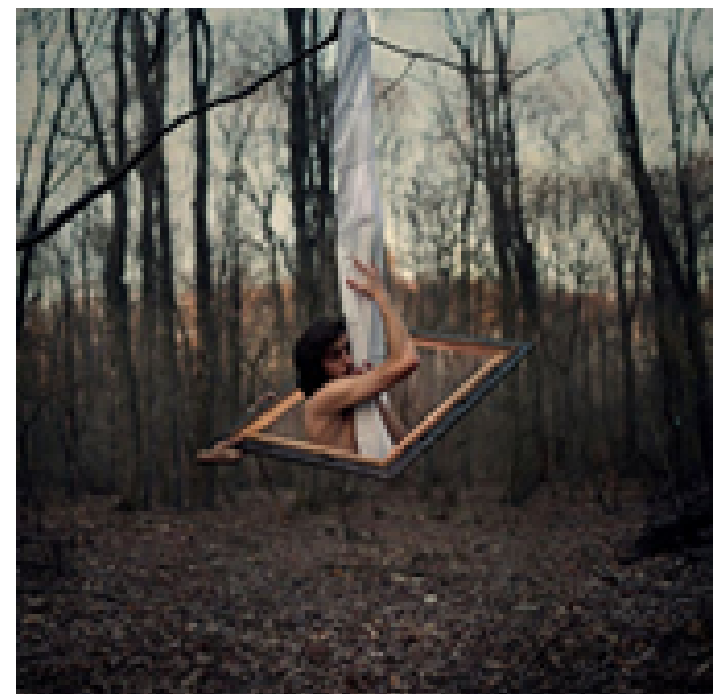


Figura 20. Imagen surrealista 4
Fuente: Corrado (2017)



Figura 18. Imagen surrealista 2
Fuente: Creativiu (s.f)



Figura 21. Imagen surrealista 5
Fuente: Pinterest (s.f)



Figura 19. Imagen surrealista 3
Fuente: Johansson (2015)



Figura 22. Imagen surrealista 6
Fuente: Evemuseografia (2018)



20. Ahora un poema

Tiempo estimado: 2 horas
Tipo de actividad: Individual
Texto: Lírico

Actividad inicial: Memes.

Consulte un vídeo adecuado para los niños en el que ellos puedan reírse mientras observan memes.

Actividad Principal:

Objetivo: Crear una imagen y escritura poética a partir de la idea base del meme "ahora un poema" generando comicidad y rima.

Si has estado algún tiempo en redes sociales te habrás dado cuenta de la creatividad de las personas para crear contenido que nos conmueva, nos haga reír o reflexionar.

"Ahora un poema" es la posibilidad de generar la escritura de un meme de acuerdo al meme original y a los ejemplos que se han observado con anterioridad.

Primero, pregunte a los estudiantes qué es un meme y permita que ellos opinen sobre sus impresiones, luego muestre ejemplos de este y permita que sus estudiantes se relacionen. Recuérdeles que la rima será importante para el meme-poema que realizarán y explique un ejemplo de esto. Finalmente pida a los estudiantes que realicen la actividad con el material que usted indique o ellos deseen separando la superficie en 5 viñetas.

Sugerencias:

- Sea claro en el proceso
- Disponga del material suficiente.
- Recuerde ejemplificar la actividad.



20. Ahora un poema



Figura 23: Ejemplo 1 de ahora un poema

Fuente: Pinterest (s.f)

Plantilla:



Figura 24: Plantilla de "y ahora un poema"

Fuente: Meme Generator (2021)

21. Generador de memes

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: individual

Actividad inicial: Lectura de un cuento.

iniciará la actividad leyendo el cuento "El loro sin memoria" (ver anexo 3), pero antes de la lectura mostrará la imagen del cuento y realizará las siguientes preguntas:

-¿De qué cree que se trata la historia?

-¿Cómo cree que termina?

-¿Qué personajes cree que aparecerán en la historia?

Luego, inicie la lectura cuando todos estén prestando atención, recuerdeles a los estudiantes que es importante escuchar atentamente y sin interrumpir. Lea con voz clara y utilice la expresión corporal y gestual cuando corresponda.

Actividad Principal:

Objetivo: Fomentar la imaginación mediante la creación de un "meme" a partir del cuento "El loro sin memoria".

Una vez leído el cuento, pregúntele a los estudiantes -¿Cuál fue la parte más cómica del cuento? y ¿por qué?

Escuche las respuestas de los estudiantes y luego invítelos a elaborar un meme basado en los personajes o en la trama de la historia leída anteriormente. Al finalizar pida a los estudiantes socializar los memes creados y escojan entre todos el más gracioso.

Sugerencias:

-Si ve necesario, realice una segunda lectura al cuento y explique con ejemplos la actividad



21. Generador de memes

Ejemplo:

Cuando pasas 20 minutos pegando gritos sin ningún sentido



Figura 25: Ejemplo 1 meme de loro
Fuente: Me.me (s.f)



Figura 26: Ejemplo 2 meme de loro
Fuente: Me.me (s.f)

22. Aprender nuevas palabras

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: Grupal

Actividad inicial: Lectura del cuento "El ladrón de palabras".

Para la actividad inicial, invite a los estudiantes a formar un gran círculo de modo que usted pueda ver a todos los participantes. Muestre la portada el libro " El ladrón de la palabras" y realice preguntas a los estudiantes:

¿De qué cree que tratará el cuento?

¿Por qué creen que tiene como título "El ladrón de palabras"?

Escuche las respuestas de los estudiantes, luego pídale que presten mucha atención al cuento e inicie con la lectura. (ver anexo 4)

Durante la lectura puede ir mostrando las ilustraciones del cuento e irles pidiendo que describan brevemente la imagen que se esté mostrando.

Teniendo en cuenta que el cuento termina con la frase "palabras de amor". Pídale a los estudiantes que den ejemplos de palabras o frases de amor.

Ejemplo:

-Te quiero

-Te amo

-Te adoro

Actividad Principal:

Objetivo: promover en los estudiantes el interés por aprender nuevas palabras haciendo uso del diccionario.

Una vez terminada la actividad anterior, se sugiere dividir equitativamente el número de participantes en los 3 grupos. A cada grupo le dará un " tipo de palabra".

-Palabras de Amor

-palabras de miedo

-palabras cómicas/
graciosas

22. Aprender nuevas palabras

La idea es que la docente use el tablero y lo divida en tres partes iguales; cada parte con su tipo de palabra. Cada grupo tendrá que pensar, y si es necesario usar el diccionario para buscar el tipo de palabras que le tocó. "palabras de amor, de miedo y cómicas o graciosas". Las palabras se pueden sacar de acuerdo a los objetos, personas o acciones que generen en cada estudiante ya sea miedo, gracia o amor.

Ejemplo: grupo 1 "palabras cómicas".

- Risa
- chiste
- parodia
- comedia
- Loco
- Payaso



Grupo 2: "palabras de miedo"

- Terror
- Oscuridad
- Monstruos
- Animales peligrosos, como la serpiente, tiburón, alacrán, etc..



Grupo 3: "palabras de amor"

- Mamá
- Papá
- Familia
- Amigo o amiga
- Te quiero
- Te amo



Los ejemplos dados anteriormente son de apoyo para que se pueda explicar la actividad

Sugerencias:

- De ejemplos para que los estudiantes comprendan actividad
- motive a los estudiantes a buscar en el diccionario nuevas palabras que vayan acorde con el tipo de palabras que les tocó.

23. Palabras desconocidas

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: Individual

Texto: Descriptivo

Actividad inicial: Cuento "El sabio Sebastián".

Acomode a los estudiantes de manera tal que puedan ver y escuchar el cuento que les leerá a continuación... (Ver anexo 5 "El sabio Sebastián").

Una vez terminado el cuento anime a los estudiantes a escribir en un cuaderno o en una hoja de papel aquellas palabras que se nombraron en el cuento y no conocen su significado. Si es necesario vuelva a leer el cuento y deténgase cada vez que los estudiantes lo pidan, de un tiempo prudente para que cada uno pueda escribir las palabras desconocidas.

Luego invite a los estudiantes a buscar en el diccionario cada una de las palabras que escribieron en el cuaderno. Para finalizar, pídale a los estudiantes que socialicen el significado de las palabras.

Actividad Principal:

Objetivo: Incentivar la creación a partir de palabras desconocidas.

Una vez terminada la actividad anterior, invite a los estudiantes en pensar en 10 palabras que han escuchado en su vida cotidiana y que no reconocen su significado.

Ejemplo:

- Enajenado.
- metáfora.
- estereotipo.
- Albedrío.
- Insurgente.

Una vez identificadas las palabras, pídale a los estudiantes que se inventen un significado y den un ejemplo.

Recuerde que el significado de las palabras es invención propia de cada estudiante y no copia de algún diccionario.



23. Palabras desconocidas

Ejemplo:

Insurgente: Personas que viven en el sur de alguna ciudad. ej., Los insurgentes ayudan a las personas de la calle.

Metáfora: Expresión usada comúnmente por los metaleros. ej., Esta metáfora tiene buen ritmo.

Enajenado: Expresión usada para referirse a los cocineros cuando usan demasiado ajo en sus comidas. ej. Esta comida está muy enajenada.

Después de haber inventado el significado de las palabras, invite a los estudiantes a socializar la actividad. Recuerde que no importa que tan "descabelladas" o "locas" parezcan las definiciones, lo importante es usar la creatividad y divertirse un poco con la imaginación.

Para finalizar, pídeles a los estudiantes que busquen en el diccionario las palabras para conocer su verdadero significado.

Sugerencias:

- Recuerde dar ejemplos sobre la actividad.
- Luego de la creación de estos significados, puede proponer leer el verdadero significado de la palabras.



23. Dibujo grupal

Tiempo estimado: 2 horas

Tipo de actividad: Grupal/
Individual

Tipo de texto: Narrativo

Actividad inicial: Expreso la función de un objeto con mi cuerpo.

Para esta actividad divide a los estudiantes en grupos pequeños. A cada grupo entréguele de manera discreta varios objetos al azar, la idea es que cada grupo tenga objetos diferentes. Por cada grupo pasará un representante demostrando con mímica cómo se usa el objeto. El resto de los demás grupos adivinarán de qué objeto se trata. Los estudiantes que pasen al frente a representar el objeto lo tendrán que hacer de manera original y creativa.

Algunos objetos que podría usar son: ventilador, computador, control remoto, lápiz, televisor, borrador, nevera, silla, tablet, borrador, color, aire acondicionado, llaves, tijeras, papel, equipo de sonido,

Actividad Principal:

Objetivo: Estimular la imaginación y potenciar el trabajo en equipo.

Cada estudiante tendrá una hoja en la que dibujarán la silueta de algo (persona, animal objeto), luego se irá rotando la hoja y cada compañero le agregará uno o dos detalles a las siluetas de los demás compañeros. La hoja se irá rotando hasta que llegue a su dueño original. Una vez terminada la silueta, le pondremos un nombre, un lugar, un poder y una misión. Con esta información crearán un cuento donde la silueta sea un personaje y el protagonista de la historia



-Florencia.

-De Colombia.

-Salvar a los animales y todo aquel que lo merezca

Figura 27: Ejemplo de silueta
Fuente: Elaboración propia

Sugerencias:

-Promueva el respeto por la creación de cada uno de sus estudiantes.

- Tenga en cuenta los materiales que necesitan sus estudiantes.

25. ¿Cómo sería el mundo sin...?

Tiempo estimado: 2 horas

tipo de actividad: Individual

Texto: Narrativo

Actividad inicial: Dibujando con mis pies.

Invite a los estudiantes a que se quiten los zapatos y medias, pídeles que intenten tomar con sus pies un lápiz y que en una hoja realicen un dibujo, motíuelos para que hagan su mejor intento. Luego de haber terminado sus dibujos, pídeles que coloreen el dibujo con sus pies. Esta actividad promueve la creatividad de los estudiantes al encontrar una solución al problema y a la dificultad de dibujar con los pies.

Actividad Principal:

Objetivo: Estimular la capacidad de crear hipótesis a partir de una realidad inventada.

Invite a los estudiantes a que piensen en un objeto que ellos usen diariamente. Luego de escuchar a cada uno de ellos, invítelos a imaginar que el objeto que ellos usan todos los días deja de existir.

¿Cómo sería su vida sin ese objeto? ¿Cómo sería el mundo sin ese objeto? Cada estudiante tendrá que responder a las preguntas por medio de una historia creada por ellos mismos.

Sugerencias:

-Motive a los estudiantes a realizar las actividades con el ejemplo.



Referencias

Adorna. (2014) EJERCICIOS DE ESCRITURA CREATIVA.
Recuperado en:
<http://ejerciciosescrituracreativa.blogspot.com/>

Acrbio. (2018) Proyecto de libro viajero [fotografía].
Recuperado en:
<https://www.imageneseducativas.com/proyecto-libro-viajero-2018/>

Aníbal. (s.f) Cuando pasas. Recuperado en:
<https://www.casadepoesiasilva.com/sin-categoria/jairo-anibal-nino/>

A jugar (2017). El ladron de palabras - Libro infantil - Natalie Minne. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=hCmF3uFoEs&t=5s>

Bermejo. (2015) Cubos para inventar cuentos. Recuperado en: <http://lapiceromagico.blogspot.com/2015/04/cubos-para-inventar-cuentos.html>

Castrejón. (2021) 10 curiosidades de SpiderMan 2002, la primer gran película de nuestro amigable y arácnido vecino [fotografía]. Recuperado en:
<https://codigoespagueti.com/noticias/cine-y-tv/10-curiosidades-spiderman-2002-sam-raimi/>

Chiquipedia (s.f.) Bella durmiente [fotografía]. Recuperado en:
<https://www.chiquipedia.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-tradicionales/la-bella-durmiente/>

Creativiu (s.f). Conoce a estos 10 artistas surrealistas que cambiarán tu conciencia [fotografía] Recuperado en:
<https://es.creativiu.com/arte/artistas-surrealistas/>

Corrado (2017) EL SURREALISMO DE KEVIN CORRADO [fotografía]. Recuperado en:
<https://www.thetrendyman.com/post/el-surrealismo-de-kevin-corrado>

Recuperado en: <https://memegenerator.net/Ahora-Un-Poema>

Referencias

Cortazar, (1962). Historias de Cronopios y de Famas. Alfaguara, Buenos Aires Argentina.

Evemuseografia (2018). Una mirada a los museos del futuro [fotografía]. Recuperado en: <https://evemuseografia.com/2016/06/01/una-mirada-a-los-museos-del-futuro/>

Meme Generator (2021). Ahora, un poema [fotografía]. Recuperado en: <https://memegenerator.net/Ahora-Un-Poema>

Me.me (s.f). ¡Un loro! Deja de copiarte [fotografía]. Recuperado en: <https://me.me/i/un-loro-deja-d-copiarte-deja-d-copiarte-te-kiero-15082482>

Me.me (s.f). ¿Por qué eres así? versión loro [fotografía]. Recuperado en: <https://me.me/i/cuando-pasas-20-minutos-pegando-gritos-sin-ning%C3%BAAn-sentido-gpor-3520fc7758b641df967881f7152e5ee0>

Johansson (2015). Las foto-manipulaciones surrealistas de Erik Johansson [fotografía] Recuperado en: <https://www.roomdiseno.com/las-foto-manipulaciones-surrealistas-de-erik-johansson/>

Pinterest (s.f). Hechicero [fotografía]. Recuperado en: <https://br.pinterest.com/pin/842243567791269145/>

Pinterest (s.f) Y ahora un poema [fotografía]. Recuperado en: <https://co.pinterest.com/pin/188306828147729743/>

Stockgiu (s.f). Caldero mágico [fotografía] Recuperado en freepik: https://www.freepik.com/premium-vector/magic-witch-cauldron-with-potion-bottle-wand_3781370.htm

Lista. (2009) Del dicho al hecho Derecho 18 Cuentos escritos por Niños, Niñas y Adolescentes. Concurso Nacional de Cuentos convocado por el INAU. Recuperado en: https://files.sld.cu/bmn/files/2014/07/del-dicho-al-hecho-derecho_web-opt.pdf

Referencias

Rodari. 1973. Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias.

Santamaria (2021). Fulgencio el conejo miedoso. Cuento infantil sobre los miedos. Recuperado en:
<https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/fulgencio-el-conejo-miedoso-cuento-infantil-sobre-los-miedos/>

Hernández. (s.f). ¿Cómo hacer un friso? [fotografía]
Recuperado en: <https://vibra.co/curiosidades/como-hacer-un-friso/>

Varo. (1963) Los amantes [fotografía]. Recuperado en:
<https://www.remédios-varo.com/los-amantes-1963/>

Varo. (1947).Gitana y arlequín [fotografía]. Recuperado en:
<https://www.remédios-varo.com/gitana-y-arlequin-1947/>

Vinci. (1503). Mona Lisa o La Gioconda [fotografía]
Recuperado en: https://es.wikipedia.org/wiki/La_Gioconda
Klimt (1978). El beso [fotografía]. Recuperado en:
<https://www.amazon.com/-/es/Orenco-Originals-Kiss-Gustav-Klimt/dp/B015JLK4FA>

Manualidades (2017). TÍTERES DE CALCETINES[fotografía].
Recuperado en: <https://bricolaje10.com/tteres-con-calcetas-viejas/>

Humberto (2016). El Elefante Mariposa [fotografía].
Recuperado en:
<https://atravesdeluniberto.blogspot.com/2016/01/el-elefante-mariposa.html>

Nuvolanevicata (s.f) Pareja de perfil [fotografía]. Recuperado en: <https://www.shutterstock.com/es/image-illustration/couple-profile-she-has-cloud-instead-1028168716>

Fortuna (s.f) El lobo sin memoria. Guia del niño. Recuperado en: <https://www.guiadelnino.com/planes-para-ninos/cuentos-infantiles/6-cuentos-para-partirse-de-risa-para-ninos/el-lobo-sin-memoria>

Referencias

Santamaría. (2020). El sabio Sebastián. Cuento que anima a los niños a usar el diccionario. Recuperado en: <https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/el-sabio-sebastian-cuento-que-anima-a-los-ninos-a-usar-el-diccionario/>

Plan Nacional de la Lectura.(2013) Cuento "El fantasma de la escuela" Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=5LLEMmVB4bU&t=48s>



Anexos

Anexo 1

La casa pequeña

Autora: Erika Lista (2009)

Rango de. edad: 8-12 años

Había una vez una niña llamada Martina que vivía en una casa muy pero muy pequeña. No podía invitar a sus amigas porque no había lugar para jugar a las muñecas y divertirse. Martina le pide a su papá permiso para jugar en casa de sus amigas Micaela, Camila y Luzmila. De tanto ir y venir Martina se empezó a aburrir, se cansaba porque no tenía otra cosa. Un día para ir a jugar salió por la puerta de atrás de su casa. Caminó por el jardín, hasta llegar a la casa de su amiga, se dio cuenta igual que la caminata era grande y larga. El jardín de la casa de Martina era grande, con rico aroma de las flores que plantaba su papá: margaritas, rosas, malvones y alegrías. Desde entonces se dio cuenta que podía invitar a sus amigas a jugar en el jardín de su casa. Se puso muy feliz.

Anexos

Anexo 2

Fulgencio el conejo miedoso

Autora: Marisa Alonso Santamaría (2021)

Fulgencio era un conejo muy miedoso.

Una noche entró en su madriguera y se preparó una succulenta cena: zanahorias, alcachofas, nabos, brócoli y guisantes. De postre tomó un trozo de manzana y después, se fue a dormir.

Al rato, cuando estaba quedándose dormido, escuchó que llamaban a la puerta.

— Toc, toc, toc, toc.

— ¿Quién será a estas horas? — se preguntó, asustado, y en lugar de ir a ver quién era, dio unos pasos atrás y se fue al rincón más alejado de la puerta. Volvieron a llamar.

— Toc, toc, toc, toc.

Fulgencio se agazapó en el rincón temblando de miedo.

Unos segundos más tarde volvieron a llamar; esta vez más fuerte.

— Toc, toc, toc, toc.

— Seguro será el lobo. Me habrá olido y tendrá hambre — pensó Fulgencio. Sin dejar de tiritar y haciéndose una bola, se puso cara a la pared.

De nuevo llamaron insistentemente:

— Toc, toc, toc, toc, toc, toc, toc, toc, toc.

Anexos

— ¡Ayyyyyyy! — gritó Fulgencio tapándose la cabeza con las patas y deseando volverse invisible con todas sus ganas. Seguro que es el águila. Me habrá olido y tendrá hambre.

Y así, muerto de miedo, agazapado en el rincón y hecho una bola, se quedó dormido cuando amanecía, vencido por el sueño.

Cuando despertó, a media mañana, tenía un aspecto horrible. Con los ojos hinchados fue a lavarse la cara para espabilarse. Aún con el miedo metido en el cuerpo decidió salir al exterior asomando poco a poco las orejas. Cuando vio que el camino estaba despejado saltó y, mirando desconfiadamente hacia atrás, empezó a caminar.

— ¡Holaaaaa! — escuchó a alguien saludar de repente, delante de sus narices.

Fulgencio, que no se lo esperaba, cayó patas arriba del susto que se llevó.

— ¿Te ocurre algo? — le preguntó alarmado su amigo conejo.

— Anoche fui a cenar a tu casa, como habíamos quedado, y aunque me extrañó no debías estar, porque no me abriste la puerta — le dijo su amigo, mientras lo ayudaba a levantarse.

— ¡Eras tú! — exclamó Fulgencio con los ojos muy abiertos, a punto de volver a caer al suelo.

Entonces, sin decir nada a su amigo, pensó en lo tonto que había sido dando rienda suelta a su miedo.

Anexos

Anexo 3

El loro sin memoria

Victor era un niño un poco tímido al que le daba miedo hablar delante de la gente. Fuera del colegio no tenía amigos, aunque él soñaba con tener un grupo de amigos con los que jugar y pasarlo bien, sobre todo en verano. Un día paseaba solo por la calle y hacía muchísimo calor, así que se sentó a descansar bajo la sombra de un árbol. De pronto, escuchó un leve quejido y miró hacia arriba. No podía creer lo que veía. Era un pequeño loro, muy bonito y con muchos colores. Pero tenía muy mal aspecto. Parecía que llevaba bastante tiempo perdido y tenía mucha sed. Apenas se sostenía sobre la rama de aquel árbol, así que no fue difícil cogerlo.

Victor llevó al loro corriendo a casa y le dio agua y algo de comida. El lorito revivió enseguida nada más beber agua.

En poco tiempo se hicieron muy amigos y Victor encontró alguien con quien hablar. Le contaba muchas cosas, así que el loro pronto comenzó a aprender y repetir las palabras que escuchaba. Pero, el lorito tenía un problema y es que tenía muy poca memoria.

Anexos

Si alguien decía algo, él solo recordaba la primera palabra y la última y ocurrió que una mañana la mamá de Victor dijo: "Péinate con cuidado Víctor, o te quedarás calvo". Poco después, el papá de Victor pasó cerca del loro y este le dijo: "Péinate calvo." El papá se enfadó con el lorito, porque creyó que se burlaba de su problema de calvicie.

Otro día, mamá le dijo a Víctor "Cuidado con esa silla que está muy vieja". Luego pasó cerca del lorito la abuelita de Victor y el loro dijo: "Cuidado vieja". La abuelita también se enfadó con el loro porque no le gustaba que la llamaran vieja y porque al decirle "cuidado", la abuelita se asustó y casi se cae.

Al día siguiente, el papá de Víctor revisaba las facturas de la casa y dijo: "¡Qué caro está todo! Llegaremos a fin de mes por los pelos." La hermana mayor de Víctor, muy coqueta, pasó cerca del loro. Había pasado horas peinándose para estar muy guapa para un baile, cuando el lorito le dijo: "¡Qué pelos!" La hermana de Victor se enfadó mucho con el loro por decir eso de su peinado y se fue a peinarse otra vez.

Anexos

Otro día, después de encontrarse con el perro de la vecina, la mamá de Víctor dijo: "Qué perro más sucio. Seguro que tiene alguna pulga." Pasó entonces por ahí la hermana pequeña de Víctor, que estaba muy contenta porque mamá le había dicho que estaba creciendo mucho. El lorito le dijo: "Qué pulga." La hermanita de Víctor se enfadó también con el loro.

Como todos se enfadaban, pronto le pusieron de nombre Bocazas. Víctor era el único que entendía y quería a Bocazas. Como en casa todos se enfadaban con él, Víctor comenzó a sacarlo a pasear.

Un día fueron al parque y unos niños estaban jugando al fútbol. A Víctor le apetecía mucho jugar con ellos al fútbol, pero como era muy tímido prefirió marcharse diciéndole a Bocazas: "Eres un loro y no puedo jugar al fútbol contigo. Además, yo soy muy torpe." Entonces, Bocazas gritó: "Eres torpe." El niño que tenía el balón en ese momento creyó que el loro le decía a él y todos los demás niños se empezaron a reír.

Anexos

Victor pensó que por culpa de la poca memoria de Bocazas, ahora se había metido en un lio con esos niños. Pero no fue así, porque el niño que llevaba el balón también comenzó a reírse a carcajadas por lo que le había dicho el loro. A esos niños, al igual que a Victor, Bocazas les parecía un loro de lo más gracioso y simpático. Víctor y los niños se hicieron muy amigos gracias a Bocazas, que le ayudó a vencer su timidez y le dio confianza para ser él mismo. Y Bocazas encontró unos amigos que se reían mucho y sabían aceptar las bromas y reírse de sí mismos de vez en cuando.

Eva Cano Fortuna

Anexos

Anexo 4

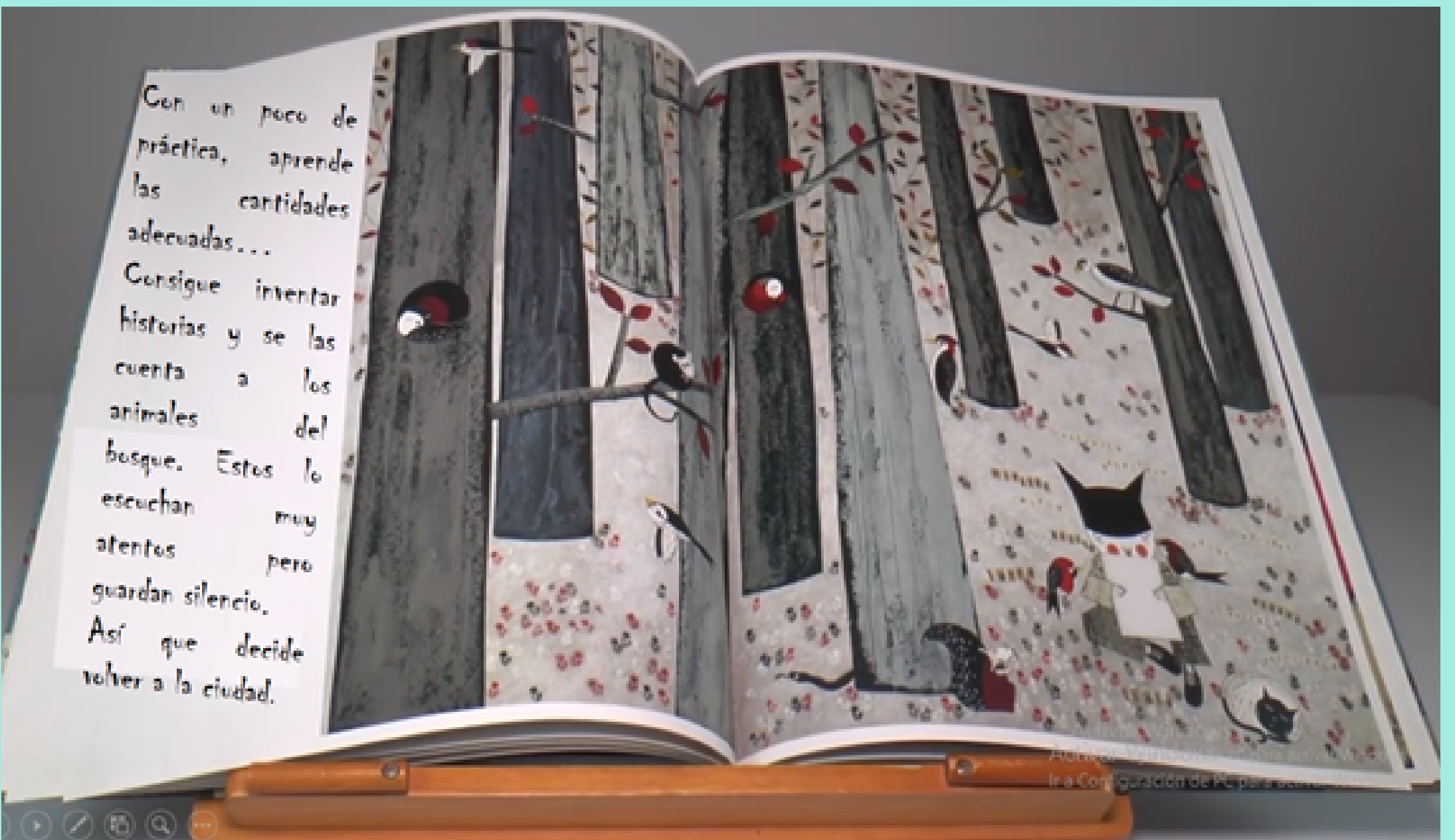
El ladrón de palabras



Anexos



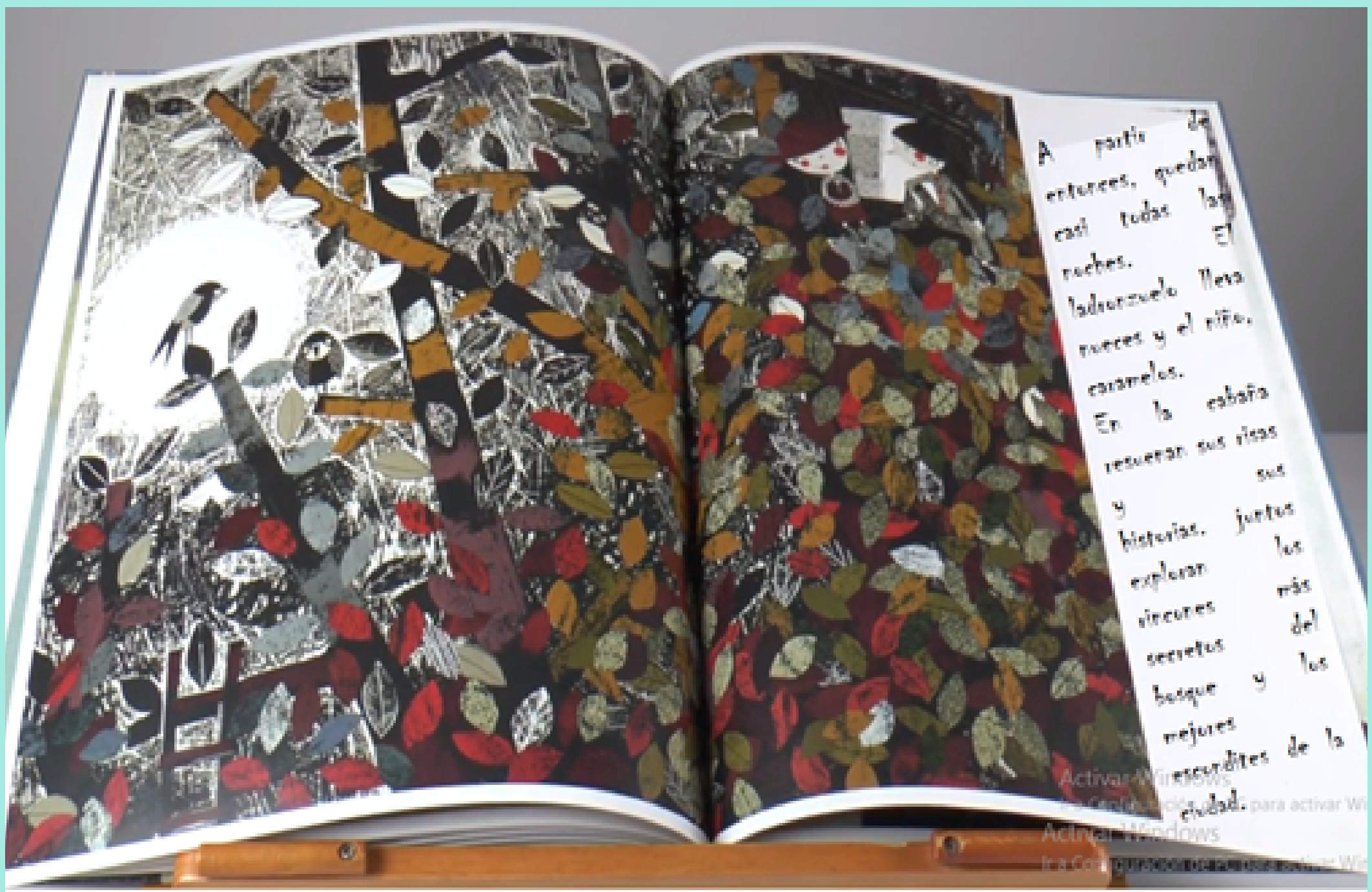
Anexos



Anexos



Anexos



Anexos



Anexos

Anexo 5

El sabio Sebastián

Sebastián recogía diariamente una palabra diferente para aprender su significado y la echaba a un saco; ya tenía más de mil.

- ¿Para qué quieres tantas palabras? - le preguntó un vecino del pueblo extrañado.

- Me gusta aprenderlas y saber lo que significan; algún día seré millonario en palabras.

- ¿Millonario de palabras? ¡Vaya tontería! - exclamó el vecino.

Pasaba el tiempo y el saco aparecía cada vez más lleno; ya tenía dos mil palabras.

- ¿Aún sigues recogiendo palabras? ¡Qué estupidez! - le dijo el vecino mofándose de él al verlo cargando con el saco.

Pasaron los años y Sebastián había recogido tantas palabras que las tuvo que repartir en cientos de sacos; ya tenía más de ochenta mil.

Pasó un chiquillo corriendo por la plaza del pueblo y Sebastián dijo:

- ¡Este mozalbete es un astuto agibílibus!

- ¡¿Qué has dicho?! - gritó la madre, airada, pensando que había dicho algo horrible de su pequeño.

Y Sebastián le explicó el significado de esa extraña palabra dejando a la madre tranquila.

Un día llegó al pueblo un hombre montado en un equino.

Anexos

- ¡Buenos días! ¡Bonito burdégano! - saludo Sebastián dando la bienvenida al forastero.

- ¿Y eso qué es? - dijo el hombre con los ojos abiertos como platos.

Y Sebastián se lo explicó porque conocía al animal mejor que su dueño.

Otro día pasó por el pueblo un vendedor que ofrecía a los vecinos un raro artilugio: un tubo negro que en su interior tenía tres espejos inclinados y multiplicaba unas imágenes muy bonitas al mirar por él.

- ¡Un caleidoscopio! - exclamó Sebastián feliz.

- ¡¿Un quéééé?! - gritaron todos sorprendidos.

Y Sebastián se lo explicó porque sabía qué era y lo divertido que resultaba jugar con un caleidoscopio.

Al poco tiempo Sebastián se encontró al vecino que venía de sacarse una muela.

- ¡Vecino, estás abuhado! - le dijo mirándolo a la cara detenidamente.

El vecino que tenía dolores y estaba de muy mal humor lo empujó muy enfadado.

- ¡¿Me estás llamando cara de búho?! - le gritó muy colorado.

Anexos

- ¡Nooooo, cálmate! ¡Estás enajenado! - le dijo, enfadando aún más al vecino que pensaba que lo insultaba de nuevo.

- ¡Ayuda! ¡Me ataca un orate! - gritó Sebastián al verlo fuera de sí, y recibió un nuevo empujón del hombre ignorante que lo hizo caer al suelo.

Cuando el vecino estuvo más calmado Sebastián le pudo explicar todo.

Además de millonario en palabras, Sebastián se convirtió en un anciano muy sabio; las recogió en un diccionario para que todos pudieran consultar su significado y no hubiera nunca más malos entendidos.

