

Por JOSE A. CAMACHO ESPINOSA
FERNANDO A. YELA GOMEZ
Maestros. Miembros del Seminario de
Literatura Infantil y Juvenil de Guadalajara
Redactores de la Revista Atiza

Juegos o Actividades para Presentación de Libros

1. BUSCANDO Y REVOLVIENDO EL CUENTO VA SALIENDO

Para el desarrollo de esta actividad podemos tomar como punto de partida una de estas alternativas:

a.- Un cuento popular conocido por todos los miembros del grupo con quien vamos a desarrollar la actividad.

b.- Un cuento, narración o fábula leída por el profesor para esta ocasión, algunas fechas antes.

c.- Un libro en el que se desarrolla una leyenda o aventura con momentos muy destacados y que los alumnos han leído ya individualmente.

d.- Una composición escrita de algún miembro del grupo y que entre todos ha sido elegida como la más interesante y de mayor calidad literaria.

e.- Una narración, fábula o cuento no demasiado extenso, con una línea argumental muy clara y que desconocen por completo los muchachos.

Estas cinco posibilidades - y otras más - hacen de esta actividad un trabajo que podemos realizar con grupos de todas las edades, siempre y cuando los niños sean ya lectores.

Como objetivos básicos a conseguir están:

1.- Capacitar al niño para hacer del libro un instrumento de juego colectivo con el que poder pasarlo bien.

2.- Desarrollar la memoria auditiva y visual.

3.- Saber integrar una secuencia dentro de una narración.

4.- Reconocer estructuras sintácticas (simples o complejas, según la edad del grupo).

5.- Crear un isomorfismo entre el aula y el libro, desarrollando así la organización temporal y espacial del niño.

Adoptada una de las alternativas que hemos sugerido para la iniciación de este juego, tendremos en cuenta el número de chicas y chicos que integran el grupo. Supongamos que son 30. Dividiremos la fábula o cuento en 15 fragmentos. Si se tratase de un libro (leyenda, aventura, etc.) tomaríamos los 15 párrafos clave del mismo. Una vez hecho esto, cada párrafo se parte en dos: el principio se escribe en una ficha y el final del párrafo en otra. Tenemos así preparado el material básico de esta actividad: una ficha o tarjeta para cada participante.

Para los más pequeños, y con el fin de facilitar el juego, se puede escribir el principio del fragmento en un color y el final en otro (o imprimirlo en fichas de distinto color).

- "Hoy vamos a realizar un juego muy sencillo, pero a la vez muy divertido" -dice el animador mientras baraja las fichas que tiene en la mano-. "Según vaya pasando a vuestro lado, cada uno cogerá una carta".

Y una vez que cada niño tiene su ficha:

- "Ahí tenéis el principio y el final de un párrafo. Cada uno tiene que buscar a su pareja correspondiente, formando así el párrafo completo. Cuando os encontréis, os sentaréis juntos en dos mesas que haya libres". (Para este juego la posición ideal de las mesas es en filas de dos.)

Este es el momento cumbre. El aula se convierte en un campo de juego donde la lectura se confunde con la búsqueda, los empujones se alternan con las voces y la sonrisa es unánime.

Las parejas se han formado colocándose a su libre albedrío en la primera mesa libre que han encontrado. Cabe la posibilidad de que algunos niños no se emparejen correctamente. Por eso pediremos a cada pareja que lea su párrafo. Los que tengan fichas inconexas deberán reanudar la búsqueda hasta acoplarse perfectamente.

El segundo paso consiste en recomponer el cuento colocándose ahora las parejas de acuerdo con el desarrollo del mismo. El animador indica cuál es la mesa donde comienza el cuento y cuál donde termina, invitando a las parejas a levantarse de nuevo y ocupar la mesa que les corresponda. Nuevas risas, comentarios, diálogos, búsqueda ... También aquí aparecerán errores de colocación que los propios compañeros advertirán, como en la primera parte, obligando a estas parejas a encontrar su posición correcta.

No queda sino comprobar el resultado: Cada niño leerá la ficha que le ha tocado y, en conjunto, lo harán con tal ritmo, cadencia y continuidad, que a los oídos de un extraño parezca que lo está narrando una sola persona. Esto requiere a veces varios ensayos hasta conseguirlo con éxito.

El juego se puede complementar con otras actividades a desarrollar en otra sesión. Por ejemplo:

- Escribir cada uno el cuento en su cuaderno de composiciones escritas.

- Escribir cada alumno/a su párrafo en una ficha grande con letra de rótulo, y colocar todas las fichas secuenciadas en el panel del aula, pudiendo así leerse desde cualquier punto de la clase.

- Hacer esta misma composición pero con dibujos. Cada niño/a ilustrará su escena y la colocará en un panel, igual que en la actividad anterior.

2.- LOS PERSONAJES VIAJAN POR SU CUENTO

I.- Introducción y preparación.

Los niños de 2º, que en su mayoría ya dominaban la lectura mecánica todavía no se habían enfrentado a



"Poner en manos del niño un libro"... es el principal objetivo de todos estos juegos y actividades.

un texto de cierta extensión. Al comenzar el curso hicimos una programación de actividades encaminadas a suscitar el interés por la lectura individual de cuentos.

La primera fue la que hoy presentamos. Escogimos un cuento de la colección "Cuentos de la media luna", de A. Rodríguez Almodóvar titulado "El medio pollito y el medio real". Un texto de tradición popular con una secuencia de suma y resta, sencilla y fácil de asimilar por el niño de esta edad.

Una vez elegido el cuento, se compró un número suficiente de ejemplares para hacer la actividad con un grupo de 32 alumnos (16 ejemplares).

El material empleado, además del propio libro, fueron unas fichas en las que aparecía dibujado un personaje y una serie de preguntas acerca del mismo (Ver ilustración en la pág. siguiente).

II.- Desarrollo

Al entrar los niños ese día en el aula se les fue entregando una de estas fichas o cuadernitos de los que había ocho tipos distintos: una por cada uno de los personajes más importantes del cuento (de cada personaje se hicieron cuatro copias para disponer de una para cada alumno).

Se pidió a los alumnos que observasen y leyesen con atención la hojita que se les había entregado. La mayoría se encontraban desconcertados. No entendían qué se les pedía en ese papel. Inmediatamente surgieron voces que pedían una explicación.

El animador invitó a los niños a juntarse por parejas (con personajes distintos) y se les entregó un ejemplar del cuento. Allí encontrarían respuesta a sus preguntas.

Rápidamente, lápiz en mano, los alumnos buscaron solución a aquellos interrogantes. En breves minutos casi todos habían acabado solos o con ayuda de su compañero.

A continuación, se agruparon los participantes en equipos de cuatro, colocándose juntos los que tenían el mismo personaje.

Así hicieron una primera puesta en común, observando coincidencias y discrepancias, y poniéndose de acuerdo en aquellas respuestas únicas.

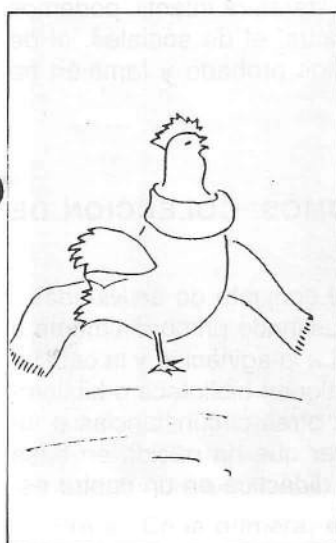
Hecho esto, un portavoz de cada equipo hizo la presentación de su personaje para que todos conocieran el resto de los personajes del cuento.

El animador pidió a los niños que se reuniesen de nuevo, ahora en equipos de ocho, en los que hubiese un personaje de cada clase.

En cada equipo dialogaron durante unos minutos acerca de cuál podría ser el argumento de este cuento (sin tener ya el libro entre las manos) y, una vez puestos de acuerdo, un portavoz contó el cuento tal y como el equipo lo había inventado.

En los días que siguieron los niños fueron leyendo el cuento en el colegio, en los ratos que tenían para lectura individual o en su casa, previo préstamo del libro.

Ni que decir tiene que pidieron inmediatamente cuentos de la misma colección, que fuimos comprando a lo largo del año y que acabaron casi "para tirar" del constante uso que se hizo de ellos.



A VER SI DESCUBRES...	
-¿Quién es o cómo se llama?	
-¿En qué página está?	
-¿Cómo va vestido o de qué color es?	
-¿Dónde está?	
-¿Con quién está?	
-¿Qué hace?	
-¿Cuál es el título del libro?	
-¿Cuántas páginas tiene?	
-¿Cómo se llama el autor?	

3. DESCUBRE EL TÍTULO DE OTRO LIBRO

Son ya varios los juegos o actividades que hemos publicado, cuyo objetivo es poner en manos del niño un libro que por propia iniciativa no es capaz de coger.

Uno de los que mejor resultado nos ha dado en cualquier nivel - principalmente de 4º a 6º - ha sido éste que ahora presentamos.

El origen del juego está en tomar el título del libro que queremos presentar, fraccionarlo en palabras, sílabas o letras e inventar un enigma para cada uno de estos elementos. Una vez descubiertos todos los enigmas, el chico tendrá el título completo del libro.

Cada enigma nos lleva al siguiente. Estos deben prepararse de tal modo que se mantenga el interés hasta el final del juego.

Para descubrir dichos enigmas emplearemos como fuente de información un libro leído anteriormente, un libro de texto o cualquier otro material que ofrezca suficientes posibilidades. En este caso, la mejor descripción de la actividad es el desarrollo de un ejemplo concreto. Veamos.

En el colegio los mayores ya habían leído "Boris" (1). Como disponíamos de ejemplares suficientes lo empleamos para presentar un libro nuevo en el Ciclo Medio.

A cada pareja de niños les entregamos un ejemplar de "Boris" con una hoja en la que se indicaba el comienzo del juego:

"¡Bienvenido hasta estas páginas! Espero que te diviertas mucho jugando conmigo. A través de mí descubrirás el título de un nuevo libro. Ve a la mesa y toma el sobre número 1. ¡Adelante y suerte!

En la mesa del profesor había varios montones de sobres. A partir de este momento cada pareja sólo debía seguir instrucciones.

1.- *Entre las páginas de este libro hay varias cuyo número no aparece escrito. Si escribes en tu hoja estos números que faltan con numeración romana, observarás que tan sólo uno de ellos se escribe con una letra. Esta es la primera letra de la primera palabra del título que andamos buscando ¿Ya la tienes? Cuando lo hayas conseguido ve y toma el sobre número 2.*

2.- *Vamos con la segunda palabra.*

- ¿Y la primera?
- ¡Pero si no la hemos terminado!
- No te preocupes que la terminaremos más tarde.

Toma la página 66. Empieza a contar los renglones desde abajo. Observa los renglones 3º, 4º, 5º y 6º. Hay una letra que aparece en cada renglón una sola vez. Las cuatro veces aparece al principio de una palabra.

Esa es la que buscamos.

(1) "Boris" Colección Cuatro Vientos. Editorial Noguer. Madrid. 1984. 4ª Edición.

¡Enhorabuena! Ya puedes tomar el sobre número 3.

3.- Toma las páginas 14 y 15 del libro. Obsérvalas con atención y completa en tu hoja esta frase: "Los niños están atravesando un ..." De la palabra que tu has escrito para completar la frase toma la letra que se repite. Esa es la segunda letra de la segunda palabra.

Ve a buscar el sobre número 4.

4.- La letra que ahora buscamos aparece ocho veces escrita en la portada del libro. Fíjate muy bien que digo en la portada y no en la cubierta. Si no estás seguro/a de cuál es la portada del libro puedes consultar con algún compañero. ¡Ah!, ya lo tienes ¿verdad? ¡Estupendo! Coloca esa letra en la segunda palabra y tendrás la primera sílaba. Coge el sobre número 5.

5.- ¿Cuál es el color que predomina en las tapas de este libro? Escríbelo en tu hoja. Abre ahora por la página 81. El hombre que ocupa el penúltimo lugar de la fila lleva colgado del brazo un ... Escribe también esta palabra en tu hoja. Si observas ambas palabras verás que solo tienen una letra en común. Pues bien, ya tienes la cuarta letra de la segunda palabra. Puedes recoger el sobre número 6.

6.- Busca en la página 53 una pregunta que no está puesta en boca de ningún personaje, sino que la está pensando el narrador. Esta pregunta tiene dos palabras.

Hay una letra que aparece una sola vez en cada una de estas dos palabras y no es vocal. ¿La has descubierto? Pues ya tienes la primera letra de la tercera palabra. La segunda palabra olvídale de momento. Más tarde la terminaremos. Ve a buscar el sobre número 7.

7.- La tercera letra de esta palabra...

- ¿La tercera?

- Sí, la tercera. No te asustes que ya descubrirás la segunda.

Como te iba diciendo, la tercera letra de esta tercera palabra es muy graciosa, muy juguetona y muy alegre. Tanto, tanto, que además de aparecer en estas tres palabras que te he subrayado, aparece en la primera palabra de la página 133.

- ¡Eres un fenómeno!

Ya puedes buscar el sobre número 8.

8.- Para descubrir la cuarta letra de la tercera palabra debes fijarte con atención en la primera página del capítulo I de este libro. Ahí encontrarás un nombre propio escrito tres veces. La letra que buscamos es la central de ese nombre.

Esa misma palabra (ese nombre propio) la encontrarás escrita cuatro veces en la página 101. ¡Es fácil! ¿Verdad? Si ya tienes la letra que buscábamos, puedes coger el sobre número 9.

9.- La segunda letra de la tercera palabra ya ha aparecido en la segunda. Las tres palabras que forman el título que buscamos son femeninas y acaban en vocal.

¿A que ya tienes el título?

Acércate a recoger el sobre número 10.

10.- El libro que buscas está oculto en algún sitio de la sala, debajo de otros hermanos suyos.

Cuando lo encuentres comprueba si el título que has averiguado es correcto; puedes echar un vistazo rápido al libro. Después déjalo donde está.

El autor: Josep Vallverdú.

Si tienes en casa o en la Biblioteca "Boris" intentalo. Lo pasarás bien.

Hacemos notar que la actividad presentada no es un mero juego de motivación, pues a través de él vamos analizando, de una parte, aspectos meramente físicos del libro: portada, cubiertas, guardas, paginación, datos del impresor, etc., que nos permiten discutir y dialogar sobre la edición, editor, autor, índice, encuadernación, etc. De otra, estudiamos la ilustración, hablamos del ilustrador, de los medios pictóricos empleados, de las técnicas, del estilo, del color o su función complementadora o de la ampliación, en tercer lugar repasamos conceptos matemáticos como la numeración romana, el orden lógico, la situación espacial, la situación temporal y, por último, desarrollamos la atención y la memoria visual, el análisis y la síntesis.

Digamos, para terminar, que si no tenemos ejemplares de un mismo libro de literatura infantil, podemos utilizar el libro de matemáticas, el de sociales, el de lenguaje... Nosotros lo hemos probado y también ha tenido resultados positivos.

4. COLECCION DE CROMOS. COLECCION DE TEXTOS

El juego - o más bien, el conjunto de actividades - que aquí se propone está destinado primordialmente a su desarrollo en la escuela. La imaginación y la capacidad de improvisación de cualquier biblioteca o bibliotecario permitirán adaptarlo a otras circunstancias o lugares, pero queremos aclarar que ha nacido en base al desarrollo de una unidad didáctica en un centro escolar.

Una de las líneas básicas de la "reforma educativa" - cosa que muchos profesores/as sabíamos desde hace tiempo - es trabajar en base a "centros de interés" que se traducen en "unidades didácticas". La propuesta que aquí se hace tiene como título "El árbol", pero está claro que cada uno podrá adaptarlo a cualquier otro centro de interés.

Hemos tomado, como de costumbre, un libro a partir del cual montar las actividades de motivación de esta unidad. El título en cuestión ha sido "Pedro y su roble", de Claude Levert, ilustrado por Carme Solé y editado por Miñón. Lo primero que hicimos fue confeccionar un audiovisual tomando el texto y las ilustraciones del libro. Paralelamente preparamos un álbum de cromos. En este caso, los cromos eran fragmentos del texto de la obra en cuestión: Fuimos haciendo cromos (hasta un total de 24) que en su conjunto contenían la totalidad de la historia de "Pedro y su roble". Hicimos las copias necesarias, se mezclaron y se metieron en sobres de 4 en 4. El álbum, por su parte, consistía en un cuaderno tamaño folio, totalmente en blanco, en cuyas páginas sólo había recuadros: Unos más pequeños para colocar los cromos y otros mayores donde cada niño/a haría en su momento algunos dibujos.

Con este material dispuesto, dimos paso a poner en marcha todo el montaje. En la primera jornada se procedió a la proyección del audiovisual. Con él los chavales ya conocían algo de la historia, aunque no en sus detalles. Para conocerla en profundidad debían leerse el libro. Hicimos a continuación un pequeño juego con el que tenían que descubrir el título del libro - que no habíamos dicho aún - y el lugar donde se encontraba - la biblioteca del colegio -. Descubierto el libro, cada uno lo tomaba para leerlo en un par de días.

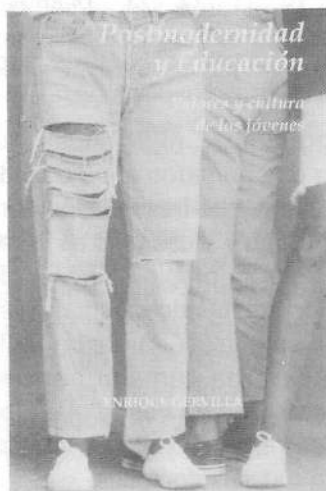
Cuando todos lo habían leído entramos en la fase más divertida: completar el álbum de cromos. En primer lugar había que conseguir el álbum. Para ello se tenía que rellenar una ficha en la que se demostraba

haber leído el libro. Cuando todos lo habían conseguido se explicó en qué consistía aquel álbum: *"Como véis, este álbum tiene el mismo título que el libro que acabáis de leer. Durante la próxima semana lo iremos completando con los cromos que yo os iré entregando. Cuando hayáis completado cada página, haréis un dibujo en el recuadro grande de la misma. Estos dibujos deberán referirse a la historia de "Pedro y su roble". Ahora bien ¿Cómo conseguiréis los sobres de cromos? Durante esta semana cada día estabeceremos cómo se pueden conseguir (en unos casos sería por haber terminado el trabajo del día, en otros por haberse leído un pequeño cuento, etc.). Quién tenga cromos repetidos, lógicamente deberá cambiarlos con otros compañeros/as para ir completando su colección"*.

Los alumnos/as no tenían ninguna referencia en el álbum para saber cuál era el cromo de cada recuadro. Debían descubrirlo enlazando el texto de un cromo con el siguiente. Para facilitar algo esta labor, el maestro entregó al principio la mitad de los cromos - los 12 primeros - y después la otra mitad. Esta forma de completar su álbum estaba obligando a todos los chicos/as a releer de nuevo la historia.

El maestro hizo una revisión del mismo dos veces antes de completarlo - los días que se dedicaron a ilustrarlo - y así corregir los pocos errores que había en la colocación de los cromos.

Finalmente se procedió, cada uno con su álbum completo, al desarrollo del resto de actividades de la unidad didáctica "El árbol".



GERVILLA CASTILLO, E. "Postmodernidad y Educación. Valores y cultura de los jóvenes". Ed. Dykinson. Madrid. 1993.

La obra contiene un estudio completo y profundo de la vida de los jóvenes que resultará de gran utilidad para cuantos desarrollen cualquier tarea relacionada con ellos e incluso para los mismos jóvenes que suelen vivir irreflexivamente inmersos en su cultura. El lenguaje claro en el que se desarrolla la descripción y el análisis de los nuevos modos de pensar, sentir y vivir de buena parte de nuestra sociedad, especialmente de los jóvenes, lo hace perfectamente asequible tanto para los educadores como para los padres y jóvenes.

El contenido del libro se divide en cuatro partes estrechamente relacionadas entre sí. En la primera, el autor expone el concepto de postmodernidad, analizando las razones que han dado origen a los actuales cambios; en la segunda se describen con una actitud crítica, los nuevos valores nacidos de la crisis de la modernidad; la tercera parte se dedica a la nueva cultura que emana de los valores postmodernos y la cuarta y última trata sobre la educación, qué hacer y cómo educar en conformidad o desacuerdo con la cultura y los valores anteriormente descritos.

El enfrentamiento generacional entre mayores y jóvenes, visible en incomprensiones y enfrentamientos entre padres e hijos, profesores y alumnos, etc. tienen aquí su fundamento y explicación.

PARA TU BIBLIOTECA