

Mis Vacaciones en la Biblioteca 2005

CONSEJO NACIONAL PARA
LA CULTURA Y LAS ARTES

PRESIDENTA
Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS
Jaime Nualart
Felipe Riva Palacio

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS
Jorge von Ziegler

©2005, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
Dirección General de Bibliotecas
Tolsá No. 6
Col. Centro, C.P. 06040
Impreso y hecho en México

ISBN 970-35-0746-8

En la realización de esta obra participaron:
coordinación: Nancy Sanciprián; propuesta de contenidos:
Alma Cárdenas, Francisco Martínez, Juan Carlos Bravo, Javier Ortiz,
Martín Nocedal, Noé Sandoval, Rubén Ibarra, Luis Méndez,
Juan E. Ruiz y Rocío Villegas; supervisión editorial: Oscar Castro y
Beatriz Palacios; diagramación y formación editorial: Jesús Figueroa;
ilustraciones: Juan Eduardo Ruiz, Noé Sandoval y Martín Nocedal;
corrección: Samuel Rivera; diseño de portada
e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

PRESENTACIÓN

RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL BIBLIOTECARIO DURANTE EL PROGRAMA NACIONAL MIS VACACIONES EN LA BIBLIOTECA

EL CABALLERO DE LA TRISTE FIGURA

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexos

Bibliografía sugerida

DON QUIJOTE “QUIJOTILLO”

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

A ESCUCHAR Y A IMAGINAR CON LOS CUENTOS DE HANS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexo

Bibliografía sugerida

HISTORIAS DE MONITOS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Bibliografía sugerida

CARRUSEL DE ACTIVIDADES (MEGA ACTIVIDAD)

Modalidad 1 (10 módulos)

Modalidad 2 (6 módulos)

CARRUSEL DE PALABRAS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Bibliografía sugerida

Presentación

En este libro se reúne el conjunto de talleres de fomento a la lectura que este año, como ya es tradición, propone la Dirección General de Bibliotecas del Conaculta, con el propósito de que, durante el periodo vacacional de verano, los niños disfruten de actividades creativas en torno al universo del libro y la lectura en cada una de las bibliotecas públicas de la Red Nacional.

Como hemos venido insistiendo en los años recientes, al formular este tipo de materiales para el personal bibliotecario interesado en la promoción de la lectura, es nuestra intención ofrecerle un abanico de opciones que le sean de utilidad, que puedan ser tomadas tal como se presentan, o bien adaptadas de acuerdo con las características de cada grupo y de cada biblioteca. Lo relevante es que el bibliotecario tenga un material de base para desarrollar, de la mejor manera, su propia oferta de actividades y talleres en este lapso como a lo largo del año.

Por lo anterior, en estas páginas el bibliotecario encontrará recomendaciones generales que consideramos de utilidad para su desempeño, así como diversos talleres para propiciar, el redescubrimiento de autores y obras que por su excelencia y calidad forman parte de lo más logrado de la literatura del mundo. Tal es el caso de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, la obra de Miguel de Cervantes que en 2005 cumple 400 años de haberse publicado, así como la obra del escritor danés Hans Christian Andersen quien, a doscientos años de su nacimiento, sigue fascinando a los niños de todo el mundo. Se trata, pues, de dos conmemoraciones que este año nos sirven de punto de partida para invitar a los niños a disfrutar todo lo que encierran los mundos, los personajes y las aventuras creadas por estos maestros de la literatura.

Asimismo, en los talleres incluidos se aborda el acercamiento y aprovechamiento de la ilustración y la historieta de calidad, como un puente hacia la lectura personal, además de la participación de grupos numerosos en actividades seriadas que incluyen lectura, escritura y juego en una experiencia colectiva que puede resultar de gran utilidad para bibliotecarios y maestros de escuela, cuando se trata de manejar grupos grandes en actividades de lectura, con eficacia e ingenio. Paralelamente, conscientes de que los niños que aún no saben leer deben tener un lugar dentro de la biblioteca pública, hemos incluido un taller en el que el bibliotecario podrá conducirlos de manera grata al disfrute de la palabra.

Estos talleres de verano son las vertientes de una aventura que resultará sin duda estimulante para los niños que asistirán a las bibliotecas públicas este año.

Es nuestro deseo que los contenidos de este volumen sean de utilidad para los bibliotecarios que, con entusiasmo y empeño, participan en la organización del programa nacional Mis Vacaciones en la Biblioteca en los más diversos puntos de la República Mexicana.

Recomendaciones generales para el bibliotecario durante el programa nacional Mis Vacaciones en la Biblioteca

Para la preparación de los talleres

§ Es importante que leas previamente los textos que vas a utilizar. Esto te permitirá detectar las características, los retos y posibilidades de cada lectura; en caso de no disponer de los textos sugeridos por nosotros en la bibliografía de cada taller, puedes seleccionar otros libros que te resulten adecuados.

§ Propicia un ambiente agradable de trabajo creativo e insiste en que los niños participen de manera que entre ellos se dé el intercambio y la interacción positiva a lo largo de los talleres.

§ Procura que en cada sesión, los asistentes puedan, además de leer y escribir, hablar y escuchar a los otros, con el fin de que construyan significados colectivamente. Dale también la oportunidad de percatarse de lo que logran cuando suman esfuerzos con creatividad.

§ Planea tu estrategia de difusión, para que todos se enteren del desarrollo de los talleres, e invita a través de los medios disponibles, a distintos sectores de la comunidad (niños, jóvenes y adultos).

§ En cada sesión del taller, busca el equilibrio entre las lecturas y las actividades lúdicas y creativas.

Para el manejo del grupo

§ Adapta el contenido de las sesiones de acuerdo con el interés de los usuarios y la disponibilidad de material, tanto bibliográfico como de otro tipo. Esto incluye la selección de textos y material alternativos, recuerda que lo importante no es la manualidad, sino el juego que existe entre texto, imaginación, idea y creatividad.

§ Al pasar de una actividad a otra, procura que los asistentes dejen sus trabajos en proceso a un lado, o recógelos momentáneamente, porque de lo contrario no atenderán a las siguientes actividades que les propongas.

§ Trata de no “llamarles la atención” a los asistentes. Es preferible que la captés mediante una actitud entusiasta, que despierte en ellos la curiosidad hacia lo que vendrá. Puedes iniciar con una charla antes de comenzar una lectura, como preparando el terreno, y así lograr darle a la lectura el foco de atención.

§ Lee en voz alta con agrado, disfrutando la lectura, y dándole sentido al texto con tu voz. Maneja las emociones, los cambios de voz y de ritmo. Te recomendamos conocer previamente los textos a leer, esto te permitirá “jugar” y divertirte mientras lees.

Para tu labor de promoción del libro y la lectura

§ Ambienta la biblioteca durante el programa, de modo que cada rincón invite a la lectura. Puedes colocar algunos de los trabajos de los asistentes a los talleres, previamente seleccionados.

§ No olvides montar una muestra bibliográfica que sea atractiva, interesante y que despierte la curiosidad. Recuerda que no sólo es disponer libros en una mesa, es crear un ambiente propicio para que el usuario se acerque y descubra algo. Promueve, al mismo tiempo, el préstamo de libros.

§ Elabora un periódico mural que fomente la lectura; olvídate del formato escolar en el que sólo se le da realce a las efemérides. Ponle un nombre original, diseña y distribuye en este espacio secciones de interés, como noticias impactantes, humor, deportes, imágenes sorprendentes, recomendaciones del mes (libros) y un espacio para la expresión del usuario. No olvides colocar sugerencias y referencias de libros para que quienes vean ese periódico mural se interesen en alguno.

§ Ten siempre presente que tu labor como mediador entre los libros, el placer de la lectura y los niños es muy importante, en tu entorno y en el conjunto de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas. Tu esfuerzo y tus logros hacen posible que nuestras propuestas se hagan realidad en beneficio de los usuarios.

El Caballero de la Triste Figura

Dirigido a: Niños de 10 a 16 años de edad.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se buscará: Acercar a los jóvenes a las novelas de caballerías a través de la obra más representativa de Miguel de Cervantes, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, así como a la vida de este autor a quien se rinde un homenaje con este taller tras cumplir 400 años de la publicación de la primera parte de su Quijote.

Se requiere: hojas blancas y de colores, lápices, crayolas, colores, pintura, globos de colores (cuatro básicos), papel kraft, papel brillante de cualquier tipo, imágenes de molinos de viento.

Ideado por: Alma Leyrda Cárdenas García.

Sesión 1

Introducción a la novela de caballerías

Antes de iniciar esta sesión deberás investigar sobre el origen de las novelas de caballerías y disponer en una mesa varios diccionarios de tu acervo, además de disponer las mesas de trabajo por equipos. De acuerdo a los equipos que tengas pensado hacer, deberás reproducir el memorama que te anexamos para esta sesión.

Introducción al tema de la caballería por parte del bibliotecario

§ Da la bienvenida a tus participantes y pídeles que se sienten en círculo para que los introduces al tema del taller.

§ Platica con ellos y pregunta si conocen historias de caballerías o si han leído alguna y cuáles serían las características de este género.

A continuación se anexa una breve introducción del género conocido en literatura como novela de caballerías o historia de caballerías, extraído de la enciclopedia de Microsoft Encarta que puede servirte en caso de no contar con otro(s) textos (s) sobre este tema:

La novela de caballerías, es el género narrativo que tuvo su máximo desarrollo en España entre los siglos XIV y XVII; y que en su momento también se llamó libro de caballería.

Muy semejantes a las novelas de aventuras, los libros de caballerías se basan —según Gonzalo Torrente Ballester— en la odisea de un caminante que se enfrenta a múltiples azares: batallas, desafíos, amores, pérdidas, reencuentros y tránsitos, normalmente en un espacio lejano y exótico. Un rasgo bastante común en estas obras es que el autor afirma que el texto procede de un manuscrito que él ha encontrado; de ahí la parodia que realiza Cervantes al

respecto en el Quijote, cuando alude a que el texto lo ha sacado de una traducción que un morisco hizo de un texto de un historiador llamado Cide Hamete Benengeli.

La primera novela importante es Libro del caballero Zifar, compuesto hacia 1300, que utiliza la técnica del sermón: cada personaje o situación es un ejemplo y figura de realidades espirituales.

Las novelas de caballerías encontraron grandes detractores desde sus orígenes. Se les criticaba por su inverosimilitud, inmoralidad y descuidado lenguaje. Durante mucho tiempo se dijo que eran libros que leían personas de escasa formación, pero la realidad es que interesaban a todos los estamentos sociales y culturales y eso se ha demostrado por lo que dicen de ellos personajes como santa Teresa de Jesús, el humanista Juan de Valdés y hasta el emperador Carlos V.

Los antecedentes de la novela de caballerías deben situarse en la difusión europea, con gran influencia española, de tres ciclos épicos medievales: el artúrico, el carolingio y el troyano. El código moral caballeresco se entrelaza con el código erótico —el caballero brinda sus empresas a la dama de su elección—, y ello explica los puntos comunes entre la novela caballeresca y la novela sentimental, en la que el paisaje de las hazañas se hace alegoría del deseo amoroso y su búsqueda.

Biblioteca de Consulta Microsoft®

Encarta® 2002. © 1993-2001

Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Dinámica de presentación

En pedacitos de papel deberás escribir las letras del alfabeto (de la A a la Z) de acuerdo al número de participantes que tengas. Recuerda que las letras del alfabeto son 29, por lo que si tienes un mayor número de participantes, escribe más.

Deposita en una cajita los pedacitos de papel bien doblados y tómalala tú primero.

Pide que se sienten en círculo, inclúyete tú en ese círculo. Toma uno de los papelitos y muestra la vocal o consonante que la suerte te haya deparado.

Explica que todos se han convertido en caballeros andantes, como don Quijote, y que irán a un combate en nombre de la paz, por lo que deberán presentarse para conocerse. Diles que piensen qué llevarían a ese combate para sobrevivir y triunfar. Si por ejemplo te tocó la letra L, dirás: “Mi nombre es Rocío y llevaré a este combate una lanza”, y pasa la caja al lado derecho, mientras todos responden: “Bienvenida Rocío”.

El siguiente deberá tomar al azar otro pedacito de papel, decir su nombre y un objeto o instrumento de combate que inicie con la letra que haya mostrado en el pedacito de papel que sacó de la caja.

Continúa hasta que todos hayan sido presentados. Quien no sepa qué instrumento llevar porque no recuerda nada, pueden darle la opción de que diga algo con la letra inicial de su nombre, si no, no podrá participar en el combate.

Pídeles que escuchen atentamente la historia de este caballero y que apunten las palabras cuyo significado desconozcan, para lo cual repartirás una hoja a cada participante y un lápiz.

Lectura del primer capítulo de la novela de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha:

También puedes utilizar el texto titulado “De la condición y ejercicio del famoso Hidalgo” p. 53-57 del libro Lecturas Clásicas para Niños, o “El mundo de don Quijote” de los Cuentos de Polidoro que aparecen separados o conjuntamente en Don Quijote para leer en voz alta de la colección Libros del Rincón, que aparecen en la bibliografía sugerida al final del taller.

Si no cuentas con ninguna de las bibliografías o crees no poder adaptar alguno de los textos que tienes, al final del taller anexamos un texto que puede servirte titulado “Quién fue don Quijote”.

§ Desarrolla entre los participantes una lluvia de ideas sobre la historia, ¿qué les pareció?, ¿qué opinan sobre la locura de don Quijote?, ¿si algún día o en algún momento una historia los ha trasladado a algún lugar en particular o si se han asumido como los personajes principales?, ¿si creen que es posible enloquecer por leer tanto sobre lo mismo?, etc.

§ Divide a los participantes en equipos y pide que busquen los conceptos que les parezcan extraños en los diccionarios que hayas dispuesto en una mesa.

Algunos conceptos extraídos de El pequeño Larousse Ilustrado, que seguramente encontrarás en tu acervo, y de la Enciclopedia de Microsoft Encarta se anexan a continuación para facilitarte el trabajo.

Elementos que intervienen en una historia de caballería:

Caballero: de la Orden de caballería, es el código de comportamiento practicado en la Edad Media por el caballero o soldado a caballo. El caballero ideal debía ser un hombre valeroso, leal y generoso, como los héroes de la poesía épica. A los ojos de la Iglesia, debía poner su espada al servicio de la pobreza y de la necesidad y, especialmente, al servicio de las Cruzadas dirigidas a Tierra Santa. Del sur de Francia procedió la idea de que un caballero debía servir a una dama (a veces prometida o casada con otro) a la cual él amaría apasionadamente, aunque sin esperanzas.

Hidalgo: Persona que pertenece a la clase noble.

Rocín: la palabra latina equus que significaba “caballo” cayó en desuso y fue sustituida por caballus que significaba “rocín” y es de la que proceden la castellana caballo y la francesa cheval.

Galgo: raza de perro de caza que destaca por su velocidad y buena vista, muy ligero y buen cazador.

Mozo: se dice de una persona joven y soltera. Un buen mozo sería alguien de buena presencia, joven y soltero.

Posada: casa en que, mediante cierto precio, se da estancia y comida, o sólo alojamiento.

Hacienda: edificaciones rurales latinoamericanas que albergaban los núcleos de producción agraria de la América colonial española. El nombre de hacienda era habitual en los virreinos del Perú, Nueva Granada y Nueva España, mientras que el de estancia suele aplicarse en Argentina y el de fundo en Chile.

Castillo: vivienda fortificada del rey o de un señor feudal y de los miembros de su corte, habitual durante toda la Edad Media. Fortificado con murallas, baluartes, fosas, etc.

Armadura: cualquier equipo compuesto de materiales diversos, aunque por lo general metálicos, utilizado como protección del cuerpo en combate. El recurso protector más antiguo es el escudo; la armadura corporal más antigua fue un cinturón ancho que protegía el abdomen.

Lanza: arma de unos 2.50 metros que consiste en una pieza que termina en una punta afilada. El mango es por lo general de madera, y la punta, que en un principio era de sílex o de hueso, se confeccionó más tarde con metales, como el bronce o el acero. La lanza existe desde la prehistoria como arma de mano o de lanzamiento.

Escudero: como cualquier otra profesión, la de caballero se aprendía mediante la instrucción desde muy corta edad. A los siete años, un niño era enviado a vivir a la residencia de un caballero; allí servía como paje aproximadamente hasta su pubertad, momento en el que se convertía en escudero y servía a su señor en el campo, al tiempo que aprendía la destreza militar.

Escudo: arma para cubrirse el cuerpo que se llevaba en el brazo izquierdo.

Doncella: mujer joven y virgen.

Torre: edificio alto y estrecho que sirve de defensa en los castillos, de adorno en algunas casas y en donde están las campanas en las iglesias.

Rey: monarca de un estado.

Reina: esposa del rey.

§ Después de investigar los conceptos y sentados en la mesa correspondiente a su equipo, invítalos a jugar un memorama que hemos titulado Locos o cuerdos. Rétalos a descubrir qué equipo es más cuerdo para las andanzas caballerescas.

§ Deberás reproducir este memorama tantas veces como equipos tengas, esto con la finalidad de que todos jueguen y nadie quede fuera del juego.

§ Las tarjetas de las imágenes vienen acompañadas del nombre o palabra usada en las novelas de caballería y en particular en la de don Quijote, la pareja de esa imagen o tarjeta incluye el concepto. Recuerda que se trata de encontrar todos los pares de tarjetas correctamente.

§ Las tarjetas deberán estar colocadas con texto e imágenes hacia abajo para no ser vistas. Cada integrante por turnos, deberá voltear dos tarjetas, si ambas forman una pareja la saca y gana un turno, si no, las voltea nuevamente sin desacomodarlas, para ir las memorizando, y cede el turno al siguiente integrante.

MEMORAMA
CUERDOS O LOCOS

 <p>ROCÍN</p>	<p>CABALLO</p>
 <p>HIDALGO</p>	<p>NOBLE</p>
 <p>CABALLERO</p>	<p>HOMBRE VALIENTE Y LEAL</p>
 <p>GALGO</p>	<p>PERRO DE CAZA</p>
 <p>MOZO</p>	<p>HOMBRE JOVEN Y SOLTERO</p>

 <p>POSADA</p>	<p>LUGAR PARA ALOJAMIENTO</p>
 <p>HACIENDA</p>	<p>EDIFICACIÓN PARA PRODUCCIÓN AGRARIA</p>
 <p>CASTILLO</p>	<p>VIVIENDA FORTIFICADA DONDE HABITABA EL REY</p>
 <p>ARMADURA</p>	<p>PROTECCIÓN CORPORAL PARA EL COMBATE</p>
 <p>LANZA</p>	<p>ARMA CON PUNTA AFILADA</p>
 <p>ESCUDERO</p>	<p>SIRVE AL CABALLERO</p>

 <p>ESCUDO</p>	<p>ARMA PARA CUBRIR EL CUERPO</p>
 <p>DONCELLA</p>	<p>MUJER JOVEN Y VIRGEN</p>
 <p>TORRE</p>	<p>EDIFICIO ALTO</p>
 <p>REY</p>	<p>MONARCA</p>
 <p>REINA</p>	<p>ESPOSA DEL REY</p>

Sesión 2

Don Alonso Quijano y sus acompañantes...

Antes de iniciar esta sesión deberás investigar sobre Miguel de Cervantes y su obra. Necesitarás globos de cuatro colores (pueden ser rojos, amarillos, azules y verdes) tantos como participantes tengas. Te recomendamos revisar la dinámica de integración para que la prepares antes de realizarla.

Pide que se sienten en círculo y escuchen con atención la introducción al tema. Pregunta si saben quién fue Miguel de Cervantes y por qué es tan reconocido, de dónde era, cuándo nació y por qué será importante hablar de él en estas fechas.

No olvides mencionar que la primera parte de la obra cumbre de Miguel de Cervantes, el Quijote, está cumpliendo 400 años, por lo que con este taller se rinde un homenaje especial.

La siguiente es una breve introducción que te proporcionamos para facilitar tu investigación; los datos fueron extraídos de la Enciclopedia Encarta de Microsoft, pero seguramente en tu acervo hay muchos más datos con los que puedes complementar.

Miguel de Cervantes

Miguel de Cervantes Saavedra tuvo una vida azarosa de la que poco se sabe con seguridad. Nació en Alcalá de Henares (Madrid), probablemente el 29 de septiembre de 1547. Pasó su adolescencia en varias ciudades españolas (Madrid, Sevilla) y con poco más de veinte años se fue a Roma al servicio del cardenal Acquaviva. Recorrió Italia, se enroló en la Armada española y en 1571 participó con

heroísmo en la batalla de Lepanto, donde comienza el declive del poderío turco en el Mediterráneo. Allí Cervantes resultó herido y perdió el movimiento del brazo izquierdo, por lo que fue llamado el Manco de Lepanto. En 1575, cuando regresaba a España, los corsarios le apresaron y llevaron a Argel, donde sufrió cinco años de cautiverio (1575-1580).

Liberado por los frailes trinitarios, a su regreso a Madrid encontró a su familia en la ruina. Se casa en Toledo con Catalina de Salazar y Palacios. Arruinada también su carrera militar, intenta sobresalir en las letras. Publica *La Galatea* en 1585 y lucha, sin éxito, por destacar en el teatro. Sin medios para vivir, marcha a Sevilla como comisario de abastos para la Armada Invencible y recaudador de impuestos. Allí acaba en la cárcel por irregularidades en sus cuentas. Después se traslada a Valladolid. En 1605 publica la primera parte del *Quijote*. El éxito le dura poco y de nuevo es encarcelado a causa de la muerte de un hombre delante de su casa. En 1606 regresa con la Corte a Madrid. Vive con apuros económicos y se entrega a la creación literaria. En sus últimos años publica las *Novelas ejemplares* en 1613, el *Viaje del Parnaso* en 1614, *Ocho comedias y ocho entremeses* en 1615 y la segunda parte de su *Quijote* en ese mismo año. El triunfo literario no lo libró de sus penurias económicas. Dedicó sus últimos meses de vida a *Los trabajos de Persiles y Segismunda*, una publicación póstuma, que apareció en 1617. Murió en la ciudad de Madrid el 22 de abril de 1616 y fue enterrado al día siguiente.

Personalidad del Quijote

Muchos episodios del *Quijote* ejemplifican otros tantos casos de amor. El de don Quijote representa una concepción del amor caballeresco sustentada en la tradición del amor cortés. Por eso, antes de cada aventura, don Quijote invoca siempre a su amada Dulcinea y pide su amparo, porque ella es su señora y por ella se fortalecen las virtudes del caballero.

Don Quijote es también un modelo de aspiración a un ideal ético y estético de vida. Se hace caballero andante para defender la justicia en el mundo y desde el principio aspira a ser personaje literario. En suma, quiere hacer el bien y vivir la vida como una obra de arte. Se propone realizar “todo aquello que pueda hacer perfecto y famoso a un andante caballero”.

De todo ello se desprende que el *Quijote* es una magna síntesis de vida y literatura, de vida vivida y vida soñada, una genial integración de realismo y fantasía y una insuperable manifestación de las complejas relaciones humanas.

Dinámica de integración

La propuesta para esta dinámica consiste en que al concluirla tendrás cuatro equipos con los que trabajarás una actividad de expresión creativa.

§ De acuerdo con la cantidad de participantes, deberás dividir entre cuatro. Si tienes 28 participantes y divides entre 4, tu divisor es 7; si tienes 36 tu divisor es el 9. Tomando como ejemplo el 9, escribirás en nueve papelitos la palabra castillo, en otros nueve la palabra posada, en otros nueve las palabras caballo y espada y por último en las sobrantes la palabra escudo.

§ Necesitarás tener entonces el mismo número de globos, es decir, 36 de sólo cuatro colores: nueve rojos, nueve verdes, nueve azules y nueve amarillos, por ejemplo. Indistintamente del color, introduce un papelito en un globo hasta completar los 36, o el total de tus participantes.

§ Los participantes deberán estar sentados en círculo. Pídeles que se enumeren del uno al cuatro. Los uno serán reyes y les entregarás globos del mismo color a todos, por ejemplo el rojo. Los dos serán hidalgos, hombres y mujeres, y les entregarás globos de distinto color, por ejemplo amarillo. Los tres serán mozos y utilizarán el color azul, mientras que los cuatro serán los escuderos, a quienes les tocará globo verde.

§ Tú comandarás el juego. Mientras ellos estén sentados, tú gritarás: “mozos”; y todos los que sean mozos se levantarán y al centro del círculo deberán romper su globo para descubrir los papelitos y pegarlos con masking tape o diurex debajo de su asiento. Después gritarás: “hidalgos” y éstos harán lo mismo que el primer equipo. Y lo mismo con los escuderos y con los reyes.

§ Al finalizar, diles que contarás hasta 20 para que todos se levanten y busquen bajo las sillas la palabra que combina con ellos de acuerdo a su personaje: los escuderos deben encontrar la palabra escudo; los reyes, castillo; los mozos, posada y los hidalgos, caballo y espada y justo en el asiento en donde encuentren la palabra deberán sentarse.

§ Después de la dinámica deberás contar con cuatro equipos: mozos, hidalgos, reyes y escuderos, a quienes entregarás una de las tarjetas que se anexan al final del taller, las cuales tienen una breve descripción de un personaje muy especial.

§ Proporciona $\frac{1}{4}$ de cartulina a cada equipo, una hoja blanca y lápices para cada participante.

§ Diles que piensen un poco en el nombre y de acuerdo con la descripción proporcionada, vayan imaginando al personaje entre todos. Cómo es, qué características físicas y morales tiene para que lo dibujen en la cartulina.

§ Después, cada integrante deberá formular una pregunta al personaje, entre más indiscreta sea, mejor. Y deberá escribirla en la hoja blanca. Por equipo, cada quien formula una pregunta, pero entre todos la responden.

§ Al concluir los trabajos, pide a un representante o al equipo en general, presentar al personaje que les fue asignado y leer las preguntas que se le hicieron con sus respectivas respuestas.

§ Guarda estos trabajos, pues serán utilizados en la sesión 4.

Lectura del capítulo VII de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha

Finalmente, obsequia la lectura del capítulo VII que narra la forma en que don Quijote convence a Sancho Panza para convertirlo en su escudero. Puedes utilizar el texto de “La segunda salida de don Quijote” que aparece en los anexos de este taller.

Sesión 3

¿Qué tanto tienen de gigantes los molinos de viento?

Para esta sesión es importante que investigues en tu acervo sobre los molinos de viento, qué son y para qué sirven. Ojalá puedas encontrar algunas imágenes de los mismos. Puedes hacer uso del Internet y guardar algunas fotografías. Puedes utilizar un proyector o, de no contar con nada de

esto, te anexamos información para que puedas reproducirla a manera de introducción. Necesitarás también papel kraft suficiente para crear un molino de viento gigante.

§ Sentados en círculo, introduce a los participantes en el tema de los molinos. Pregunta para qué sirve un molino y qué formas tiene, si alguien ha visto alguna vez uno o si tienen en su casa y qué tamaño tiene.

§ Después de esta lluvia de ideas, comienza la lectura en voz alta de qué es un molino de viento:

El molino, es una máquina que transforma el viento en energía aprovechable. Esta energía proviene de la acción de la fuerza del viento sobre unas aspas oblicuas unidas a un eje común. El eje giratorio se puede conectar a varios tipos de maquinaria para moler grano, bombear agua o generar electricidad. Cuando el eje se conecta a una carga, como una bomba, recibe el nombre de molino de viento. Si se usa para producir electricidad se le denomina generador de turbina de viento.



Guy R. Higbee/Photo Researchers, Inc.

Molino de viento

Este molino de viento puede mover una bomba de agua para uso agrícola. Las aspas, montadas oblicuamente en el eje horizontal, moverían la bomba al ser impulsadas por el viento. El timón hace que el molino se oriente hacia el viento, para maximizar su eficacia.



Masa Uemura/ALLSTOCK, INC.

La Mancha, España

Molinos de viento salpican el paisaje de La Mancha. La región es conocida como la tierra de don Quijote y Sancho, protagonistas de la gran novela de Miguel de Cervantes Saavedra.



Rijksmuseum-Stichting

El molino de viento de Wijk bij Duurstede

El lienzo El molino de viento de Wijk bij Duurstede es obra del pintor holandés Jacob van Ruysdael. Está fechado hacia el año 1670 y se conserva en el Rijksmuseum de Amsterdam.



Tony Craddock/Photo Researchers, Inc.

Los Países Bajos y los molinos de viento

Durante siglos, los holandeses dependieron de los molinos de viento y hacia el siglo XIX había construido unos 9,000 molinos de viento tradicionales como estos en las cercanías de Amsterdam; se pueden ver por todos los Países Bajos y muchos de ellos están en uso. El terreno del país tiene pocos accidentes topográficos que puedan impedir que el viento mueva los molinos.

§ Enseña a través de un proyector las imágenes de los molinos de viento o si las tienes en CD o disco, muéstralas mediante un monitor en la PC. Bien puedes valerte de algunos dibujos sencillos también, si es que no cuentas con los medios mencionados anteriormente.

Lectura del capítulo VIII de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha

Después de mostrar detenidamente las imágenes, lee en voz alta el capítulo VIII de cómo don Quijote confunde a los molinos de viento con enormes gigantes. También puedes utilizar el capítulo titulado “De la jamás imaginada aventura de los molinos de viento” de las páginas 58-61 del libro *Lecturas Clásicas para Niños*. Esta aventura se encuentra relatada también en el tomo de “El mundo de don Quijote” de Cuentos de Polidoro o de *Don Quijote para leer en voz alta*, que están en la bibliografía sugerida al final del taller. O bien, puedes hacer uso del texto que te proporcionamos en los anexos sobre este capítulo.

§ Para finalizar crearán entre todo el grupo, un molino gigante a base de papel kraft. Las aspas pueden ser de cualquier papel brillante que tengas a la mano.

§ Es importante que tú como instructor sepas que este molino servirá como base para armar una historieta en la siguiente sesión, la cual te servirá como mural en la muestra de trabajos al final del taller, por lo que deberás calcular con anticipación, el tamaño del mismo.

§ En las aspas del molino, pegarás en cada punta el dibujo de los personajes creados en la sesión 2 y anotarán una de las preguntas que habían hecho al personaje con su respectiva respuesta. Lleguen entre todos a un acuerdo para ver qué pregunta será la que anotarán.

§ Te anexamos también al final del taller un ejemplo de cómo quedará tu molino de viento ya terminado.

Sesión 4

En un lugar de La Mancha...

Antes de iniciar esta sesión deberás reproducir el texto con el que van a trabajar, que está aquí anexo, tantas veces como participantes tengas, más uno que deberás recortar por partes.

Historieta: *“El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha”*

Te sugerimos realizar una breve historieta para la penúltima sesión de este taller.

Esta primera parte del Quijote cuenta con 52 capítulos, los cuales hemos resumido en 30 escenas que a continuación te presentamos con la finalidad de que tú y los participantes conozcan mejor la obra.

Lleva a cabo un círculo de lectura con los participantes, e invítalos a recrear las imágenes que serán descritas en el siguiente texto; no olvides recordar a tus asistentes que sólo es la primera parte de esta novela escrita por Miguel de Cervantes:

Las aventuras de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha

1. En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no hace mucho tiempo vivía un hidalgo que era gran madrugador y amigo de la caza. Este hombre llamado Alonso Quijano se dedicaba a leer libros de caballerías con tanta afición y gusto que de poco dormir acabó por volverse loco de remate y se creyó que era un caballero andante. Así que tras adoptar el nombre de don Quijote de la Mancha, cogió su rocín y sus armas y salió de casa en busca de aventuras...
2. Al llegar el atardecer, don Quijote llega a una posada que él ve como castillo, con torres, capiteles y puente levadizo. Y allí le ofrecen pescado seco y un trozo de pan viejo que a don Quijote le parecen excelentes y succulentos platillos. Y al confundir al dueño de la posada con un Alcaide, le pide a éste que lo arme caballero.
3. Colocó las armas cuidadosamente junto a una pila de agua y durante toda la noche hizo guardia don Quijote en el patio, entre las risas de todos...
4. Horas después don Quijote se encuentra con unos mercaderes que al percatarse de su locura, se burlan de él. Pero al pelear contra ellos, Rocinante tropieza haciéndolo caer de bruces y un vecino lo encuentra para llevarlo de regreso a la aldea.
5. Al llegar a casa, don Quijote narra a su sobrina, al barbero y al cura, su pleito con los gigantes, pero su familia sólo acierta a quemar sus libros de caballerías por ser éstos los que lo han comenzado a volver loco.
6. Cuando aparece su vecino Sancho Panza, un joven labrador, don Quijote lo convence para que se convierta en su escudero a cambio de volverlo gobernador de alguna de las tierras que conquisten juntos en su lucha contra el mal.
7. Posteriormente, al encontrarse frente a una treintena de molinos de viento, don Quijote arremete contra ellos al confundirlos con enormes gigantes enviados por el demonio. Sancho trata de

disuadirlo y le dice que sólo son molinos de viento... pero don Quijote no ve más que gigantes y por la fuerza de las espas, acaban abatidos en el suelo, bastante adoloridos.

8. Más adelante tropiezan con un grupo de mozos y frailes que transportaban a una doncella. Don Quijote lucha contra ellos vencéndolos ya que piensa que la raptan, pero es la bella mujer que le aclara la situación y le pide piedad para los mozos.

9. A la mañana siguiente, Rocinante, que por lo regular es un corcel bastante tranquilo, observa a unas yeguas y se acerca a ellas para enamorarlas... Por este motivo don Quijote y Sancho Panza son atacados por los arrieros, dueños de las mulas. Sancho Panza pide paz, pero don Quijote lo reta a luchar para defender sus ideales.

10. Al llegar a otra posada, que don Quijote ve como un nuevo castillo, deciden dejarse curar por las mozas, pues están bastante magullados. Pero por la noche una de las mozas se acerca a don Quijote para observar sus curaciones y éste piensa que ella lo ama, por lo que le dice que está comprometido con Dulcinea y por tanto no puede corresponderle.

11. Al siguiente día, por la tarde, cuando caminaban en busca de nuevas aventuras, Sancho agudiza la vista y alcanza a divisar entre una ráfaga de polvo, una manada de borregos que don Quijote se lanza a matar creyendo que son los ejércitos enemigos, por lo que los pastores atacan al viejo loco con sus hondas y a tiro de piedras para hacerlo caer de su cabalgadura con múltiples descalabradas.

12. Bastante adoloridos por la paliza recibida, los dos viajeros alcanzan a un grupo de penitentes que traen antorchas y hacen una procesión por un hombre que acaba de morir, por lo que don Quijote pide disculpas por su intento de ataque y los deja ir no sin antes Sancho robar su comida para darse un gran festín.

13. Al poco rato, vieron un tumulto de gente que se acercaba... se trataba de hombres que encadenados eran conducidos a remar. Don Quijote ordena liberarlos y por tal motivo pelea y obtiene el triunfo de esta batalla por lo que los encadenados acaban sometiendo a sus guardias.

14. Don Quijote les pide a los esclavos que vayan ante Dulcinea y le cuenten cómo los liberó, pero éstos al darse cuenta de su locura lo apedrean y roban además el burro de Sancho, por lo que él se entristece mucho.

15. Sancho al ver la gravedad de haber liberado a los prisioneros, le pide a don Quijote esconderse en lo más profundo de la Sierra Morena. Allí se encuentran un baúl con un poema y doscientos escudos de oro. Don Quijote toma el poema y alegra a Sancho obsequiándole los escudos.

16. Siguen avanzando y encuentran tirada una silla de montar y luego el cadáver de una mula... y más adelante descubren a un hombre corriendo como loco por el lugar, quedando profundamente intrigados por el misterio.

17. Un pastor narra a Sancho y a don Quijote que el hombre está loco y don Quijote decide hablar con él. "Me llamo Cardenio y mi esposa es Luscinda, quien es muy aficionada a leer historias de caballerías" dijo el hombre. "Ah, eso demuestra su gran inteligencia" respondió don Quijote. Pero al no coincidir en criterios por las novelas comienzan a pelear.

18. Entonces don Quijote le escribe a su amada Dulcinea, pero Sancho se da cuenta que la doncella no es más que una vecina conocida como Aldonza Lorenzo y de inmediato se lo hace saber a don Quijote, pero éste no le presta atención. Así que Sancho parte hacia el Toboso a entregar la carta y don Quijote sigue errante en la Sierra, como todo buen Caballero andante.

19. El cura y el barbero, que andan en busca de don Alonso, se encuentran a Sancho y planean algo para traer de regreso a don Quijote pero en esta andanza, se encuentran a Cardenio, quien les dice que estaba a punto de casarse con Luscinda y ésta decidió casarse con otro llamado Fernando.

20. Detrás de los árboles escuchan los sollozos de alguien... y resulta que es una dama vestida de varón, se llama Dorotea y les explica a todos que Fernando la sedujo y después la dejó para casarse con una tal Luscinda, misma que decía estar comprometida con un tal Cardenio.

21. Dorotea, al conocer bien las novelas de caballería, propone interpretar el papel de damisela en desgracia, a fin de traer de regreso a la aldea a don Quijote.

22. Cuando se encuentran con don Quijote, la muchacha le dice al Caballero de la Triste Figura que ella es la princesa Micomicona y que un gigante llamado Pandafilandio usurpó la corona de su reino después de matar a su padre y a su madre, por lo que tuvo que huir para salvar la vida. Le dice que el hombre que la salve podrá casarse con ella, pero don Quijote se ofrece a ayudarla y se rehúsa a casarse con ella porque él ya está comprometido con Dulcinea.

23. Don Quijote se acerca a Sancho y le pide detalles sobre la entrevista con la hermosa Dulcinea del Toboso, por lo que Sancho le inventa una historia y le dice que ella lo ama y desea que regrese a su lado. En eso ven a lo lejos a una gitana que monta el burrito que le fue robado a Sancho y al gritarle descubren que era uno de los hombres encadenados disfrazado, por lo que huye despavorido dejando el borrico a su propietario Sancho Panza.

24. Al anochecer y bastante cansados por el ajetreo, llegan a otra posada. Don Quijote descansa en una habitación y en ese momento comienzan a discutir los demás acompañantes si es verdad o mentira lo que los libros de caballería narran. Pero Sancho baja las escaleras agitado y les grita que don Quijote pelea con el gigante Pandafilandio.

25. El gigante resultan ser varios cueros de vino que el dueño de la posada guardaba celosamente. Don Quijote los pica con saña diciendo que son partes del gigante y el ventero se duele amargamente por la pérdida.

26. Más tarde llegan a la posada Luscinda y Fernando, quienes al encontrar a sus respectivas parejas se van del lugar muy felices. Pero llega también un caballero acompañado de una joven de origen moro que dice haberse hecho prisionero en una batalla, por lo que fue llevado cautivo a Argel, donde conoció a la joven llamada Zenaida, con quien logró fugarse tras muchas peripecias hasta llegar a España.

27. Cuando ya todo era tranquilidad, aparecen en la puerta un grupo de cuadrilleros de la Santa Hermandad, quienes vienen por don Quijote, pues liberó a los esclavos que habían sido encadenados.

28. El cura y el barbero tratan de informar a los cuadrilleros que don Quijote está loco y que lo mejor es que lo lleven de regreso a su pueblo, por lo que don Quijote es amarrado y metido en una jaula.

29. Don Quijote pensaba que sufría de un encantamiento y por tal motivo tenía que viajar de esa forma, aunque también le parecía muy extraño. Pero finalmente don Quijote llega a casa, donde su sobrina y el ama lo cuidan para que se recupere, temiendo por supuesto que a su recuperación, decida ir en busca de más aventuras.

30. Juana, la esposa de Sancho, le pide regalos después de su larga ausencia, pero Sancho sólo atina a responder que no hay nada mejor que ser el escudero de un caballero andante.

§ Las viñetas para esta historieta serán de media hoja blanca tamaño carta, mismas que deberás repartir a los participantes junto con lápices, colores, pintura, crayolas y todo con lo que cuenten para que realicen su obra con la técnica que gusten.

§ Asimismo, les repartirás un fragmento de la obra del Ingenioso hidalgo (el cual ya se anexa fragmentado).

§ Es importante que firmen su propio dibujo. Tienen libertad de caricaturizarlo de manera irónica, seria o cómica.

§ Cada viñeta deberá pegarse de manera ordenada a lo largo y ancho del molino de viento que crearon en papel kraft durante la sesión pasada.

§ Tu mural tendrá más o menos la forma que se encuentra en los anexos al final del taller.

Sesión 5

Un hombre para recordar...

§ Realiza un teatro en atril sobre el capítulo que narra el regreso de don Quijote a la aldea, con participantes voluntarios y proporciónales el texto ya preparado por ti para que sepan en dónde intervendrán. Puedes utilizar el texto ya adaptado que preparamos para esta sesión, el cual se encuentra en los anexos del taller.

§ Al concluir la lectura, los invitarás a cerrar este taller con una actividad donde deberán demostrar su destreza y habilidad además de conocimientos adquiridos y por adquirir.

§ Si bien ya es conocida por todos la primera parte de esta obra, no nos queda más que jugar un poco con las obras de Miguel de Cervantes y su biografía, para lo que te sugerimos un juego muy interesante que además contiene datos curiosos, acertijos, preguntas de cultura general, frases célebres, y varias sorpresas más.

Instrucciones

Necesitas un ciento de hojas para llevar a cabo este juego. A continuación te ofrecemos 96 puntos que reproducirás en cada hoja para completar las 96, es decir, un punto por cada hoja.

Puedes utilizar cartón también, cartulina, foami u otro material que tengas a la mano.

Utiliza sólo una cara de las hojas o tarjetas.

Tarjetas

1. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

2. Cervantes escribió dos poemas mayores: Canto de Calíope (incluido en La Galatea) y Viaje del Parnaso (1614).

3. Famoso terceto de Viaje del Parnaso:

Yo, que siempre trabajo y me desvelo

por parecer que tengo de poeta

la gracia que no quiso darme el cielo.

(fragmento)

4. Aunque en otras ocasiones Cervantes se enorgullece de sus versos, en su tiempo no logró ser aceptado como poeta. Tampoco tuvo mejor suerte en el teatro, por el que se sintió atraído desde joven.

5. Al regreso del cautiverio (cuando fue apresado por los turcos) Cervantes llegó a estrenar con éxito varias comedias. Pero sus contemporáneos no lo aceptaron como dramaturgo, por lo que tuvo que soportar el triunfo arrollador de Lope de Vega en la renovación de la escena española con su Arte nuevo de hacer comedias.

6. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

7. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

8. El juez de los divorcios, El rufián viudo, La elección de los alcaldes de Daganzo, La guarda cuidadosa, El vizcaíno fingido, El retablo de las maravillas, La cueva de Salamanca y El viejo celoso, son los entremeses escritos por Cervantes.

9. “El andar tierras y comunicar con diversas gentes hace a los hombres discretos”. El autor de esta frase célebre fue:

Catalina II de Rusia

Thomas Moore

Miguel de Cervantes

Mark Twain

(Si contestas correctamente avanzas al frente. Si fallas, vuelves a iniciar el juego).

10. Lo sentimos. Tu juego tiene que iniciar de nuevo. Suerte para la próxima.

11. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

12. La historia principal de La Galatea refiere los amores de los pastores Elicio y Galatea, a la cual su padre quiere casar con el rico Erastro. Lo más importante reside en que ya en esta primera novela Cervantes aparece como un escritor renovador. Lo más innovador es la integración de cuatro historias secundarias que acaban confluyendo en la acción principal y dejando abierta la posibilidad de una continuación.

13. Entre 1590 y 1612 Cervantes fue escribiendo una serie de novelas cortas que, después del reconocimiento obtenido con la primera parte del Quijote en 1605, acabaría reuniendo en 1613 en la colección de Novelas ejemplares.

14. Invita a un integrante de un equipo contrario a realizarte una pregunta de CULTURA GENERAL, si respondes correctamente avanza una casilla al frente, de lo contrario, para que permanezcas en el juego el equipo te deberá imponer un castigo.

15. En el prólogo de Novelas ejemplares, Cervantes proclama su novedad: “Yo soy —dice— el primero que he novelado en lengua castellana”. Y en efecto, así fue, pues en la literatura española no había entonces tradición de novela corta; las que circulaban eran adaptaciones o traducciones de los novellieri italianos. Cervantes españolizó el género, lo ennobleció y creó la novela corta en la literatura castellana.

16. La gitanilla (Novelas ejemplares) es una fantasía poética creada en torno a la figura de Preciosa y la relación entre la gitanilla y un joven capaz de renunciar a su alcurnia por amor.

17. En contraste con La gitanilla, visión idealizada de la relación amorosa, se encuentra El amante liberal, novela bizantina de amor y aventuras, con las adversidades que Ricardo y Leonisa han de superar antes de su matrimonio. (Novelas ejemplares)

18. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

19. La española inglesa, otra obra de Cervantes perteneciente a Novelas ejemplares, se desarrolla sobre un fondo de guerras de religión entre España e Inglaterra, en el que tienen lugar las pruebas que han de superar Ricardo e Isabela antes de su unión matrimonial.

20. Tras tantas aventuras y dichas amorosas, vuelve la crítica de la sociedad con la narración de un intelectual trastornado por un hechizo amoroso en El licenciado Vidriera, obra de Cervantes perteneciente a sus Novelas ejemplares, cuyo protagonista cree que es de vidrio y hace gala de una extraña lucidez e ingenio.

21. Los juegos mentales de Vidriera dejan paso a la violencia sexual y la reconciliación en La fuerza de la sangre (Novelas ejemplares), donde Cervantes cuenta la violación de Leocadia por un joven de la nobleza toledana y el posterior compromiso matrimonial entre ambos.

22. Curiosamente, el ingenio y el impulso de los instintos son las fuerzas que derriban los muros levantados contra naturam por el viejo Carrizales en El celoso extremeño, obra de Cervantes que pertenece a sus Novelas ejemplares, con el popular motivo del viejo y la niña en la casa-prisión en la que el indiano Carrizales encierra a su joven esposa.

23. Lo sentimos, si no cantas un fragmento de tu canción preferida, deberás iniciar nuevamente el juego.

24. Amores y aventuras, disfraces y casualidades, engaños y reparaciones entre gente de la nobleza configuran las intrigas de Las dos doncellas y La señora Cornelia (Novelas ejemplares, cuyo autor es Cervantes). Los engaños de las doncellas Teodosia y Leocadia componen una intriga con temas pastoriles y técnicas de la novela bizantina. La señora Cornelia, localizada en ambientes estudiantiles y de la alta sociedad de Bolonia, cuenta la azarosa historia de amor de Cornelia hasta su boda con el duque de Ferrara.

25. En descenso a la vileza moral, la marginación social, la estafa y la corrupción El casamiento engañoso (Novelas ejemplares), como otro burlador burlado, el alférez Campuzano sale de su casamiento engañado con sus mismas artimañas y enfermo de sífilis. Esta pálida sombra del desengaño barroco es buena imagen de la caída del ideal cervantino del heroico soldado de Lepanto.

26. Refrán (debes leerlo lo más rápido que puedas y sin equivocaciones, o pasarás a la casilla de atrás):

Si su gusto gustara del gusto que gusta mi gusto, mi gusto gustaría del gusto que gusta su gusto, pero como su gusto no gusta del gusto que gusta mi gusto, mi gusto no gusta el gusto que gusta el gusto de usted.

27. Cervantes perdió el movimiento del brazo izquierdo en la batalla de Lepanto. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, deberás iniciar nuevamente el juego).

28. Los trabajos de Persiles y Segismunda

Finalmente, el Persiles fue tal vez el libro más querido de la fantasía de Cervantes, quien ya no tuvo tiempo para hacer las últimas correcciones en un texto no del todo acabado y se puso a escribir el prólogo tres días antes de morir.

29. Viejo y cansado de tanta experiencia amarga, Cervantes lo sublima todo refugiándose en el mundo fantástico inventado por él en Persiles. Con esta idealizada novela de aventuras construye una hermosa ficción llena de modernidad.

30. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás retroceder una casilla.

31. En la novela de Persiles y Segismunda de Cervantes, aparecen muchos personajes en el recorrido junto con historias particulares en la peripecia de los amantes protagonistas. El interés y la intriga de la trama se intensifican por acumulación de arriesgadas navegaciones, naufragios, piraterías, desafíos, batallas, cautiverios, fugas, raptos, encuentros, separaciones y aventuras de toda índole.

32. Es posible que Cervantes empezara a escribir el Quijote en alguno de sus periodos carcelarios a finales del siglo xvi. Más casi nada se sabe con certeza. En el verano de 1604 estaba terminada la primera parte, que apareció publicada a comienzos de 1605 con el título de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha. El éxito fue inmediato. En 1614 aparecía en Tarragona la continuación apócrifa escrita por alguien oculto en el seudónimo de Alonso Fernández de Avellaneda, quien acumuló en el prólogo insultos contra Cervantes.

33. ¿Cómo se llamaba el escudero de don Quijote?

(Si sabes avanzas al frente. Si no sabes, deberás iniciar el juego nuevamente).

34. Después de la publicación apócrifa de la continuación del Quijote, Cervantes llevaba muy avanzada la segunda parte de su inmortal novela. La terminó muy pronto, acuciado por el robo literario y por las injurias recibidas. Por ello, a partir del capítulo 59, no perdió ocasión de ridiculizar al falso Quijote y de asegurar la autenticidad de los verdaderos don Quijote y Sancho. Esta segunda parte apareció en 1615 con el título de El ingenioso caballero don Quijote de la Mancha. En 1617 las dos partes se publicaron juntas en Barcelona. Y desde entonces el Quijote se convirtió en uno de los libros más editados del mundo y, con el tiempo, traducido a todas las lenguas con tradición literaria.

35. ¿Cómo se llamaba la novia imaginaria de don Quijote?

(Si lo recuerdas, avanzas dos veces hacia donde quieras. Si lo olvidaste, pierdes un turno.)

36. Algunos cervantistas han defendido la tesis de que Cervantes se propuso inicialmente escribir una novela corta del tipo de las “ejemplares”. Esta idea se basa en la unidad de los seis primeros capítulos, en los que se lleva a cabo la primera salida de don Quijote, su regreso a casa descalabrado, y el escrutinio de su biblioteca por el cura y el barbero.

37. ¿Qué edad tenía el ama de llaves de Don Quijote?

(Si lo recuerdas avanzas una casilla al frente. Si lo olvidaste, pierdes un turno).

38. Existe una tesis en cuanto a la semejanza entre los seis primeros capítulos del Quijote y el anónimo Entremés de los romances, donde el labrador Bartolo, enloquecido por la lectura de romances, abandona su casa para imitar a los héroes del romancero, defiende a una pastora y resulta apaleado por el zagal que la pretendía, y cuando es hallado por su familia imagina que lo socorre el marqués de Mantua.

39. Cervantes escribió un libro divertido, rebotante de comicidad y humor, con el ideal clásico del instruir y deleitar. Cervantes afirmó varias veces que su primera intención era mostrar a los lectores de la época los disparates de las novelas de caballerías. En efecto, el Quijote ofrece una parodia de las disparatadas invenciones de tales obras. Pero significa mucho más que una invectiva contra los libros de caballerías.

40. Lugar en donde tuvieron origen las inolvidables aventuras de don Quijote.

(Si lo recuerdas colócate exactamente adelante de donde te encuentras. Si ya lo olvidaste, te colocas exactamente atrás de donde te encuentres).

41. Por la riqueza y complejidad de su contenido y de su estructura y técnica narrativa, el Quijote representa la más grande novela de todos los tiempos y admite muchos niveles de lectura, e interpretaciones tan diversas como considerarla una obra de humor, una burla del idealismo humano, una destilación de amarga ironía, un canto a la libertad o muchas más. También constituye una asombrosa lección de teoría y práctica literarias.

42. Nombre de la esposa de Sancho Panza.

(Si contestas correctamente avanzas al centro del juego. Si fallas, inicias de nuevo en el primer nivel).

43. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

44. Nombre del gigante que usurpó la corona al reino de la princesa Micomicona.

(Si lo recuerdas avanzas al centro del juego. Si lo haz olvidado, pierdes tu turno hasta que tengas la respuesta correcta. Debes ir a investigarlo).

45. Entre otras aportaciones más, el Quijote ofrece asimismo un panorama de la sociedad española en su transición de los siglos XVI al XVII, con personajes de todas las clases sociales, representación de las más variadas profesiones y oficios, muestras de costumbres y creencias populares. Sus dos personajes centrales, don Quijote y Sancho, constituyen una síntesis poética del ser humano. Sancho representa el apego a los valores materiales, mientras que don Quijote ejemplifica la entrega a la defensa de un ideal libremente asumido. Mas no son dos figuras contrarias, sino complementarias, que muestran la complejidad de la persona, materialista e idealista a la vez.

46. Muchos episodios del Quijote ejemplifican otros tantos casos de amor. El de don Quijote representa una concepción del amor caballeresco sustentada en la tradición del amor cortés. Por eso, antes de cada aventura, don Quijote invoca siempre a su amada Dulcinea y pide su amparo, porque ella es su señora y por ella se fortalecen las virtudes del caballero.

47. Don Quijote es un modelo de aspiración a un ideal ético y estético de vida. Se hace caballero andante para defender la justicia en el mundo y desde el principio aspira a ser personaje literario. En suma, quiere hacer el bien y vivir la vida como una obra de arte. Se propone acometer “todo aquello que pueda hacer perfecto y famoso a un andante caballero”.

48. Pensamientos de Cervantes:

Sé templado en el beber, considera que el vino en demasiado ni guarda secreto, ni cumple palabra.

49. ¿Qué edad tenía la sobrina de don Quijote?

(Si contestas correctamente avanzas al frente. Si fallas, te moverás a la casilla izquierda).

50. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

51. El Quijote como juego literario.

El sistema lúdico abarca la locura del protagonista. La locura era un motivo frecuente en la literatura del Renacimiento. Don Quijote actúa como un paranoico enloquecido por los libros de caballerías. Unos lo consideran un loco rematado, otros creen que es un “loco entreverado”, con intervalos de lucidez. En general se admite que don Quijote actúa como loco en lo concerniente a la caballería andante y razona con sano juicio en lo demás. Don Quijote finge estar loco y decide jugar a caballero andante. Para ello acude a los libros de caballerías, transforma la realidad y la acomoda a su ficción caballerescas: imagina castillos donde hay ventas, ve gigantes en molinos de viento y, cuando se produce el descalabro, también lo explica según el código caballeresco: los malos encantadores le han escamoteado la realidad, envidiosos de su gloria.

52. ¿Por qué se brinda un homenaje a la obra El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha en este año?

(Si contestas correctamente permaneces en el juego. Si fallas, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel).

53. Pensamientos de Cervantes:

“El tiempo, devorador y consumidor de todas las cosas”. Muévete a la casilla de la izquierda.

54. ¿Cuál era el verdadero nombre de don Quijote?

(Si contestas correctamente avanzas dos casillas al frente. Si fallas, retrocedes una casilla).

55. Otro juego narrativo al que nos somete Cervantes resulta enriquecido por la variedad de nombres que se atribuyen al hidalgo manchego: Quijada, Quesada, Quejana, Quijana y Alonso Quijano. Dentro de esa diversidad, es interesante señalar que la palabra “quijote” designa la parte de la armadura que cubre el muslo.

56. El comienzo de la novela es bien conocido: “En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo vivía un hidalgo”. Con estas palabras Cervantes destaca que los hechos que va a contar no ocurrieron en tierras lejanas, como las historias de la caballería andante, sino muy cerca, en La Mancha, ni tampoco en tiempos remotos, sino ayer mismo.

57. Pensamientos de Cervantes:

“La honestidad es una de las virtudes que al cuerpo y al alma más adornan y hermean”. Muévete a la casilla de la derecha.

58. Lectura 1:

Carta de don Quijote a Dulcinea del Toboso

Soberana y alta señora:

El herido de punta por tu ausencia y el llagado de las telas del corazón, dulcísima Dulcinea del Toboso, te envía la salud que él no tiene. Si tu hermosura me desprecia, si tu valor no me asiste, si tus desdenes caen sobre mi corazón, después de todo lo que haya sufrido, mal podré sostenerme en nueva afrenta que además de ser fuerte, es muy duradera y no podré soportarlo. Mi buen escudero Sancho te dirá. ¡Oh, amada mía! Cómo quedo esperando tu valiosa respuesta. Si quieres socorrerme, tuyo soy; y si no, haz lo que te plazca que con acabar mi vida habré satisfecho a tu crueldad y a mi deseo.

Tuyo hasta la muerte.

El Caballero de la Triste Figura.

59. La obra de Cervantes se desarrolla en la confluencia de dos grandes e importantes periodos literarios: el fin del siglo XVI y el principio del siglo XVII, en pleno Renacimiento español.

60. ¿De qué otra forma se hacía llamar don Quijote?

(Si lo recuerdas permanecerás en el juego, si no es así, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel).

61. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

62. Pensamientos de Cervantes:

“No es un hombre más que otro si no hace más que otro”. Retrocede una casilla.

63. Lectura 2:

Hacia el encuentro con Dulcinea

—Guíame Sancho al palacio de Dulcinea. Tal vez esté despierta todavía.

—A estas horas el palacio, que a mí me pareció un corral, estará cerrado —dijo el escudero.— No creo prudente alborotar a nadie en la noche.

—Calla mentecato, me haces desesperar. Te digo que me lleves al palacio de mi amada —respondió don Quijote.

—De acuerdo —dijo Sancho—, pero ¿cómo puedo encontrar de noche una casa que vi sólo una vez, cuando no la encuentra vuestra merced que la debe de haber visto millares de veces.

Don Quijote se enfureció:

—Yo me he enamorado de Dulcinea de oídas, nunca he visitado su palacio, pero tú la viste cuando le llevaste mi carta.

64. Miguel de Cervantes, al igual que William Shakespeare, vivió en un periodo que se extiende desde el clímax de la época de oro española hasta su decadencia.

65. Pregunta a tus rivales:

¿Cómo hacían los caballeros andantes para identificarse entre ellos si cuando se ponían la armadura todos parecían iguales?

Respuesta: Un caballero andante se distinguía de un adversario, por la insignia que llevaba pintada en la coraza.

(Muévete hacia una casilla a la derecha o a la izquierda, según te convenga).

66. Pensamientos de Cervantes:

“El que busca lo imposible, es justo que lo posible se le niegue”. Avanza una casilla al frente.

67. Realiza una pregunta de CULTURA GENERAL a los integrantes de un equipo contrario. Si te responden correctamente, avanza una casilla al frente, de lo contrario, deberás iniciar nuevamente en el primer nivel.

68. La imagen pesimista que existía en España ante su crisis política y social después de la época de la Conquista, es la sociedad contemporánea que Cervantes retrata en su Quijote.

69. Lectura 3:

Después de una discusión con don Quijote, Sancho dijo para sí:

“Mi amo es un loco y yo no le voy en zaga, pues le sirvo de esclavo. Siendo, pues, loco, habiendo creído que los molinos de viento eran gigantes y las manadas de ovejas dos ejércitos, no será difícil hacerle creer que la primera labradora que encuentre en mi camino es la mismísima Dulcinea. Y venga lo que viniere: tal vez piense que algún encantador ha trastocado la figura de su Dulcinea para dañarle”.

70. Pensamientos de Cervantes:

“El amor todas las cosas iguala”. Avanza una casilla al frente.

71. Primero como escritor y primero también en el amplio arrojado heroico. Llegaba a la cumbre un tipo español llamado Miguel de Cervantes, cuya espada y pluma le servían como medio expresivo a opuestas vertientes del vivir.

72. En Cervantes, los conflictos acontecen entre las posiciones íntimas de uno y las de quien no es uno: quiero esto, me parece esto así, y me encuentro y choco con quienes quieren otras cosas, o estiman que esas cosas son de otra manera.

73. Pensamientos de Cervantes:

“Es natural condición de mujeres desdeñar a quien las quiere y amar a quien las aborrece”. Muévete una casilla a la derecha.

74. Miguel de Cervantes Saavedra tuvo una vida azarosa de la que poco se sabe con seguridad. Nació en Alcalá de Henares (Madrid), probablemente el 29 de septiembre de 1547. Fue hijo del cirujano Rodrigo de Cervantes y Leonor de Cortinas.

75. Pensamientos de Cervantes:

“Sólo se vence la pasión amorosa con huirla”. Muévete a la casilla de la izquierda.

76. Pensamientos de Cervantes:

“Las lágrimas de una afligida hermosura vuelven en algodón los riscos, y los tigres en ovejas”. Avanza a la casilla de enfrente.

77. Pensamientos de Cervantes:

“No déis consejos a quien no os los pide”. Retrocede una casilla.

78. El padre de Cervantes tuvo una vida llena de pobreza, con la que atrajo múltiples deudas que lo llevaron al encarcelamiento varias veces.

79. Pensamientos de Cervantes:

“No hay libro tan malo, que no tenga algo bueno”. Da un paso a la casilla de atrás.

80. Pensamientos de Cervantes:

“No hay memoria a quien el tiempo no acabe, ni dolor que muerte no le consuma”.

81. Además de su interés literario, Miguel de Cervantes posee otra gran pasión: la vida militar. Por ello, el 22 de septiembre de 1559 solicita formalmente incorporarse al ejército español.

82. Pensamientos de Cervantes:

“Una cosa es escribir como poeta y otra muy distinta como historiador. El poeta puede contar las cosas, no como fueron, sino como debieran ser; y el historiador las ha de escribir, no como debían ser, sino como fueron, sin añadir ni quitar a la verdad cosa alguna”.

83. Pensamientos de Cervantes:

“No hay en la tierra contento que se iguale a alcanzar la libertad perdida”. Un paso a la casilla de enfrente.

84. Pensamientos de Cervantes:

“La mejor salsa del mundo es el hambre; y como ésta no falta a los pobres, siempre comen con gusto”.

85. Pensamientos de Cervantes:

“El que no sabe gobernarse a sí mismo, ¿cómo sabrá gobernar a otros?”

86. Cervantes recorrió Italia, se enroló en la Armada española y en 1571 participó con heroísmo en la batalla de Lepanto, donde comienza el declive del poderío turco en el Mediterráneo.

87. Pensamientos de Cervantes:

“El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”.

88. En 1582 Cervantes inicia un romance con doña Ana Franca de Rojas, con quien procrea una hija a la que reconoce oficialmente: Isabel de Saavedra.

Dos años más tarde, se casa con Catalina de Salazar y Palacios, mujer 19 años más joven que él.

89. ¿Con qué confundió don Quijote los molinos de viento?

(Si lo recuerdas avanzas al centro. Si fallas, te moverás a la casilla izquierda).

90. Luego de un corto periodo de enfermedad, Miguel de Cervantes Saavedra muere en Madrid el 22 de abril de 1616 y fue enterrado al día siguiente.

Pase todo el equipo a la casilla de enfrente. Felicidades han ganado el juego.

91. En 1575, cuando regresaba a España, después de la batalla de Lepanto, los turcos le apresaron y llevaron a Argel, donde sufrió cinco años de cautiverio como esclavo (1575-1580), creyendo que Cervantes era un personaje importante debido a las cartas de recomendación que llevaba y piden una jugosa recompensa por su liberación.

92. La posibilidad de que Miguel de Cervantes haya soñado alguna vez con ser un caballero andante, no puede descartarse luego de percibir en su obra tonos autobiográficos, donde existen innumerables detalles particulares, tanto en sus aventuras guerreras, como en su vida personal.

93. Cervantes describía la batalla de Lepanto como “la más grande ocasión que vieran los años pasados, presentes y futuros” y que le da ocasión de ser conocido como el “manco de Lepanto”, debido a las heridas recibidas durante la batalla y que le inutilizaron el brazo izquierdo, situación que no le impide luchar con gran valentía en siguientes encuentros bélicos, grata distinción de un soldado valiente y arrojado.

94. Lo sentimos. Debes volver a empezar el juego.

95. Pensamientos de Cervantes:

“El tiempo, descubridor de todas las cosas, no se deja ninguna que no la saque a la luz del sol, aunque esté escondida en los senos de la tierra”. Pase directo para el equipo al centro del juego. Felicidades, han ganado.

96. Pensamientos de Cervantes:

“Procura conocerte a ti mismo, que es el más difícil conocimiento que pueda imaginarse”. Avanza una casilla al frente.

Cultura general

Estas preguntas deberás reproducirlas en 34 tarjetas pequeñas o trozos de papel y doblarlas para colocarlas en un contenedor.

1. Gibraltar pertenece a España. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas al frente. Si fallas, tienes que volver a comenzar el juego).

2. Escribieron cuentos de hadas:

Los hermanos Wright

Los hermanos Grimm

Los hermanos Andersen

Los hermanos Lamb

(Si contestas correctamente avanzas al frente. Si fallas, tienes que volver a comenzar el juego).

3. Alejandro Magno fundó la ciudad de Alejandría. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

4. Marco Polo visitó el continente americano en su viaje a China. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

5. Miguel Ángel pintó la famosa Gioconda. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

6. ¿Quién escribió Los miserables?

Bécquer

Victor Hugo

Sor Juana Inés de la Cruz

Mark Twain

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

7. Los liliputienses eran tribus de gigantes. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

8. El santo y seña de Alí Baba era: "Ábrete Sésamo". ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

9. ¿Cómo se llama el himno nacional de los franceses?

La Marsellesa

Himno Nacional Francés

La France

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

10. Los juglares eran poetas ambulantes. ¿Falso o verdadero?

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

11. ¿Quiénes fueron los legendarios fundadores de Roma?

Rómulo y Remo

Carlomagno

Baco

Calígula

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

12. ¿Cómo se llama la península que abarca a España y Portugal?

La Mancha

Arábiga

Europa

Ibérica

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estás fuera del juego).

13. ¿Qué emperador romano dijo que le gustaría que la gente tuviera más de una cabeza para cortársela?

Calígula

Marco Polo

Marco Antonio

Cicerón

(Si contestas correctamente avanzas a la izquierda. Si fallas, pierdes un turno).

14. La Ilíada y la Odisea nos hablan de la ciudad de...

(Si sabes avanzas derecha, no de lado. Si no sabes, pierdes un turno).

15. La artillería pesada se refiere a:

Las bayonetas

Los cañones

Las granadas

Las pistolas

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, pierdes un turno).

16. Mueren en abril de 1616 estos escritores de España e Inglaterra:

Cervantes y Shakespeare

Lope de Vega y Cervantes

Shakespeare y Calderón de la Barca

(Si contestas correctamente avanzas izquierda. Si fallas, estás fuera del juego).

17. Líder de los griegos en Troya:

Ulises

Icaro

Temístocles

Leonidas

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, pierdes un turno).

18. Una "tuna" en España es también:

Una tormenta

Una batalla

Un conjunto musical universitario

Un cargo diplomático

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, pierdes un turno)

19. Los "gachupines" eran:

Meseros en los restaurantes

Pintores famosos

Cocineros

Españoles que radicaban en América

(Si contestas correctamente, ganas un turno. Si fallas, pierdes dos turnos).

20. "Amo el amor de los marineros que besan y se van...". Esta frase célebre la dijo:

Pablo Neruda

Pablo Picasso

San Pablo

Juan Pablo II

(Si contestas correctamente esperas allí mismo hasta nuevo turno, pero si fallas, retrocedes un paso a la casilla de atrás).

21. "¡Un caballo! ¡Un caballo! ¡Mi reino por un caballo!". Esta frase célebre la dijo:

Basho

Góngora

Shakespeare

Inembo

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, contarás un buen chiste para permanecer en el juego, de lo contrario el juego terminará aquí para ti).

22. ¿Qué escritor danés sobresalió por sus cuentos cortos?

Hans Christian Andersen

Mark Twain

Edgar Allan Poe

William Shakespeare

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, pierdes un turno).

23. ¿Sabes qué significan las iniciales R.I.P.?

(Si lo sabes avanza una casilla hacia donde mejor te convenga).

24. ¿Quiénes fueron los dos famosos amantes de Cleopatra?

Calígula y Cicerón

Marco Polo y Julio César

Julio César y Marco Antonio

Herodes y Calígula

(Si acertaste avanza una casilla a la izquierda, si no, retrocede a la casilla derecha).

25. ¿Sabes quién inventó el sistema de lectura para ciegos?

Emerson

Carlyle

Braille

Oliver Goldsmith

(Si acertaste, permanecerás en el juego, si no, deberás despedirte de los compañeros).

26. “Muero de la misma manera que viví: más allá de mis recursos”. ¿Quién dijo estas palabras antes de morir?

Oscar Wilde

Rubén Darío

Manuel Acuña

(Si aciertas sigues en el juego, si no aciertas, tu juego ha concluido).

27. ¿Cómo se llamaba la planta que los egipcios usaban para hacer papel?

Papiro

Amate

Olivo

(Si aciertas da un paso al frente al siguiente nivel, de lo contrario pierdes dos turnos).

28. ¿Con qué nombre se conocen los antiguos escritos de los egipcios?

Jeroglíficos

Códices

Papiros

(Si acertaste, avanza nuevamente, si no, retrocede una casilla a la derecha).

29. ¿Quién dirigió la “Dictadura del Terror” durante la Revolución Francesa?

Churchill

Iván El Terrible

Robespierre

(Si aciertas pasas al siguiente nivel, si no, has finalizado tu participación en este juego).

30. ¿Cómo se llamaba el caballo del Cid?

Rocinante

Babieca

Campeador

(Si aciertas da un paso a la casilla de enfrente, de lo contrario, da un paso a la casilla de atrás).

31. Miedo a la muerte:

Thanatofobia

Xenofobia

Acrofobia

(Si aciertas sigues jugando, si no, despídete del juego).

32. Miedo a la oscuridad:

Claustrofobia

Antropofobia

Nictofobia

(Si aciertas puedes moverte a la derecha o izquierda según te convenga, si fallas, retrocede una casilla a la derecha).

33. Di esta Adivinanza a tus rivales:

Si lo nombro, lo rompo, ¿qué es?

(Si alguien te da la respuesta correcta avanzas a la casilla de enfrente, si no, espera nuevo turno).

34. ¿Cuál es el poema épico más famoso de España?

El poema del Cid

El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha

Amadís de Gaula

(Si contestas correctamente avanzas izquierda o derecha, no de lado. Si fallas, estas fuera del juego).

Respuestas

Estas respuestas puedes reproducirlas o mantenerlas en tu libro para consultarlas durante el juego.

1. Falso, pertenece a Inglaterra.

2. Los hermanos Grimm.

3. Verdadero.

4. Falso.
5. Falso. La Gioconda o Mona Lisa, fue pintada por Leonardo Da Vinci.
6. Victor Hugo.
7. Falso. Todo lo contrario, eran enanos.
8. Verdadero.
9. La Marsellesa.
10. Verdadero.
11. Rómulo y Remo.
12. Ibérica.
13. Calígula.
14. Troya.
15. A los cañones.
16. Cervantes y Shakespeare.
17. Ulises.
18. Un conjunto musical universitario.
19. Españoles que radicaban en América.
20. Pablo Neruda.
21. Shakespeare.
22. Hans Christian Andersen.
23. Que descanse en paz (Requiescat in pace).
24. Julio César y Marco Antonio.
25. Braille.
26. Oscar Wilde.
27. Papiro.
28. Jeroglíficos.
29. Robespierre.
30. Babiaca.
31. Thanatofobia.

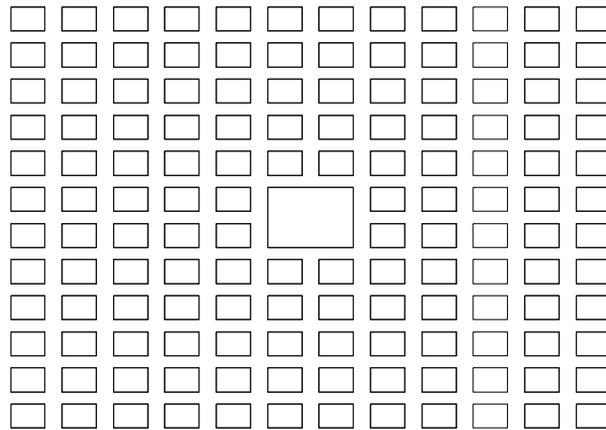
32. Nictofobia.

33. El silencio.

34. El poema del Cid.

Colocación de las tarjetas

Escoge un lugar amplio de tu biblioteca. A continuación te anexamos un ejemplo de cómo colocarás las tarjetas en el piso:



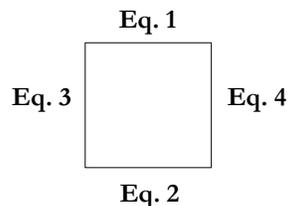
No importa la numeración, sólo colócalas con el texto hacia el suelo como te indica este recuadro. En el centro debes colocar una imagen de Miguel de Cervantes que podrás reproducir de alguno de los libros del acervo.

Las 36 tarjetas que se encuentran en la parte externa, son el primer nivel del juego. El segundo nivel lo integran 28 tarjetas. El tercero, 20 y el cuarto, que rodeará el centro del juego o la imagen que reproducirás para el centro, está conformada por 12.

Reglas del juego

Divide a los participantes en cuatro equipos.

Cada equipo deberá ponerse de acuerdo para jugar de un lado del cuadro, Ejemplo:



El objetivo es que todos los participantes de un equipo lleguen al centro del juego cuando todo el equipo esté en el centro, el equipo habrá ganado.

Cada participante escogerá una tarjeta para entrar al juego, recuerda que el primer nivel está conformado por 36 tarjetas, o sea que pueden entrar en cualquiera de esos 36 lugares.

Las tarjetas no deben ser pisadas. El participante debe levantar la tarjeta y después colocarse en el lugar de la misma para leerla en voz alta y seguir la indicación si es que la tiene.

Sólo juega un participante de cada equipo por turno, por lo que el equipo debe organizarse para avanzar con todos sus participantes hasta el centro.

Los participantes sólo podrán avanzar en diagonal hacia la derecha o izquierda, y sólo si las tarjetas lo permiten, avanzan, se mueven o retroceden adelante, atrás, izquierda o derecha e incluso, al centro del juego o al inicio en el primer nivel.

El contenedor de las preguntas de cultura general y la hoja de respuestas, deberán permanecer contigo para que se las vayas proporcionando.

Los participantes deben ir acumulando sus tarjetas hasta llegar al centro. Recuerda que no se vale pisarlas, si no que deben colocarse siempre en el lugar de una tarjeta.

Siempre se deberá avanzar hacia donde haya una tarjeta, para tomar el lugar de ésta. Si de manera libre no hay tarjeta, el participante no podrá avanzar hacia la casilla, a menos que otra tarjeta lo indique. Es decir, no se puede tomar un lugar en donde no haya tarjeta a menos que otra tarjeta lo mande a esa casilla.

Anexos

Quién fue don Quijote (texto equivalente al capítulo de la novela original)

En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, vivía en otros tiempos un noble hidalgo entre lanzas y escudos antiguos, un caballo flaco y un galgo corredor.

Lo menguado de su hacienda no le permitía demasiados dispendios en el comer, con lo que consumía, no obstante, las tres cuartas partes en cenas no demasiado exquisitas y en otras comidas, y el resto lo concluía en el vestir.

Vivía con una ama de llaves que pasaba de los cuarenta años y una sobrina que no llegaba a los veinte.

Y él tenía unos cincuenta años y era de complexión recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo de salir a cazar.

Ocurrió, pues, que este hidalgo, los ratos que estaba ocioso, que eran casi todos los del año, leía libros de caballerías que tratan de las aventuras de los caballeros andantes antiguos. Y los leía con tanta afición, que pronto se olvidó de ir a cazar y aun de administrar sus tierras.

Fue tanta la afición que tomó a estos libros, que vendió muchas tierras para comprar todas las novelas de esta clase que pudo encontrar. Lo que más le gustaba era leer los desafíos de los antiguos caballeros andantes y las cosas enrevesadas que encontraba. Así por ejemplo, le deleitaba leer “La razón de la sinrazón que a mi razón se hace, de tal manera mi razón enflaquece, que con razón me quejo de vuestra hermosura”.

El pobre hombre iba así perdiendo el juicio y se quedaba sin dormir, por entender esas frases tan intrincadas. Y poco a poco se enfrascó tanto en su lectura, que se pasaba las noches leyendo de claro en claro y los días de turbio en turbio. Y así, por el poco dormir y el mucho leer, se le secó el cerebro de manera que perdió el juicio y se le metió en la imaginación que eran ciertos todos los despropósitos que leía. Aquellas aventuras le parecían historias verdaderas. Y trastornado ya por

completo, se le ocurrió el más extraño pensamiento que jamás tuvo loco alguno. Pensó hacerse caballero andante e irse por todo el mundo, montado en su caballo y armado con su lanza, para buscar aventuras, a fin de llegar a ser un hombre famoso.

Lo primero que hizo fue preparar una armadura, que había sido de sus bisabuelos y ahora estaba olvidada en un rincón. Después se construyó una especie de celada con un trozo de cartón resistente. Luego fue a ver a su caballo, encontrándole en la cuadra muerto de hambre y lleno de achaques. Sin embargo a él le pareció que era mejor que el caballo Babieca del Cid Campeador. Y así, después de mucho cavilar, le llamó Rocinante, por parecerle un nombre sonoro y muy significativo.

Otros ocho días estuvo pensando el nombre para sí mismo. Al cabo decidió llamarse don Quijote. Pero quiso también, como buen caballero, honrar a su patria y así se llamó don Quijote de la Mancha.

Apenas tuvo limpia la armadura y acabada la celada de cartón, con un flamante nombre para su caballo y otro para sí mismo, comprendió que no le faltaba otra cosa sino buscar una dama, para enamorarse de ella y ofrecerle sus victorias en las futuras batallas.

En un pueblo cerca del suyo vivía una labradora joven que se llamaba Aldonza Lorenzo. Don Quijote la tomó por su dama sin haberle hablado nunca y le dio el título de gran señora, llamándola por el nombre de Dulcinea del Toboso, que, a su parecer, era muy sonoro.

La segunda salida de don Quijote (texto equivalente al capítulo VII de la novela original)

Regresó don Quijote a su aldea para recoger dineros y algunos menesteres indispensables, de cuya administración se encargaban ordinariamente los escuderos.

El ama de llaves y su sobrina lloraban desconsoladas al ver a don Quijote de regreso en casa. Habían consultado el caso con el cura y el barbero, por ser las personas más ilustradas del lugar. Estaban los cuatro de acuerdo en que aquellas malditas novelas de caballerías tenían la culpa de la locura de don Quijote y habían decidido quemarlas todas.

Al cabo de unas horas, las dos mujeres oyeron unos gritos en la alcoba de don Quijote.

—Aquí, valerosos caballeros. Mostrad la fuerza de vuestros brazos porque nuestros pérfidos enemigos nos están venciendo.

Corrieron las dos y encontraron a nuestro caballero levantado y persiguiendo a unos enemigos imaginarios, mientras daba cuchilladas y mandobles a diestro y siniestro.

Casi a la fuerza, le volvieron a meter en la cama, le dieron de comer y no le abandonaron hasta dejarle completamente dormido.

Al cabo de dos días se levantó don Quijote. Lo primero que hizo fue dirigirse a su biblioteca para recrearse leyendo sus malditas novelas.

El pobre hombre dio vueltas y más vueltas sin poder hallar la puerta hasta que encontró al ama de llaves:

—¿Dónde está la biblioteca?

La mujer, ya prevenida, respondió inmediatamente:

—Ya no hay biblioteca, ni libros en esta casa. Ha de saber, vuestra merced, que el mismo diablo se la ha llevado.

—No, no fue el diablo —respondió la sobrina. Fue un encantador que vino una noche cabalgando sobre una nube, inundó la casa de luz, y cuando se marchó, habían desaparecido todos los libros y hasta la misma biblioteca.

—Por enemistad conmigo lo hizo —dijo don Quijote. Esto es muy propio de los caballeros andantes, pues cada encantador favorece sólo a los preferidos, luchando contra los demás.

Nadie le contradijo, y don Quijote salió a dar un paseo por el campo.

Durante quince días llevó una vida sosegada. Pero no perdió el tiempo, pues se pasó largas horas hablando con un labrador vecino suyo.

Este era un hombre de bien muy pobre. Se llamaba Sancho Panza. De barriga muy grande, pero de talle corto.

Don Quijote le pintaba a lo vivo las grandes aventuras de los caballeros andantes. Y tanto le dijo y le prometió, que el pobre villano se decidió por fin a salir con él y servirle de escudero.

—Disponte amigo, a servirme de buena gana —le decía. Es muy fácil que yo, en una de mis famosas aventuras, gane en un santiamén una ínsula y te deje a ti de gobernador en ella.

Sancho Panza, engatusado con estas promesas, dejó a su mujer y a sus hijos y se comprometió a servir de escudero a don Quijote.

Nuestro caballero vendió y empeñó muchas cosas de su hacienda, hasta reunir una buena cantidad de dinero.

Luego avisó a su escudero del día y la hora en que se pondrían en camino, añadiendo:

—No te olvides, amigo Sancho, de llevar buenas alforjas.

—Pregunto, señor don Quijote, si podré llevar mi asno, que es muy bueno —replicó el escudero. Porque ha de saber vuestra merced que no tengo costumbre de andar a pie.

—No recuerdo ningún caballero que llevase a su escudero montado en un jumento, mas, con todo, llévalo tú y en mi primera aventura te ofreceré el caballo del primer caballero que yo venza —respondió su amo, haciendo un gran esfuerzo por recordar.

Apenas estuvieron bien provistos de dinero, camisas y demás enseres, sin despedirse Sancho Panza de sus hijos ni de su mujer, ni don Quijote de su sobrina, una noche salieron del pueblo sin que nadie les viese.

La aventura de los molinos de viento (texto equivalente al capítulo VIII de la novela original)

A media mañana descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que había en el campo.

Apenas los vio don Quijote, dijo a su escudero:

—Aventura tenemos, amigo Sancho Panza. Hete aquí treinta desaforados gigantes, con los cuales pienso entrar en batalla y quitarles la vida a todos. Con sus despojos podrás enriquecerte tú, pues eres mi escudero.

—Pero, ¿qué gigantes son? —preguntó Sancho.

—Estos que hay aquí —respondió su amo. ¿No los ves con sus largos brazos, que amenazan al cielo?

—Mire vuestra merced, que no son gigantes, sino molinos de viento —replicó Sancho. Y lo que a vuestra merced parecen brazos, son las aspas que, volteadas por el viento, hacen andar la piedra del molino.

—Bien se ve que no entiendes nada de aventuras —respondió don Quijote. Te digo que son gigantes. Y si tienes miedo, apártate de aquí y ponte a rezar, mientras yo comienzo esta fiera y descomunal batalla.

Y sin más, picó espuelas y arremetió contra los imaginarios enemigos.

Sancho trató de detenerle, gritando:

—Deténgase vuestra merced, que yo le juro que no son gigantes sino molinos de viento.

Pero don Quijote no le oía, sino que gritaba también:

—No huyáis, cobardes y viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete.

Entonces se levantó un poco de viento y las grandes aspas de los molinos comenzaron a girar vertiginosamente.

Don Quijote gritó, enfurecido:

—Aunque mováis más brazos que un gigante, me lo habéis de pagar.

Se encomendó de todo corazón a su señora Dulcinea para que le ayudase en la lucha y, lanza en ristre, arremetió galopando y embistió al primer molino que tenía delante.

Le dio una fuerte lanzada en el aspa. Pero fue la lanza la que se deshizo en mil pedazos.

Rocinante cayó al suelo y don Quijote, alcanzado por el movimiento del aspa, fue arrojado a tierra donde quedó inmóvil y maltrecho.

Sancho Panza acudió a brindarle ayuda, y arrodillado ante él, le decía, casi con lágrimas en los ojos:

—¡Válgame Dios! ¿No le dije yo a vuestra merced que eran molinos de viento y no gigantes?

—Calla, amigo Sancho —respondió don Quijote. Estas son cosas de la guerra. Has de saber que un sabio encantador, enemigo mío, ha convertido esos gigantes en molinos, para quitarme la gloria que iba a conseguir venciendo. Pero yo te aseguro que nada han de poder sus malas artes contra la fuerza de mi espada.

Sancho Panza miró a su amo, rascándose la cabeza. Le ayudó a levantarse y a subir de nuevo sobre Rocinante, que también había quedado muy mal parado.

Y hablando de este extraño lance, continuaron cabalgando hacia nuevas aventuras.

Don Quijote encerrado en una jaula (texto equivalente a los capítulos XLVI-LII de la novela original)

Adaptación para realizar Teatro en atril

Narrador:

Dos días permanecieron todos en la venta. El cura y el barbero del pueblo de don Quijote pensaron el modo de llevarse al caballero.

Pasó por allí una carreta de bueyes y el cura tuvo una idea luminosa, para llevarse a don Quijote al pueblo e intentar curarle de su locura.

Hicieron sobre la carreta una jaula con palos enrejados capaz de contener con holgura a don Quijote. Luego todos se cubrieron el rostro con un antifaz negro para no ser reconocidos. Fueron al aposento del caballero y le encontraron dormido. Le cogieron por sorpresa y le ataron manos y pies. Despertó nuestro héroe espantado, pero no pudo hacer el menor movimiento.

Quedó maravillado al ver tanta gente disfrazada. Pero pronto se imaginó que eran los fantasmas de aquel castillo encantado y se dejó llevar sin oponer resistencia, a lo que él creía ser obra de sabios encantadores.

Sancho, aunque estaba casi tan loco como su amo, conoció uno por uno a todos los del antifaz. Sin embargo, mantuvo la boca callada, hasta ver en qué paraba todo aquello.

Barbero (con voz cavernosa):

—¡Oh Caballero de la Triste Figura, no padezcas por esta prisión, porque solamente de este modo podrás restituir el reino a la noble princesa Micomicona! Y tú, el más noble y valiente escudero, de los que han tenido espada en la cintura, barbas en el rostro y olfato en las narices, acompaña a tu señor y te verás recompensado, siendo gobernador de la ínsula más rica que jamás vieron tus ojos.

Narrador:

Nuestro caballero quedó muy satisfecho al oír la profecía, y dando un fuerte suspiro exclamó:

Don Quijote:

—Tú eres, sin duda, el sabio encantador que favorece mis empresas. Iré donde tú quieras y aplicaré la fuerza de mi brazo contra el gigante Pandafilandio.

Sancho Panza:

—Yo seguiré a mi señor, seguiré adelante y hasta el fin del mundo si es preciso.

Don Quijote:

—Muchas historias de caballeros andantes he leído en mi vida. Pero nunca que a un caballero le lleven como a mí. Siempre suelen transportarlos por los aires, de un lugar a otro, a la velocidad del rayo, sobre caballos alados o de fuego. Pero esto de ser llevado en un carro de bueyes, me deja pasmado. Por lo visto, las costumbres de los sabios encantadores han cambiado a través de los tiempos. ¿Qué te parece esto, Sancho hijo mío?

Sancho Panza:

—No lo sé. Yo no he leído ninguna historia jamás. Pero me parece que estas falsas visiones de ahora no son del todo católicas.

Don Quijote:

—¿Cómo han de ser católicas si son unos demonios que han tomado forma humana? Tócalos y verás que no tienen cuerpo sino que son de aire.

Sancho Panza:

—Pardiez. Ya los he tocado, y al menos uno de ellos está bien rollizo en carnes. Y no huelen a azufre, como demonios, sino a exquisito perfume.

Cura (en secreto a la comitiva, cuidándose de que no lo escucharán ni Sancho ni don Quijote):

—El escudero deberá ir adelante, montado en su burro y llevando del cabestro a Rocinante ensillado. Detrás de la carreta iremos el barbero y yo, además de los cuadrilleros que han ofrecido sus servicios bajo una recompensa. Todos a excepción de Sancho iremos con el antifaz y las antorchas encendidas.

Narrador:

Don Quijote quedó en silencio e inmóvil, como si no fuera de carne y hueso, sino una estatua de piedra. Al cabo de unas cuantas horas, llegaron a un verde césped donde determinaron descansar y tomar alimentos. Mientras preparaban la comida, Sancho se acercó a su amo:

Sancho Panza:

—Me parece que vuestra merced no se halla encantado como piensa, sino que está en su cabal y completo juicio y facultades.

Don Quijote:

—Encantado voy. Y yo sé lo que digo.

Sancho Panza:

—Dígame vuestra merced. ¿Siente hambre y sed en estos momentos?

Don Quijote:

—Y muy grandes.

Sancho Panza:

—Pues ello me demuestra que todo esto de encantamientos es falso, porque los hombres que van encantados no han de sentir forzosamente las mismas necesidades que los demás. Deme licencia vuestra merced para sacarle de esta jaula, apenas tenga ocasión y monte otra vez sobre Rocinante, y huyamos de este maldito lugar, para seguir nuestra vida libre como hasta ahora.

Don Quijote:

—Haz lo que quieras, Sancho, que yo te secundaré en todo. Pero te advierto que si estoy encantado como lo estoy, no podré mover un pie, ni Rocinante podrá correr como tú quieres.

Sancho Panza:

—Hagamos al prueba. Que si todo sale mal, yo juro que he de encerrarme en la jaula con vuestra merced hasta el fin de mis días.

Narrador:

El escudero se acercó a los del antifaz rogándoles pusiesen en libertad a su señor unos momentos, para estirar las piernas y desentumecer los brazos. El cura comprendió que Sancho tenía razón y puso en libertad a don Quijote, bajo palabra de caballero andante que no intentaría escapar.

De pronto, se escuchó una trompeta a lo lejos.

Don Quijote:

—Este doloroso sonido de trompetas me llama a una nueva aventura.

Narrador:

Sucedía que en aquel año no había llovido bastante y se organizó una procesión para pedir a Dios por la lluvia, como se hacía en aquellos pueblos de la Mancha. Don Quijote al ver los extraños trajes blancos y la imagen que traían en andas cubierta de luto, pensó que se trataba de una noble señora que aquellos hombres llevaban cautiva.

Don Quijote:

—Ahora veréis lo necesarios que son en el mundo los caballeros andantes.

Sancho Panza:

—¿A dónde va, señor don Quijote? Se trata de una procesión y la imagen es la Santísima Madre de Dios.

Don Quijote (gritando a los penitentes):

—Deteneos todos y escuchadme.

Pongan en libertad ahora mismo a esta noble señora, pues bien veo por su triste semblante, que va con vosotros contra su voluntad y yo he venido al mundo para ayudar a los débiles.

Narrador:

Al decir esto don Quijote, todos se empezaron a reír y el caballero entró en cólera, desenvainó la espada y arremetió contra ellos. Propinó una soberbia estocada contra uno de los hombres y partió la horquilla en dos. Pero el hombre, con la mitad que le quedaba, le asestó tan fuerte golpe que le derribó al suelo.

Sancho Panza:

—Es un pobre caballero encantado que no ha hecho mal a nadie.

Narrador:

Sancho se arrodilló ante su señor y comenzó a llorarle como si estuviera muerto. Todos los de la procesión se acercaron a reconocer a don Quijote, y oyeron a Sancho que decía entre sollozos:

Sancho Panza:

—¡Oh, flor de la caballería, que con un solo garrotazo acabaste la carrera de tus hazañas! Humilde con los soberbios y arrogante con los humildes, sufridor de afrentas, imitador de los buenos, azote de los malos, enemigo de los ruines, y para decirlo en una palabra, caballero andante modelo.

Don Quijote (entre gemidos):

—Ayúdame, Sancho amigo, a ponerme sobre el carro encantado, que no estoy para montar a caballo, pues tengo un hombro hecho pedazos.

Sancho Panza:

—Con mucho gusto señor mío. Vayamos a nuestra aldea y procuraremos hacer otra salida que nos dé más provecho y fama.

Narrador:

Al cabo de seis días llegaron a la aldea. Todo el pueblo se sorprendía al ver a don Alonso Quijano metido en aquella jaula. Su sobrina y el ama de llaves acudieron a recibirle dando gritos lastimeros.

Ante tanto ruido, acudió la mujer de Sancho Panza.

Juana Panza (mujer de Sancho):

—Gracias a Dios que regresaste. Pero ahora contadme esposo, lo que habéis salido ganando siendo escudero.

Sancho Panza:

—Nada. Pero sabed desde ahora, que si volvemos a salir en busca de aventuras, yo regresaré conde o gobernador de una ínsula.

No te preocupes mujer. Sábetete que yo digo la verdad y que no hay cosa mejor en el mundo que ser escudero de un caballero andante. Es cierto que muchas veces se reciben palos y azotes, pero es hermoso andar de aquí para allá buscando aventuras, tratar con nobles princesas y estar a punto de ser hecho gobernador.

Narrador:

Mientras tanto en casa de don Quijote, la sobrina decía:

Sobrina de don Quijote:

—Deberemos de tener mucho cuidado de tratarle muy bien para que no se le ocurra salir otra vez a hacer de caballero andante.

**TARJETAS PARA LOS PERSONAJES PRINCIPALES DEL *QUIJOTE*
(PARA SESIÓN 2)**

Don Quijote

Personaje principal de la obra que vive y actúa dentro de su propio y personal estilo de visualizar la vida y sus sueños. Según algunos críticos, don Quijote es un loco visionario que imagina una realidad que sólo él ve y que, gracias a su espíritu superior, la aprecia de una forma distinta a los demás pues la vida es para él mágica y sublime, mientras que para sus interlocutores no es más que una realidad triste y llena de hipocresías o malas jugadas.

Sancho Panza

Es el segundo gran personaje de la obra del *Quijote*. Su personalidad, más que diferir de la de su amo, se asemeja a él y conforme pasa el tiempo, la oscilación de su percepción entre realidad e irrealidad se ve más inclinada a la locura, pareciéndose más a su amo quien, por el contrario y debido a la constante presencia de Sancho, se va volviendo cuerdo hasta que por fin descubre que la realidad no es tan sublime como él la imaginaba.

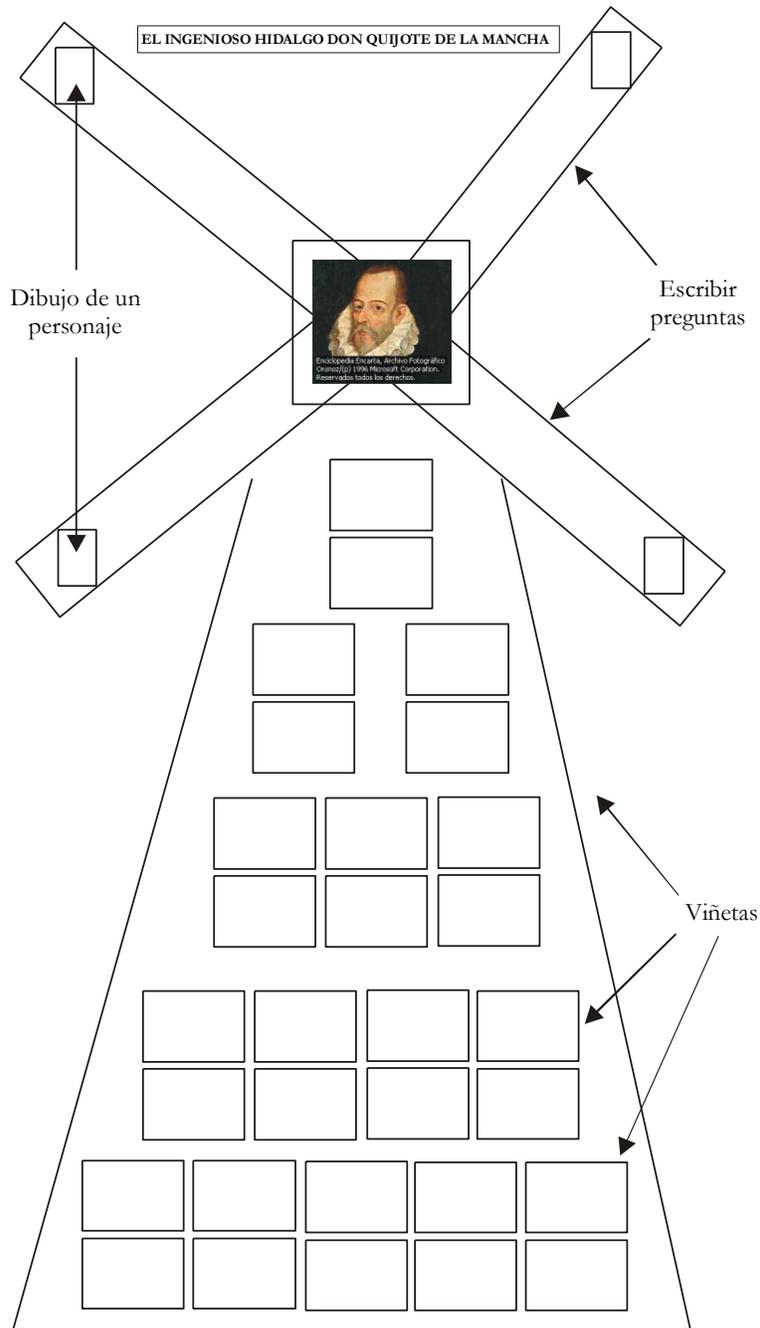
Dulcinea

Representa el amor sublime que requiere todo caballero que se precie de serlo y, por tanto, esta hermosa mujer es quien esperará a su amado allá, en su lejana aldea, y rogará por él mientras aquél se encuentra lejos luchando por sus ideales. El amor que siente don Quijote por ella se recrea en un plano que raya en lo sublime, pues conforme avanza en el tiempo, su expresión por ella crece y se idealiza.

Rocinante

Este personaje representa la lealtad. El caballo del Quijote siempre se caracterizó por ser flaco y de mal semblante, sin embargo, era buen conquistador, pues su amo lo hacía sentir como el amigo fiel, gallardo y valiente, pero siempre a la defensa y servicio de su amo y de su mejor amigo.

BOCETO DEL MURAL MOLINO DE VIENTO



Bibliografía sugerida

Lecturas Clásicas para Niños/Cervantes V.2

IN/808.3/C47/M88 Cervantes Saavedra, Miguel de, El mundo de don Quijote, México, SEP, Col. Libros del Rincón "Cuentos de Polidoro", Salvat, 1988.

IN/808.3/C47/D477 Cervantes Saavedra, Miguel de, La descomunal batalla de don Quijote, México, SEP, Col. Libros del Rincón "Cuentos de Polidoro", Salvat, 1988.

IN/808.3/C/V83 Cervantes Saavedra, Miguel de, La vuelta de don Quijote, México, SEP, Col. Libros del Rincón "Cuentos de Polidoro", Salvat, 1988.

IN/808.3/C47/S26 Cervantes Saavedra, Miguel de, Sancho Panza gobernador, México, SEP, Col. Libros del Rincón "Cuentos de Polidoro", Salvat, 1988.

Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote para leer en voz alta, México, SEP, Col. Libros del Rincón. Salvat, 1988.

I/N/C47/D66 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Diana, 1979.

I/N/C47/D678 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, Buenos Aires, Sigmar, 1982.

863/C47/I534 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, Conaculta/Oceano, 2000.

863/C47/D643 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Limusa, 1988.

I/863/D6 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Trillas, 1987.

863/C47/D65 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, SEP, 1981.

808.3/C47/D665 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Editores Mexicanos Unidos, 1980.

863/C47/I37 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, Cumbre, 1980.

863/C47/D67 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, Barcelona, Planeta, 1979.

863/C47/I335 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Madrid, A. Ortells, 1980.

808.3/C47/D62 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Diana, 1979.

863/C47/I46 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Barcelona, Argos Vergara, 1979.

863/C47/D47 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, Barcelona, Bruguera, 1979.

863/C47/D76 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, México, Veron, 1974.

863/C47/I35 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Buenos Aires, Atlántida, 1973.

SI/863/C47/D6 Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, Barcelona, R. Sopena, 1972.

863/C47/I345 Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, Atenas, 1971.

- 863.3/C45/I63** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, WM Jackson, 1958.
- 863/C47/I67** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Buenos Aires, Kapelusz, 1965.
- 863/C47/I47** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, Porrúa, 1963.
- 863/C47/D62** Cervantes Saavedra, Miguel de, Don Quijote de la Mancha, Barcelona, Betis, 1961.
- 863/C47/I44** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, México, Fernández, 1961.
- 863/C47/I434** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Madrid, Espasa-Calpe, 1953.
- 863/C47/I364** Cervantes Saavedra, Miguel de, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Buenos Aires, Codex, 1953.
- 863/O7/H5** Cervantes Saavedra, Miguel de, Historia del ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, Madrid, Aguilar, 1953.
- 863.01/F65** Cervantes Saavedra, Miguel de, El Quijote. Madrid, Espasa-Calpe.

Don Quijote “Quijotillo”

Dirigido a: Niños de 7 a 11 años de edad.

Duración: 5 sesiones de 50 minutos.

Se buscará: Acercar a los niños al gusto por los mundos y los juegos de la imaginación que hay dentro de la novela Don Quijote de la Mancha, a propósito del 400 aniversario de la publicación de la primera parte de esa obra.

Se requiere: Hojas blancas, lápices, crayones, colores, pintura, globos de colores (cuatro básicos), papel kraft, papel brillante de cualquier tipo, imágenes de molinos de viento.

Ideado por: Martín Nocedal.

Sesión 1

Los caballeros andantes y sus contrincantes

§ Divide al grupo en equipos de cuatro participantes.

§ En una hoja de rotafolio escribe una lista de las características de un caballero andante, por ejemplo: valor para luchar en batallas, destreza para cabalgar, dominio de la espada, el escudo, vestimenta pesada de metal. Asimismo, ayúdalos a iniciar una lluvia de ideas acerca de cuáles pueden haber sido los contrincantes de esos caballeros andantes: dragones, gigantes, hechiceras y hechiceros, brujas. Permite que vuele su imaginación.

§ Reparte hojas blancas tamaño carta y lápices de colores a cada uno de los participantes.

§ Pide a los niños que dibujen uno de los contrincantes o adversarios de ese caballero andante que imaginan, y luego corten en cuatro partes iguales su hoja, y que en cada uno de los cuatro pedazos escriban una de las características que acaban de escuchar y que les gustaría tener si vivieran una aventura fantástica de caballeros andantes para vencer al adversario.

§ Enseguida pídeles que intercambien su rompecabezas con su compañero más cercano y que unos armen el ideado por los otros y lo expliquen.

§ Introduce el tema de Miguel de Cervantes y su obra, con comentarios generales (deberás haber leído previamente alguna nota biográfica del autor).

§ Elabora un rompecabezas del continente Europeo, para que los participantes ubiquen dónde se encuentra España, una vez que lo armen entre todos.

§ Menciona a los asistentes que para la próxima sesión deberán venir con ropa cómoda: pants o mezclilla y tenis, para llevar a cabo la actividad.

Sesión 2

Aventuras sin fin con don Quijote y Sancho

§ Divide al grupo en seis equipos.

§ A cada equipo repártele hojas y un lápiz.

§ Cada equipo elegirá a un corredor y un dibujante, el cual tendrá las hojas y el lápiz.

§ Ya organizados, dales estas indicaciones:

1. Se dice una palabra que escogiste de algún fragmento de la novela, seguido de tres significados, dos serán falsos y uno verdadero.
2. Cada equipo se pondrá de acuerdo para elegir el significado que crean correcto, después le dirán al dibujante que elabore el significado en dibujos.
3. Terminado el dibujo, se le dará al corredor, y éste te entregará su dibujo (deberás cambiar constantemente de lugar para hacer más complicada y divertida esta tarea)
4. El equipo que entregue primero su respuesta acumulará tres puntos, el segundo dos puntos y el tercero un punto. Y diez puntos al que tenga la respuesta correcta.

§ A continuación se llevará a cabo la lectura de algún fragmento breve del Quijote, en el que se describa una acción o una escena graciosa, que evidencie el carácter único de don Quijote y el mundo de la imaginación en que vivía. Puede ser alguna de estas sugerencias:

- La aventura de los molinos de viento o el encuentro con los frailes y con el vizcaíno (que aparece en la primera parte, en el capítulo VIII).
- La famosa aventura del barco encantado (que aparece en la segunda parte, en el capítulo XXIX).
- La aventura de la cabeza encantada (que aparece en la segunda parte, en el capítulo LXII).

§ Divide al grupo en cuatro equipos:

Repártelos a cada equipo una hoja en la que estarán anotados los personajes de esa escena que les acabas de leer.

§ Pídeles que por equipos, con los mismos personajes del fragmento escuchado, imaginen otra historia acerca de qué pasó después de esa escena que tú les leíste, y que la escriban para luego leerse a los otros equipos en voz alta.

Sesión 3

Moviendo hilos

Material:

- Hojas blancas.
- Lápices.
- Palitos de madera de 20 x 20 cm.
- Hilo cáñamo.

- Cartulinas de diferentes colores (gris, café, blanca, roja).
- Retazos de tela.
- Perforadora.

Elaboración de marionetas:

§ Prepara los moldes de los personajes y objetos que se elaborarán: pueden ser don Quijote, Sancho Panza, los molinos de viento, la barca, los molineros, Dulcinea, Rocinante o la cabeza encantada.

§ Divide al grupo en equipos.

§ Cada equipo elaborará su guión y sus marionetas a partir de alguno de los fragmentos que te sugerimos en la sesión 2. Tú los orientarás para la elaboración.

§ Cada equipo hará la representación de la escena que eligieron en un teatrino que les facilitarás (puede ser sólo una cortina o bien, puedes elaborar un teatrino de cartón o madera para ellos)

Sesión 4

Juguemos con el Quijote a leer en voz alta

Reparte una copia a cada participante de un texto dialogado, adaptado de algún fragmento del Quijote. Te sugerimos estos:

“La aventura del barco encantado” (fragmentos)

—¿Ves? Allí, ¡oh amigo!, se descubre la ciudad, castillo o fortaleza donde debe de estar algún caballero oprimido, o alguna reina, infanta o princesa malparada, para cuyo socorro soy aquí traído.

—¿Qué diablos de ciudad, fortaleza o castillo dice vuesa merced, señor? ¿No echa de ver que aquéllas son aceñas que están en el río, donde se muele el trigo?

—Calla, Sancho, que aunque parecen aceñas no lo son, y ya te he dicho que todas las cosas trastruecan y mudan de su ser natural los encantos. No quiero decir que las mudan de en uno en otro ser realmente, sino que lo parece, como lo mostró la experiencia en la transformación de Dulcinea, único refugio de mis esperanzas.

—¡Demonios de hombres!, ¿dónde vais? ¿Venís desesperados, que queréis ahogaros y haceros pedazos en estas ruedas?

—¿No te dije yo, Sancho, que habíamos llegado donde he de mostrar a dó llega el valor de mi brazo? Mira qué de malandrines y follones me salen al encuentro, mira cuántos vestiglos se me oponen, mira cuantas feas cataduras nos hacen cocos... Pues ¡ahora lo veréis, bellacos!

“la aventura de los batanes”(fragmentos)

—¿Qué rumor es ese, Sancho?

—No sé, señor.

—Paréceme, Sancho, que tienes mucho miedo.

—Sí tengo, mas ¿en qué lo echa de ver vuestra merced ahora más que nunca?

—En que ahora más que nunca hueles, y no a ámbar.

—Bien podrá ser, mas yo no tengo la culpa, sino vuestra merced, que me trae a deshoras y por estos no acostumbrados pasos.

—Retírate tres o cuatro allá, amigo, y desde aquí adelante ten más cuenta con tu persona y con lo que debes a la mía; que la mucha conversación que tengo contigo ha engendrado este menosprecio.

—Apostaré que piensa vuestra merced que yo he hecho de mi persona alguna cosa que no deba.

—Peor es meneallo, amigo Sancho

Practica la lectura en voz alta del texto que elijas, con los siguientes ejercicios:

Pide al grupo que, divididos en dos, lean alternadamente los diálogos, con el ritmo y con la entonación que tú les indiques, por ejemplo:

Demasiado rápido-demasiado lento.

Voz falsa de señor gordo-voz falsa de señor flaco.

Muy tristes-muy contentos.

Muy tímidos-muy decididos.

Muy fuerte-muy quedito.

Sesión 5

Voces en movimiento

Actividad: “Cuento mural”

Al comienzo de esta sesión vas a narrar a los niños una escena del Quijote que tú, previamente, habrás leído, estudiado y ensayado para contárselas. Te sugerimos cualquiera de estas opciones:

§ Divide al grupo en dos equipos. A cada equipo le das un pliego de papel kraft de 2 m de largo, y a cada participante le das un marcador o un crayón, y les indicas que todos los integrantes del equipo deben colocarse alrededor del papel kraft, porque en equipo van a dibujar esa escena que tú les acabas de narrar, tal como se la imaginaron, y que mientras estén dibujando deben procurar guardar silencio.

§ Indicarás que cuando digas en voz alta “tiempo”, que todos a la vez deberán comenzar a dibujar, y que en cuanto digas “cambio”, los equipos deberán girar alrededor del mural, pasando al dibujo que estaba realizando el participante anterior, sin que cambien el marcador o el crayón

que cada uno está usando (es importante que lo mantengan para que se aprecie cómo se va integrando este trabajo con diversos estilos personales.

§ Cuando consideres que ya han dibujado lo suficiente, les das la voz de “alto”.

§ Termina la actividad y cuando los equipos hayan presentado su mural y lo expliquen.

A escuchar y a imaginar con los cuentos de Hans

Dirigido a: Niños de 8 a 12 años de edad.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se buscará: Acercar a los niños a los cuentos de Hans Christian Andersen, así como a la vida de este autor a quien se rinde un homenaje con este taller, al cumplirse 200 años de su nacimiento. Con este taller se buscará que los niños conozcan la versión original de aquellos cuentos que tanto les agrada ver en versiones cinematográficas.

Se requiere: Hojas blancas y de colores, lápices, crayolas, colores, pintura, globos de colores (cuatro básicos), papel kraft, tablero “Observa y recuerda con Hans”.

Ideado por: Rocío Villegas, Francisco Martínez y Juan Carlos Bravo.

Introducción

Hubo una vez un hombre cuya vida era un cuento, su humilde casa estaba rodeada de bellezas naturales: bosques, praderas, campos, lagos y el cielo que cambiaba de color según las estaciones, y creció envuelto por la fantasía de las narraciones de su padre.

Su deseo de saber y de contar, lo llevaron a escribir comedias, poesía y prosa, lo cual le dio fama, pero escribir cuentos para niños le dio inmortalidad. “La sirenita”, “Pulgarcita”, “El patito feo”, “El soldadito de plomo”, “La niña de los fósforos”, “El ruiseñor”, “El traje nuevo del emperador”, entre otros cuentos, deleitaron a muchos niños que los escucharon contados por el mismo Hans Christian Andersen. A doscientos años del nacimiento de este escritor, los mismos cuentos permanecen en el gusto de niños, niñas y no pocos adultos que están cerca de ellos, y se interesan en permanecer atentos a la magia y la fuerza de los relatos bien escritos para compartirlos.

Recomendaciones

§ Lee los cuentos antes de realizar el taller para que una vez envuelto(a) en las historias, contagies tu entusiasmo a los asistentes.

§ Organiza y ayuda a los niños para que preparen el cuento que les haya gustado y lleven a cabo, a partir de él, una actividad escénica preparada y realizada por ellos en equipos. Los trabajos serán presentados en la sesión final del taller.

Sesión 1

§ Da la bienvenida al grupo y realiza una dinámica de presentación.

§ Genera una lluvia de ideas con la pregunta ¿tú qué harías bajo el sol de Italia? Espera las respuestas más fantásticas y las más realistas. Conduce los comentarios a una comparación

entre lo que han respondido y lo que Hans Christian Andersen, quien nació en Dinamarca, hizo cuando se fue a vivir una temporada bajo el sol de Italia, donde afloró su imaginación y nació su primera y afortunadísima colección de cuentos infantiles en el año de 1835.

§ Cuenta (no leas) a los niños la vida de Andersen; es como una vida de cuento, los niños la van a disfrutar. Coméntales que es el autor de las historias de las películas que tanto les han gustado.

§ Realiza una dinámica de animación que te sirva para hacer equipos de cinco o seis participantes.

§ Solicita a papás, mamás u otros bibliotecarios que te ayuden a leer, un lector para cada equipo; entrégales una copia de un cuento para cada equipo.

§ Después cada equipo elegirá una actividad escénica para trabajar el cuento que escucharon en la última sesión del taller, puede ser: teatro, títeres, hacer televisión, teatro de sombras, mímica (ver anexo), o la que se te ocurra, el requisito es que la puesta en escena del cuento requiera de la participación directa de los niños.

§ Pide a los niños que, en su casa, empiecen a buscar el material que requieren de acuerdo a la actividad que eligieron, los de teatro su vestuario, los de títeres sus calcetines viejos o bolsas de papel, y que los traigan al día siguiente para comenzar a trabajar en su proyecto de equipo.

§ Ayúdales con la preparación de los elementos de escenografía. Si hay que hacer dibujos o reunir los objetos para ambientar escénicamente el cuento, organízalos para que en la tercera sesión quede listo.

§ No olvides que tú eres quien coordina las tareas de todos los equipos y quien conoce las versiones originales de los cuentos. Cuida que los niños no intenten reproducir la versión del cuento que vieron en película, sino la que leyeron.

§ Insísteles a los participantes que todos forman parte de un taller, sea cual sea el orden en que participarán los equipos, todos vamos a ayudar al equipo en turno a acomodar su espacio escénico. Y que no olviden que las actividades fueron preparadas para disfrutar los cuentos encantados de Hans Christian Andersen.

§ Es suficiente por hoy, despide a los niños y recuerda contagiarlos con tu emoción.

Sesión 2

§ Organiza una nueva lectura, también con la participación de algunos jóvenes o adultos lectores, e indica a los niños que mientras se lee el cuento, un miembro del equipo se dedicará a anotar los personajes que intervienen, otro los lugares donde ocurre la historia (jardín, calle, palacio o mar), otro los sonidos que existen (viento, lluvia o risas).

§ Al finalizar la lectura cada equipo iniciará la preparación de su cuento, por supuesto con tu constante asesoría: se asignarán los personajes, se elegirá quién llevará la voz del narrador, decidirán la forma de ambientar el cuento, determinarán si requieren vestuario u otros elementos para que la siguiente sesión ya lo tengan listo, revisarán el material que van a necesitar.

§ No olvides entregar a cada niño una copia del cuento que le corresponde a su equipo. Pide ayuda a los papás, para que cada participante marque con un color la parte del texto que le tocará decir, según su personaje.

§ No olvides también entregar su copia al niño que va a leer el cuento llevando la voz del narrador en cada equipo durante la representación.

Sesión 3

Realiza la actividad “Observa y recuerda con Hans”:

§ Elaborarás una serie de tarjetas en las que reproducirás cada una de las imágenes contenidas en el tablero que te anexamos.

§ Colocarás el tablero en medio de los jugadores, a una distancia que a todos les permita tener buena visibilidad y que puedan alcanzarlo sin mayor dificultad.

§ Colocarás todas las tarjetas en una bolsita o cajita para revolverlas muy bien, conservándolas siempre con la cara que tiene la ilustración hacia abajo.

§ Cada jugador recibirá una ficha de color y la tendrá en la mano.

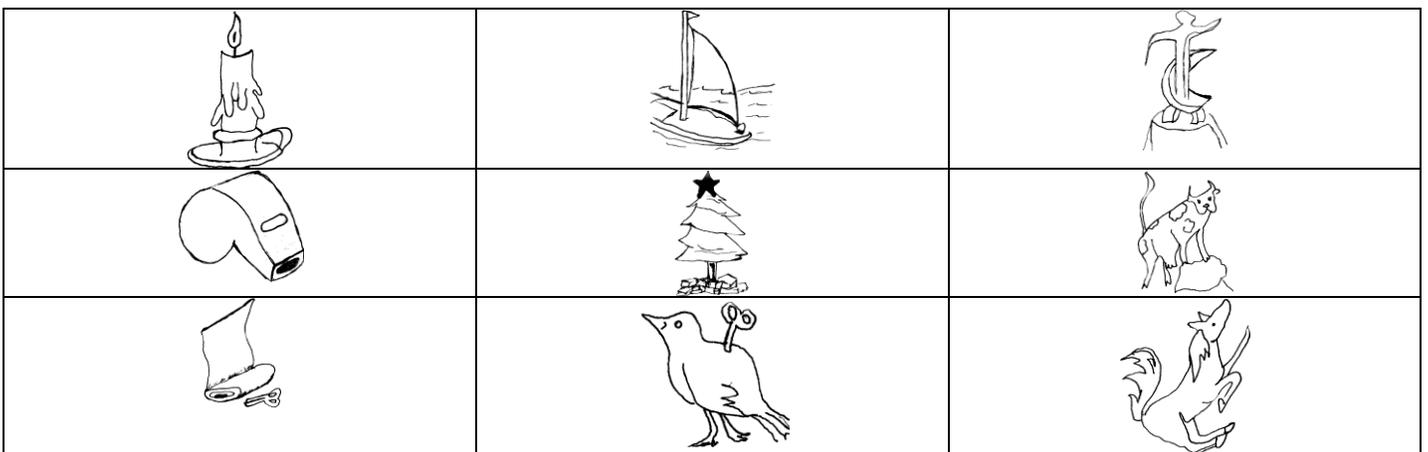
§ Tú tendrás la bolsita en la mano y sacarás una tarjeta, mostrarás la imagen a los jugadores sólo un momento (unos 10 segundos) y luego la colocarás fuera de la vista de todos y fuera de la bolsa.

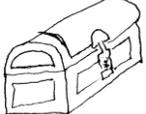
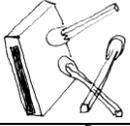
§ Los participantes deberán tratar de localizar en el tablero la imagen que les mostraste.

§ El primero que lo logre, levantará la mano y colocará su ficha en ese cuadro del tablero.

§ Tú deberás entregarle la tarjeta, que el participante conservará (gana el que acumule más tarjetas). Él debe retirar su ficha para seguir usándola.

§ Asigna los últimos 25 minutos para que los equipos ensayen su escenificación para la sesión final.



Sesión 4

§ Comienza la sesión conversando con los niños acerca de lo que ellos saben y lo que han escuchado acerca de las sirenas. Permíteles, incluso, que te cuenten la película de Disney a su manera. Documentate para que esta conversación resulte llena de información y de datos sorprendentes para ellos, busca mitos, poemas, dibujos, imágenes de sirenas en el arte.

§ Luego de interesarlos en el tema, invítalos a dibujar la sirena que imaginaron.

§ Mientras dibujan, lee para ellos algún fragmento del cuento “La sirenita” de Hans Christian Andersen.

§ Organiza para los niños una representación del cuento “El patito feo”, ya sea con títeres de bolsita de papel, calcetín o planos.

§ Al terminar tu representación pídeles sus opiniones: ¿Por qué creen que el personaje principal se sentía triste? ¿Ellos se sienten contentos con su apariencia? ¿Qué es lo que más les gusta de su aspecto físico? ¿Qué los hace especiales? ¿Qué opinan de la gente que no tolera las diferencias de color o fisonomía? ¿Saben lo que significan palabras como discriminación, tolerancia, diversidad? Ayúdalos a reflexionar sobre la importancia de aceptarse y respetarse a sí mismos y a los demás.

§ Entrega a los niños cartulina y papel de colores para que elaboren su propio marco “hecho a mano” y peguen su propio retrato.

§ Pídeles que intercambien sus retratos y que comenten las diferencias que encuentran y las características que los hacen únicos.

§ Asigna los últimos 20 minutos de esta sesión para que ensayen sus representaciones por equipos y pídeles que no olviden invitar a sus familiares a asistir a la “función” de cierre.

Sesión 5

§ Organiza la presentación de los cuentos escenificados con suficiente anticipación para que los invitados y los niños disfruten de la creatividad de éstos.

§ Presenta la actividad, con una breve semblanza de Hans Christian Andersen y haz énfasis en que este año se celebran los doscientos años de su nacimiento.

§ Presenta cada cuento, dales créditos a los integrantes del equipo, de manera que se reconozca la participación de todos en este resultado final.

Anexo

Técnicas para escenificación de cuentos

Teatro de sombras

Hagamos sombras de tamaño natural: las siluetas de los miembros del equipo representan el cuento.

Material:

- Un espacio mínimo de 2 metros de frente x 2 de fondo.
- Una sábana blanca que sirva de pantalla.
- Cuatro lacitos para atar los extremos de la sábana.
- Una lámpara o foco para proyectar las sombras.
- Una extensión de cable (en caso de que se requiera).

Se requiere:

§ Que los miembros del equipo conozcan el cuento y elijan personajes.

§ Que un niño lea el cuento mientras los personajes ejecutan los movimientos de acuerdo a lo que se va leyendo, por ejemplo cuando el texto dice: “...el topo tuvo a bien invitar a la rata y a Pulgarcilla a hacer una visita a su palacio y recorrer los conductos subterráneos...”, los movimientos serán: un niño extendiendo su mano haciendo una invitación a pasar, dos niñas inclinando la cabeza agradeciendo la invitación y caminando lentamente, los tres caminan dando vueltas en espiral.

§ Ubicar el espacio seleccionado y colocar la sábana al frente amarrándola por los cuatro extremos, con los lacitos, de manera que los niños estando de pie queden detrás de la sábana y nos sirva de pantalla.

§ Instalar el foco tras la pantalla; los niños deben tener espacio entre la pantalla y la luz para sus movimientos. Utiliza la extensión si es necesario.

§ Ensayar la lectura del narrador y los movimientos de los actores.

Teatro

Vamos a actuar el cuento.

Material:

- Papel crepé de varios colores (para posible vestuario).
- Ropa que puedan prestar en casa.
- Papel kraft o bond.
- Pintura de varios colores, o crayolas y gises.
- Masking-tape.

Se requiere:

§ Que cada niño tenga una copia del cuento y marcar en ella con un color el diálogo que le corresponda.

§ Que repartan personajes.

§ Que con la ropa que trajeron de casa y con papel crepé, adapten su vestuario de acuerdo al personaje.

§ Hacer la escenografía con el papel y las pinturas, aunque no es imprescindible; se puede ambientar el espacio con objetos o elementos según lo requiera el cuento (una maceta, ramas secas, etcétera).

§ Ensayar.

§ Si los niños no se aprenden los diálogos, podrán auxiliarse con su texto. Recordemos que lo realmente importante no es hacer grandes actores, sino que los niños jueguen y se diviertan con los cuentos de Andersen. Al fin y al cabo Andersen tampoco triunfó en el teatro pero sí triunfó haciendo felices a los niños.

Títeres

Puedes hacer títeres con la técnica que conozcas o se te facilite, aquí te sugerimos el títere de bolsa de papel o de calcetín, debido a que su realización es más rápida.

Material:

- Bolsas de papel chicas o calcetines viejos.
- Estambre.
- Pegamento o hilo y aguja.
- Ojitos de plástico o botones.

- Crayolas.
- Papel crepé de varios colores o trozos de tela.
- Un espacio que sirva como teatrino.
- Papel o tela oscuros para acondicionar el teatrino.

Se requiere:

§ Elaborar los títeres de los personajes del cuento. Si vas a hacerlos con bolsa, pega los ojitos con resistol, utiliza el estambre para el cabello y la boca, la nariz puede ser una bolita de papel o bien con las crayolas dibuja una cara, con el papel crepé hagan la ropita que personifique a nuestro títere.

§ Si utilizas los calcetines, mete tu mano al calcetín y voltea hacia a ti la palma de tu mano, si esa fuera la cara, calcula en dónde poner ojos, nariz y boca. Con hilo y aguja cose dos botones como ojos, uno como nariz y varios más pequeños dando la forma de la boca, con estambre ponle cabello. Utiliza los trozos de tela para vestir al títere según el personaje que le corresponde.

§ Acondiciona un espacio que funcione como teatrino, pueden ser dos mesas volteadas o dos estantes de donde se sostenga la tela o el papel oscuros desde el piso hasta la altura de la cabeza de los niños, de tal forma que ellos estando tras la tela no se vean, y alzando las manos con los títeres sólo se vean los títeres.

§ Que cada niño que maneje un títere, tenga una copia del cuento en donde marque lo que dice o hace el personaje que representa su muñeco.

§ Un niño que lea y sea la voz del narrador.

§ Ensayar la lectura con la participación de los títeres.

Película para televisión

Llevamos un cuento a la televisión.

Material:

- Dos estantes.
- Papel kraft.
- Masking-tape.

Se requiere:

§ Que se repartan personajes y realicen ensayos con sus textos.

§ Que seleccionen fragmentos del cuento para adaptarlos como si se tratara de escenas de una película que vemos en una televisión. El cuento empezará cuando se encienda la televisión, se incluirán fragmentos narrados, mientras se muestran imágenes, para que haya cambios de

escenas. Se podrá subir o bajar el volumen de la televisión, detener la película como si se presionara “pausa”, retrocederla o adelantarla, y se puede incluir material extra (escenas fallidas, en que hubo errores al estar filmando, detalles imprevistos y graciosos, etcétera).

§ Que haya un lector que será el narrador quien hará la lectura desde un lugar oculto, y los “actores” saldrán a “cuadro” cuando les toque actuar su parte en el cuento.

§ Acondicionar un espacio utilizando los estantes y el papel, de forma que quede un cuadrado como pantalla de televisión y suficientemente grande para que los niños quepan en el “cuadro”. En las orillas del papel que forman el cuadro, coloca figuras de papel que simulen los botones del televisor: encendido y apagado, volumen, pausa, retroceso, avance, selección de escenas.

Pantomima

En esta actividad los actores no hablan, sólo expresan con movimientos corporales lo que dice el cuento. Por tal motivo te sugerimos elegir un cuento corto, para que los que participan puedan trabajar con movimientos tranquilos, todas las palabras del cuento.

El material que anotamos es el adecuado, sin embargo, no es imprescindible para el buen desarrollo de la presentación, se puede adecuar otra ropa.

Material:

- Pantalones negros con tirantes.
- Playeras a rayas.
- Crema para pintar la cara de blanco.

Se requiere:

§ Que todo el equipo realice varias lecturas del texto para que se familiaricen muy bien con el cuento.

§ Que se repartan los personajes.

§ Que haya un lector quien llevará la voz del narrador.

§ Que los niños practiquen los movimientos que les indiquen los personajes en el cuento. Por ejemplo, el cuento dice: “—¡Qué buenos guisantes para mi cañamonera! —exclamó el muchacho, deslizándolo uno en ella y disparándolo apenas había terminado la frase.” El niño que tome el personaje del muchacho, extenderá su mano y la mantendrá como sosteniendo un guisante al tiempo que abre exageradamente su boca en señal de asombro, luego toma con la otra mano “el guisante” y lo arroja, exagerando los movimientos.

Bibliografía sugerida

- I/839.813/A52/S74** Andersen, Hans Christian, El soldadito de plomo y otros cuentos, México, Renacimiento, 1962, 115 p.
- I/3/A52/P37** Andersen, Hans Christian, El patito feo, México, Promexa, 1982, 50 p.
- I/3/A52/A57** Andersen, Hans Christian, Tesoro de cuentos, México, Fernández, 1980, 136 p.
- I/2/A52/P37** Andersen, Hans Christian, El patito feo, Bogotá, Norma, 11 p.
- I/839.813/A52/L77** Andersen, Hans Christian, Lo que el viento cuenta de Valdemar Daae, Barcelona, Labor, 1976, 106 p.
- I/839.813/A52/C8635** Andersen, Hans Christian, Cuentos de Andersen. España, Susaeta, 1972, 140 p.
- I/839/813//A52/C854** Andersen, Hans Christian, Cuentos de Andersen, México, Diana, 1976, 122 p.
- I/839.813/A52/C834** Andersen, Hans Christian, Cuentos, México, Cumbre, 1966, 354 p.
- I/839.813/A52/C82** Andersen, Hans Christian, Cuatro cuentos de Andersen, España, 1982.
- I/839.813/A5/C8** Andersen, Hans Christian, Cuentos, México, Queromón, 1963, 254 p.
- I/839.813/A4/M4** Andersen, Hans Christian, Los Mejores cuentos de Andersen, México, Gómez Gómez Hnos, 154 p.
- I/839.81/A5/C8** Andersen, Hans Cristian, Cuentos de hadas de Andersen, España, Molino, 1954, 112 p.

Historias de monitos

Para quién: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 5 sesiones de 50 minutos.

Se buscará: Animar a los niños a acercarse a las historietas buscando en ellas la calidad en la ilustración y en los textos. Valorar las posibilidades de las historietas de calidad, como una forma más para leer imágenes y para acercarse a la lectura de textos, de manera agradable, ligera y creativa. Aprender a reconocer en la lectura y elaboración de historietas de calidad una puerta hacia la lectura personal.

Ideado por: Juan Eduardo Ruiz y Noé Sandoval.

Introducción

Los antecedentes de la historieta en México, se remontan a la época colonial, con la utilización de los retablos que eran empleados como medios de comunicación para cristianizar a sectores amplios de la población, dado el analfabetismo de los indígenas conquistados y su poco o casi nulo conocimiento del castellano. Las imágenes contenidas en los retablos también sirvieron para dejar plasmados los adelantos, descubrimientos y hechos que acontecían en el viejo mundo.

Con la aparición de la imprenta en América, se inicia la distribución de hojas volantes, que con el paso del tiempo, se convirtieron en un medio informativo al alcance de una creciente población de diversos sectores.

Estos volantes dan a conocer hechos sangrientos, ejecuciones, crímenes y acontecimientos insólitos o monstruosos, que poco a poco conformarán un periodismo sensacionalista que mezcla lo mágico con lo real y que harán del suceso un espectáculo público; un elemento que gradualmente se incorpora es el humor.

El tratamiento gráfico de todo tipo de asuntos, también toma tintes políticos y satíricos, con la aparición de los cómics en los diarios de los Estados Unidos de Norteamérica, se consolida la historieta y comienza a incorporar algunos elementos como la onomatopeya, el globo y palabras del hablar cotidiano de la gente en las calles.

Posteriormente las tiras cómicas tienen vida propia, se independizan de los diarios, para leerse como: monitos, cuentos, cómics e historietas, tratando todo tema de manera humorística.

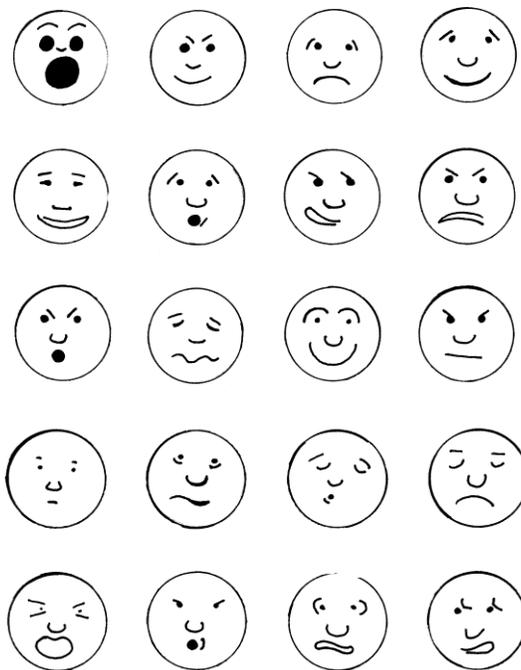
En el número 37 (julio de 2004), de la publicación El Bibliotecario, el escritor mexicano Carlos Monsiváis se refiere respecto al gusto por los cómics e historietas y la posibilidad de que éstas puedan conducir a lecturas más complejas o más serias: “El buen cómic, sí; no la basura que se vende ahora. Es decir, hoy el buen cómic se vende en las librerías, y por lo tanto no es barato y, en consecuencia, no es literatura popular”.

Este taller tiene como objetivo promover el gusto por la historieta, disfrutar del humor y del ingenio de los dibujos de los “moneros” y que los niños participen en la elaboración de algunas historietas y experimenten con la animación de dibujos.

Sesión 1

§ Da la bienvenida a los participantes, pide que se sienten en las sillas (dispuestas en semicírculo), dale a cada uno una hoja y un lápiz, comenta que la hoja que les diste es para que anoten dos respuestas (una en cada lado), a las preguntas que les formularás: ¿Qué travesura te gustaría hacer en compañía de tus primos, en una granja avícola, las próximas vacaciones?, ¿En qué situación penosa no te gustaría estar, en el festejo de tu cumpleaños, frente a una persona que te gusta mucho?

§ Posteriormente, los participantes (iniciando por la derecha), dicen su nombre y depositan su hoja de respuestas en el interior de una caja de cartón; entrégale dos hojas a cada uno y diles que tomen asiento. En una hoja de rotafolio, dibuja 20 círculos y comenta que ellos también los deben dibujar en una de sus hojas tamaño carta; con cuatro líneas, dos puntos y sus distintas combinaciones, les vas a mostrar paso por paso cómo se puede dar expresión y sentimientos a 20 caritas.



§ Toma la caja y agítala de manera que el contenido se revuelva, llama a los participantes uno por uno para que vayan sacando una hoja de respuestas (que no sea la suya), y partiendo de la respuesta que les tocó, iniciarán los dibujos de las dos situaciones planteadas en las preguntas; terminada la actividad, uno por uno leerá la respuesta que le tocó y mostrará los dos dibujos.

§ Para finalizar, con anticipación selecciona un texto breve que tenga imágenes, fotocopia cuatro veces cada una para que tengas cuatro juegos de imágenes, bórrales el texto e ilumínalas con plumines o lápices de color. Divide al grupo en cuatro equipos y procede a leer el texto en voz alta, posteriormente entrega a cada equipo su juego de imágenes y pide que las ordenen de

acuerdo al desarrollo del texto que leíste. Enseguida, muestra el orden que tienen en el texto para que verifiquen los aciertos.

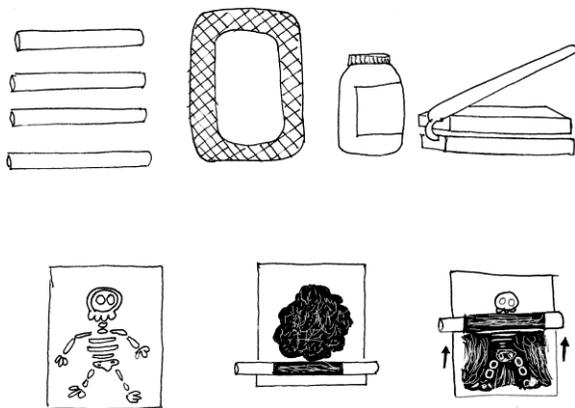
§ Da las gracias a los participantes por su asistencia e invítalos a la sesión del día siguiente.

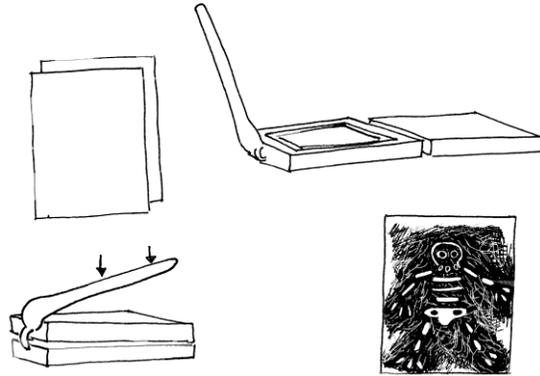
Sesión 2

§ Da la bienvenida a los participantes y pide que tomen asiento en las sillas (acomodadas previamente en semicírculo), pregunta si conocen alguna representación de la muerte, como por ejemplo la Calavera catrina, obra del grabador José Guadalupe Posada. Coméntales que la muerte tan venerada y dueña de todo nuestro respeto, actualmente interviene en los asuntos de los vivos de manera cómica, que ha perdido su carácter duro y soberbio para dar paso a una simple calaca. Después de los comentarios, lee en voz alta el texto: “Qué risa de huesos” o también “Consejos o dinero” del libro Cuentos de puro susto; comenta el texto leído con los participantes.

§ A cada uno de los participantes, entrégale un plato rectangular de unicel y dos hojas tamaño carta, forma cuatro equipos y dales un trozo de palo de escoba de 15 cm, un poco de pintura azul o negra y tijeras (una por equipo).

§ Invítalos a que encuentren imágenes de calaveras en los libros y las fotocopien, para que posteriormente las calquen sobre la superficie de unicel (hay que cortarle la orilla al plato para que sólo quede una superficie plana y se debe trazar fuerte con lápiz para que la imagen quede marcada), cada equipo vacía un poco de pintura sobre un papel y moja el palo por la mitad para posteriormente usarlo como un rodillo, rodándolo para que pinte la superficie de la imagen marcada en el unicel. Hecha esta operación, se coloca una hoja sobre la imagen pintada y se pone en la máquina para hacer tortillas o en la prensa, se oprime y la imagen queda impresa en la hoja como un grabado.





Sesión 3

§ Da la bienvenida al grupo, divídelo en cinco equipos, comenta que los carteles son medios de comunicación masiva, que dirigen sus mensajes a distintos sectores de la sociedad, como por ejemplo: amas de casa, estudiantes, lectores, científicos, políticos, etcétera. Es importante mostrar algunos ejemplos y que los participantes traten de descifrar el mensaje y a qué sector se dirige; para hacer la lectura de las imágenes, oculta el texto, colocándole encima papel.

§ Después de los comentarios entrega a cada equipo una cartulina (la dividen en cinco partes), lápices de color o crayones y anota las siguientes frases en una hoja de rotafolio, para que ellos las puedan leer:

- Un huevo común y corriente.
- Una casa deshabitada.
- Una vida se desarrolla.
- Su destino no acabó en un desayuno.
- Pero desde muy joven terminó en prisión.

§ Cada equipo va a representar a través del dibujo, en los fragmentos de la cartulina, cada una de las cinco frases; al terminar esta actividad, mostrarán los equipos sus dibujos.

§ Para finalizar la sesión, pide a los participantes que nuevamente representen con dibujos las mismas frases, pero que en esta ocasión las relacionen entre sí por medio del refrán “Aunque la jaula sea de oro no deja de ser prisión”, en seguida te mostramos un ejemplo. Ver dibujo 3.





Sesión 4

§ Da la bienvenida a los participantes, pide que tomen asiento y comenta que en las tiras cómicas, el texto y el dibujo están encaminados a tratar asuntos cotidianos, desgracias, hechos históricos o políticos, etcétera, de manera imaginativa, ingeniosa y humorística y podemos encontrarlas en los diarios, revistas, revistas de cómics y libros de historietas.

§ Muestray lee algunos ejemplos de los diarios o de los libros de Mafalda que hay en la biblioteca, posteriormente pide que pongan mucha atención, lee en voz alta alguna noticia que previamente seleccionaste y diles que la representen por medio del dibujo, aplicando ingenio, imaginación y humor; no es necesario ser un excelente dibujante para lograr un buen resultado, recordemos el estilo (feísmo) del caricaturista: Magú

§ Es importante que al terminar esta actividad, los trabajos se muestren entre los participantes y en la clausura se monte una exposición.

§ Da las gracias a los participantes e invítalos a la siguiente y última sesión.

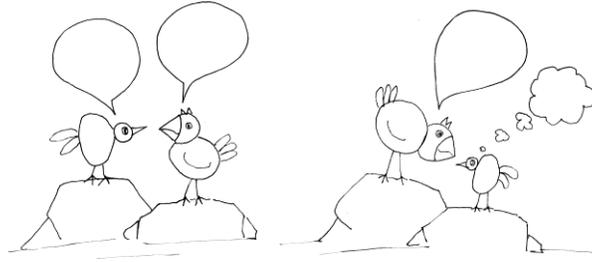
Sesión 5

§ Da la bienvenida a los participantes, pide que tomen asiento y muéstrales el libro Zoom, comenta su inicio: un detalle que es parte de un gallo, que a su vez forma parte de una granja, que es una maqueta que aparece en la portada de una revista, etcétera, hasta que todo se convierte en un punto, un lugar en el espacio.

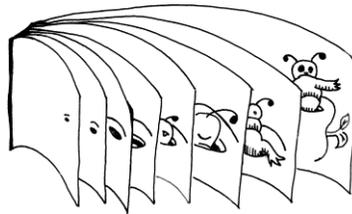
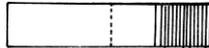
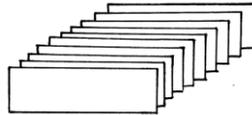
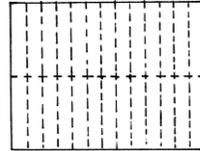
§ También muestra el libro Correquetealcanza, con este libro se van a dar cuenta de cómo de manera sencilla pueden animar dibujos, y crear una breve historia en movimiento.

§ Pide a los participantes que elaboren una breve historia llena de humor e ingenio, para que la representen gráficamente, a través de una tira cómica o una animación de imágenes, ya se vieron dos ejemplos con los libros.

§ Para la elaboración de la tira cómica, es necesario que las historias que elaboraron las fraccionen, para que puedan representar las situaciones con dibujos y los acompañes de sus textos.



§ Para la elaboración del texto con animación de imágenes es importante cortar con anticipación varias tiras de cartulina y pensar en la secuencia de las imágenes de la historia que elaboraron, o de la imagen que se quiera poner en movimiento.



§ Para finalizar la sesión, explica a los participantes que la historieta es un género literario que se había dejado de tomar en cuenta, pero que actualmente los ilustradores son verdaderos artistas y además cuentan con un sentido del humor crítico y agudo. En la actualidad es necesario revalorar la importancia de las historietas, esas historias de monitos.

Bibliografía sugerida

I/741/D52 Dickie, James, Su niño puede dibujar. México, Diana, 1985, 48 p.

C/741/5972/P87 Aurrecoechea, Juan Manuel, Puros cuentos I: Historia de la historieta en México 1874-1934, México, Grijalbo, 1989, 291 p.

C/741/5972/P87 Aurrecoechea, Juan Manuel, Puros cuentos II: Historia de la historieta en México 1934-1950, México, Grijalbo, 1993, 465 p.

741/5972/Q49/1973 Quezada, Abel, El mejor de los mundos imposibles, México, Joaquín Mortiz, 1973.

741/5946/M37 Martín Antonio, Historia del cómic Español: 1875-1939, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978, 245 p.

I/2/P363 Un paseo por el universo: cuaderno para colorear, México, Secretaría de Educación Pública, 1984, 29 p.

I/863M/F57/C67 El Fisgón, Correquetealcánzan, México, Secretaría de Educación Pública, 1988, 96 p.

I/3/808.068/B3/L43 Bayona, Pedro, La legión de la tarántula, México, Secretaría de Educación Pública, Libros del rincón, 1986, 112 p.

I/3/G67/A81 Goscinny, René. Asterix el galo, México, Grijalbo: Ediciones junior, 1967, 48 p.

I/863/R32/S67 Puga, María Luisa, Los tenis acatarrados, México, Ediciones Corunda, 1991, 23 p.

I/863/R32/S67 Rábago Palafox, Gabriela, Jorge y el dragón, México, Ediciones Corunda, 1992, 23 p.

I/741.018/B4 Banyai, Istvan, Zoom, México, Fondo de Cultura Económica, A la orilla del viento, 1995.

Carrusel de actividades (mega actividad)

Para quién: Niños, adolescentes, jóvenes y adultos (de acuerdo con la modalidad que se elija).

Duración: 50 minutos.

Se buscará: Que los participantes, realicen diversas actividades de lectura en cincuenta minutos, a través de un recorrido por varios módulos (bases). Esta propuesta está diseñada para trabajarse con grupos numerosos.

Se requiere: Contar con un espacio amplio, como por ejemplo una biblioteca pública con varias salas, un jardín o una plaza pública.

Ideado por: Juan Eduardo Ruiz (modalidad 1), Martín Nocedal, Javier Ortiz, Luis Méndez y bibliotecarios de los estados de México, Tamaulipas, Veracruz e Hidalgo (modalidad 2).

Recomendaciones

§ Se sugiere integrar equipos de mínimo seis y máximo nueve integrantes cada uno.

§ Que en cada módulo, un coordinador vigile que efectivamente la actividad se realice en cinco minutos ya que en los demás módulos también se estarán realizando las otras actividades de manera simultánea, y no debe perderse la secuencia.

§ Seleccionar textos cuya lectura implique no más de 5 minutos. En caso de que ésta durase tres minutos o menos, se complementará con otra actividad para ajustarse a los cinco minutos reglamentarios (es importante considerar que tú puedes enriquecer la bibliografía sugerida por nosotros, lo importante es que esta propuesta de actividades seriadas funcione para los grupos específicos con los que tú vas a trabajar en tu biblioteca).

§ Preparar anticipadamente los materiales para cada actividad (es importante considerar que las actividades son independientes unas de otras, sólo se han ligado en la secuencia del carrusel, por lo que pueden adaptarse, además de las que se sugieren aquí, otras actividades sueltas que ya domines y consideres que se ajustan al tiempo).

§ Reunir a los encargados de cada módulo de atención literaria y explicarles paso a paso en qué consisten las reglas para cada actividad; hay que practicarlas con ellos cuantas veces sea necesario hasta que quede bien claro lo que cada equipo debe hacer en cada estación o módulo.

§ El coordinador del Carrusel de actividades, debe distribuir a los participantes en los diferentes módulos, para lo cual necesita numerar cartoncitos (del tamaño de un gafete) y repartirlos entre los integrantes del grupo, por ejemplo: en caso de que el grupo sea de 100 integrantes, descontará a los participantes que serán coordinadores de módulo, los restantes, se distribuirán en los módulos (pueden ser grupos desde 6 hasta 9 integrantes cada equipo). Por ejemplo si estableces 10 módulos, le darás a los 10 primeros participantes los 10 cartones numerados y que corresponden al número de los módulos, posteriormente a los otros 10, y así

sucesivamente hasta que se repita la operación 9 veces; ya con su número en mano, procederán a concentrarse en el módulo que les corresponde.

§ Una vez que estén enterados los coordinadores de módulo de sus funciones, que los participantes se encuentren distribuidos en los módulos que les corresponde y los materiales necesarios en su lugar, inicia el juego.

§ El inicio del juego, se marca con un silbatazo y cada cinco minutos ese sonido indicará la rotación de equipos en los distintos módulos, ésta se realizará de acuerdo al movimiento de las manecillas del reloj: el equipo del módulo uno pasa al dos, el dos al tres, el diez al uno, etcétera, hasta cambiar de módulo 10 veces.

Modalidad 1 (10 módulos)

Módulo de atención literaria 1

Entrega al equipo en turno el libro de Jorge Luis Borges Manual de zoología fantástica, pídeles que lean “La anfibena”, tiempo de lectura 3 min. aproximadamente.

Terminada la lectura, diles que formen (con las letras recortadas de 10 alfabetos), los cuatro nombres que se le dan a la anfibena y si todavía queda tiempo, entonces que formen el nombre de quienes la mantenían.

Módulo de atención literaria 2

Entrega al equipo en turno el texto de Franz Kafka “Una confusión cotidiana”, tiempo de lectura 3 min. aproximadamente.

Terminada la lectura, realizarás con cada uno de los participantes un juego, hasta donde el tiempo lo permita y que consiste en tomar de un montón de 13 objetos, de uno a tres en cada turno, pero el que tome el último pierde.

Módulo de atención literaria 3

Pide a todo el equipo que se suba en una caja de refrescos y que cante una canción, que estará colocada en un lugar visible y con letras grandes y legibles, si da tiempo pueden ser dos o tres canciones, por ejemplo La cucaracha, La vida en rosa o Cielito lindo.

Módulo de atención literaria 4

Entrega al equipo cuatro juegos de copias, correspondiente a los cuatro personajes de la obra de teatro: Los sordos, del escritor Germán Berdiales. Entre ellos se repartirán los personajes, llevarán la lectura en silencio y únicamente cuando vean subrayados en su juego de fotocopias los diálogos del personaje que les asignaron, los leerán en voz alta.

Módulo de atención literaria 5

Muestra al equipo en turno, una cartulina en la que aparezcan dos alfabetos: el nuestro y otro formado por signos. Debe entenderse claramente cuál signo le corresponde a la letra A, cuál a la B, etcétera. Escribe un texto breve con los signos equivalentes a las letras y pide a los participantes que lo traduzcan.

Módulo de atención literaria 6

Entrega al equipo en turno el texto “Una perdida”, terminada la lectura, pide a los participantes que acomoden topográficamente, quince signaturas topográficas.

Módulo de atención literaria 7

Entrega al equipo en turno el texto “La caperucita blanca”, de Bruno Munari y Enrica Agustinelli, al mismo tiempo, entrégales también una cartulina y lápices de color o crayones, y pídeles que dibujen las imágenes más representativas de este cuento.

Módulo de atención literaria 8

Entrega al equipo en turno el libro Qué es qué, posteriormente, pregúntales ¿cuál es la temperatura corporal de un erizo?

Los participantes deben buscar en los índices alfabéticos la palabra erizo, en tres páginas se les ofrece información respecto al erizo, pero sólo en una está la información solicitada. Otra pregunta es: ¿cuántos componentes contiene el humo del cigarrillo?, volverán a remitirse a los índices para buscar la palabra cigarrillo y encontrar en la página señalada la información requerida. Se sugiere que les formules 10 preguntas.

Módulo de atención literaria 9

Entrega al equipo en turno el texto “El beso”, posteriormente, pídeles que completen un crucigrama compuesto por nueve palabras salidas del texto leído y con algunas letras ya colocadas en las casillas para que se guíen.

Módulo de atención literaria 10

Entrega al equipo en turno el libro Fábulas de Monterroso, de Augusto Monterroso, pídeles que busquen el cuento “El dinosaurio”, que lo lean y posteriormente les entregarás una hoja blanca y un bolígrafo para que realicen un cuento, con este cuento. Le incorporarán cinco renglones para inicio, y otros cinco para final, quedando en el cuento: “Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí”, en medio.

Modalidad 2 (6 módulos)

Módulo 1: Caja cuento

Material:

- 3 cajas de refrescos vacías.
- Cuentos cortos cuya lectura dure aproximadamente 3 minutos. (Ver bibliografía).
- Tablero elaborado de cartulina de 30 x 40 cm.

Desarrollo:

- § El texto se leerá con anticipación para poder elaborar una lista con preguntas del mismo.

- § El coordinador leerá el cuento seleccionado, el equipo estará arriba de las cajas (ver ilustración) tratando de guardar equilibrio, y atender la historia que les contará.
- § Al terminar, el coordinador les hará las preguntas que se extrajeron del cuento.
- § Se anotan las respuestas como puntos en el tablero.

Bibliografía sugerida

I2/808.068/S5353/M32 Simoes Coelho, Rolando, Macaquiño, SEP (Libros del Rincón), 1988.

I/823.914/C64/L52 Cole, Babette, El libro apestoso, México, FCE, 1995.



Módulo 2: Rompecabecuento

Material:

- Fotocopias del cuento.
- Mica.
- Tijeras.
- Colores de madera.

Elaboración del juego:

- Fotocopia las imágenes de los cuentos que vas a utilizar.
- Enmica cada fotocopia.
- Escoge el cuento que vas a leer en voz alta y las fotocopias del mismo.
- Practicar la lectura.

Desarrollo:

- § En una mesa pon revueltas las fotocopias del cuento.
- § El coordinador del módulo hará la lectura en voz alta del cuento.
- § Al término de la lectura, pide al equipo que acomode las fotocopias del cuento en orden. Si acomodan bien las copias dentro del tiempo, repite la actividad con otro cuento. Termina la actividad, en el momento que se escuche la voz de “cambio”.

					G				
C		M	B			S			
					R				
					L				

Bibliografía sugerida

I/863/G7/L3 Granados, Antonio, Lágrimas de coco, México, Trova, Conaculta, UNAM, 2001.

Módulo 3: Cruza cuento

Material:

- Hoja ilustración o cartulina blanca.
- Regla.
- Lápiz.
- Marcador negro.
- Navaja exacto.
- Tijeras.

Elaboración del juego:

- Haz un tablero de aproximadamente 100 x 100 cm con la hoja ilustración o cartulina.
- Haz una división cuadrangular en el tablero (ver ilustración).
- Escoge 10 palabras del cuento que vas a leer en voz alta.
- En el tablero anota las consonantes de las palabras. (ver ilustración). Corta cuadros según las vocales faltantes de las palabras que escogiste.
- En cada cuadro pon la letra de cada palabra.

Desarrollo:

§ En una mesa coloca el tablero cuadrulado y las vocales faltantes de las palabras que seleccionaste, revuélvelas.

§ El coordinador del módulo hará la lectura en voz alta del cuento.

§ Al finalizar la lectura, pueden armar las palabras en el tablero con las vocales faltantes, da pistas para agilizar la actividad.

§ Si termina el equipo antes de que se dé la voz de “cambio”, ya debes tener preparado otro cuento con la misma técnica y repetir la operación.

Bibliografía sugerida

I/823/B7/C3 Browne, Anthony, Cambios, México, Fondo de Cultura Económica.

Módulo 4: Pesca palabras

Material:

- Corcho o foami de colores.
- Imán o clips.
- Palitos redondos de madera.
- Hilo.
- Tijeras.
- Lápiz.
- Marcador negro.
- Etiquetas.

Elaboración del juego:

§ Dibuja en foami o corcho varias figuras de peces y las recortas.

§ Escribe palabras en las etiquetas y las pegas en las figuras que recortaste.

§ Pega también el imán o clip (ver dibujo).

§ En una tina o cubeta vierte agua.

§ Arma las cañas con hilo, el imán o clip.

Desarrollo:

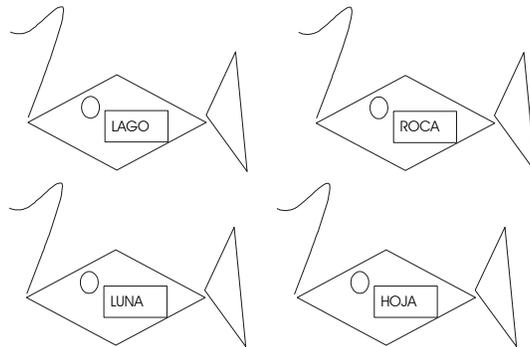
§ Organiza al equipo: algunos de los integrantes del equipo pescan, y otros van escribiendo una historia con las palabras que van atrapando.

§ Si pescaron todos los peces y sobra tiempo tienen que escribir más en la historia hasta escuchar la voz de “cambio”.

§ Se anotan las palabras pescadas como puntos y la historia que tenga más coherencia se le otorgarán 6 puntos que se sumarán a lo acumulado, esto se llevará a cabo al reunir todo al final de la mega actividad.

Ejemplo:

“Sentado en una **roca** el gorila vio reflejada la **luna** en el **lago** y en una **hoja** flotaba un grillo cantor”.



Bibliografía sugerida

IC/463/M67 Mi primer diccionario ilustrado, vol. 1 y 2, España, Editorial Bibliográfica.

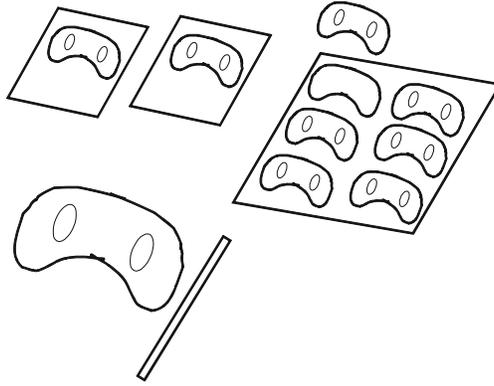
Módulo 5: Cuento en atril

Material:

- Fotocopias de la obra escogida.
- Juego de copias según los personajes de la obra.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Navaja exacto.
- Pegamento 800.
- Palitos de 15 cm de largo.
- Lápices.
- Colores de madera, crayolas, plumones, etc.

Elaboración de disfraz:

§ Haz una plantilla para que reproduzcas varias máscaras, coloréalas y escríbeles el nombre del personaje a cada una (ver dibujo).



Desarrollo:

§ A cada integrante del equipo le entregas una máscara, también repartes las fotocopias de los personajes. Si algunos de los integrantes del equipo se queda sin personaje, éstos harán ruidos ambientales según lo requiera la obra. Para que tu trabajo sea efectivo, realiza adaptaciones a cuentos cortos de tu acervo, como por ejemplo:

Bruno el rezongón (Katja Mensing)

Narrador:

Un domingo la señora Rayado había cocinado algo muy especial.

Señora Rayado:

—¿Le gusta?

Señor Rayado y Bruno:

—¡Exquisito!

Narrador:

Después de comer, Bruno trató de comunicarse con Brita, su amiga, pero nadie contestó del otro lado de la línea.

Señora Rayado:

—Me parece muy bien. Después de todo, tienes que arreglar tu habitación.

Bruno:

—Ya había decidido hacerlo mañana.

Señor Rayado:

—Los niños que no arreglan sus habitaciones se van al corral.

Señora Rayado:

—Van a pasar un programa interesante por televisión. Bruno también puede verlo.

Narrador:

Dijo conciliadora la señora Rayado, y toda la familia se acomodó frente al televisor.

Bruno:

—¿Qué es una crisis financiera?

Narrador:

Preguntó Bruno después de un rato y bostezó ruidosamente.

Señor Rayado:

—¡CÁLLATE! Si no te interesa el programa vete afuera a jugar.

Bruno:

—¡Pero afuera llueve a cántaros!

Señora Rayado:

—No seas tan rezongón, Bruno. Juega con el nuevo regalo de la abuela.

Narrador:

En el preciso instante en que Bruno sacaba el regalo de la abuela de la caja de juguetes, sonó el timbre. Corrió a la puerta y abrió. Ahí estaba Brita.

Brita:

—Veo que vas a salir con tu caballo, ¿me llevas?

Bruno:

—¡Por supuesto!

Narrador:

Cabalgaron a través del ancho mundo hasta que llegaron a una playa.

Bruno:

—¡Veo un barco pirata!

Narrador:

Se vistieron como piratas y abordaron muchos barcos mercantes.

Brita:

—¡Esto sí que es una tormenta!

Narrador:

Entonces el barco se hundió, y Bruno y Brita apenas lograron salvarse nadando hacia tierra.

Bruno:

—Ahora juguemos a las escondidas! ¡Nunca me vas a encontrar!

Brita:

—¡Ya veremos!

Narrador:

Brita se puso a revisar todos los cuartos y en la habitación de los papás de Bruno gritó de pronto.

Brita:

—¡Te encontré!

Bruno:

—¿Cómo me encontraste?

Narrador:

Dijo Bruno haciendo una mueca.

Brita:

—Eres muy bueno para hacer muecas.

Bruno:

—Sí, es cierto. Pero es que practico frente al espejo.

Brita:

—Entonces practiquemos juntos.

Bruno:

—Podríamos tener un circo y hacer muecas frente al público.

Brita:

—Sí pero también tenemos que presentar buenos actos acrobáticos.

Bruno:

—En los circos siempre hay animales salvajes. ¡SOY UN LEÓN SALVAJE!

Brita:

—¡Y yo soy la domadora! Después de los leones, vienen los payasos.

Narrador:

Bruno tomó el lápiz de cejas de su mamá. Ambos se estaban disfrazando cuando se oyó la voz de la señora Rayado.

Señora Rayado:

—¡La cena está lista, Brita estás invitada!

Narrador:

La señora Rayado exclama al ver a Bruno y Brita.

Señora Rayado:

—¡Pero miren nada más cómo se pusieron!

Brita:

—¿Se quita eso?

Bruno:

—¡Quién sabe!

Narrador:

Dijo Bruno y se rió, feliz.

§ Al término de la representación, el coordinador motivará con preguntas al equipo para reflexionar acerca de la historia. Como sugerencia, el coordinador, puede desempeñar el papel de narrador, para llevar el ritmo de la obra representada.

Bibliografía sugerida

I/833.3/M4708/B78 Mensing, Katja, Bruno el rezongón, México, FCE, 1993.

I833/M4/R4 Mensing, Katja, Un regalo para Bruno, México, FCE, 1992.

Módulo 6: Bolifábulas

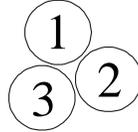
Material:

- 15 vasos desechables.
- Bola hecha de papel.
- Cartulinas de colores.

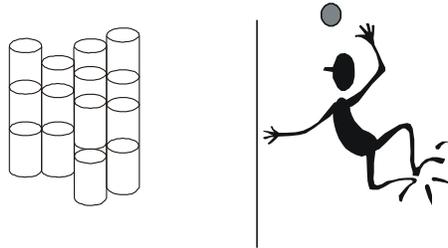
- Cinta adhesiva transparente.
- Libros de fábulas.

Elaboración del juego:

§ Numera los vasos con el marcador y pégalos por los extremos (ver ilustración).



§ Ahora acomódalos a cierta distancia para jugar con la pelota y que ésta entre en los vasos.



Desarrollo:

§ El tirador lanza la pelota hacia los vasos, el coordinador leerá una fábula, el equipo resolverá la moraleja, se darán como válidos los puntos obtenidos en el tiro y se anotará en un tablero que servirá como marcador.

Reglas:

§ Cada uno de los participantes del equipo tendrá derecho a un tiro y se tomará en cuenta la puntuación hasta que resuelvan la moraleja.

§ Si ya pasaron todos los participantes del equipo, repetirán la ronda y pararán hasta la voz de “cambio” por parte del director general.

Bibliografía sugerida

I/398.2/S26/2001 Fábulas de Samaniego, México, Porrúa, 2001.

I/398.24/L3355 La Fontaine, Jean de, Fábulas de La Fontaine, México, Grupo Och, 1999.

Carrusel de palabras

Cuando el primer pequeñuelo rió por vez primera, esa risa se rompió en mil pedazos y todos comenzaron a saltar por doquier. Así nacieron las hadas.

Rainer Maria Rilke

Para quién: Niños en edad preescolar.

Duración: 5 sesiones de 60 minutos cada una.

Se buscará: Brindar a los niños pequeños actividades y juegos vinculados a lecturas y juegos de palabras.

Se requiere: Cartulina blanca, regla, un lápiz, tijeras, pegamento, imágenes recortadas de revistas, papel lustre de colores, papel crepé de colores, colores de madera o crayolas, un abatelenguas y moldes de animales previamente elaborados, del tamaño del rostro de un niño pequeño.

Ideado por: Luis Méndez.

Sesión 1

Los libros son divertidos

§ Da la bienvenida a los niños, y explícales brevemente la organización de la sala infantil.

§ Organiza la dinámica de presentación titulada Pequeñas historias, la cual consiste en formar un círculo con los niños, quienes, de uno en uno, mencionarán su nombre e inventarán una pequeña historia en la que participen sus mejores amigos, su mascota o algunos de sus seres queridos (mamá, papá, hermanos, abuelos o tíos). Cuando todos hayan participado, di tu nombre y compárteles una historia inventada por ti.

§ Finaliza la dinámica comentando que a lo largo del taller los participantes escucharán algunos cuentos, observarán ilustraciones de los libros, elaborarán trabajos manuales, cantarán, jugarán con las palabras y sobre todo echarán a volar su imaginación y creatividad.

§ Muestra a los niños algunos cuentos (previamente seleccionados) con una cantidad mayor de imágenes que texto, para que entre todos seleccionen uno (ver bibliografía).

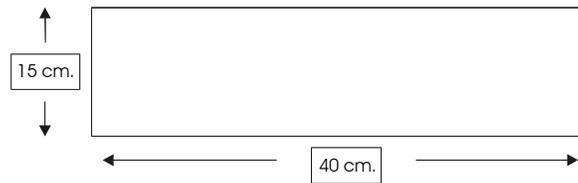
§ Inmediatamente después, motívalos para que “lean” por turnos las imágenes que aparecen en la historia seleccionada y, al observar las ilustraciones, los pequeños irán inventando un relato que el bibliotecario irá anotando en una hoja de rotafolio.

§ Enseguida, lee en voz alta todos los textos que crearon los niños. Pregúntales cuál les gustó más y por qué.

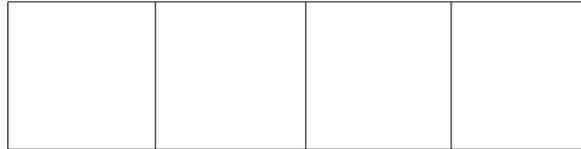
§ Dales las indicaciones necesarias para que cada uno de los participantes elabore su Libro biombo:

Elaboración del Libro biombo

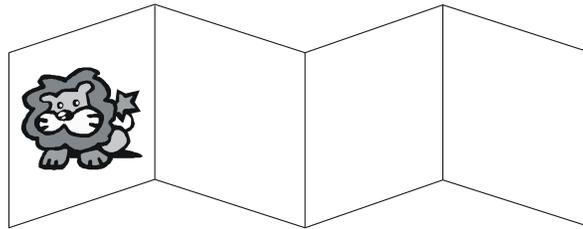
§ Pide a los niños que corten una tira de cartulina de 15 x 40 cm.



§ Indícales que doblen la tira de cartulina en cuatro partes iguales y forma un biombo.



§ Explica a los niños que deberán cerrar el biombo y decorar la primera cara de éste pegando alguna de las imágenes recortadas.



§ Coloca en las mesas donde están trabajando los pequeños, las imágenes de revistas (previamente recortadas) para que éstos escojan algunas.

§ Enseguida, los niños pegarán las imágenes para ilustrar su Libro biombo. Al terminar, tú escribirás en la portada de los libros elaborados un título sugerido por los pequeños y el nombre de su autor.

§ Con tu ayuda los niños montarán una exposición bibliográfica, que deberá permanecer hasta el final del taller, en la que se colocarán los libros utilizados en esta sesión y los Libros biombo creados por los niños.

Sesión 2

Imaginando al personaje

§ Comenta a los participantes que en todos los cuentos aparecen diversos personajes (familias, niños, reyes, princesas, piratas, dragones, monstruos, fantasmas, osos, gorilas, gatos, perros, etcétera) que son los que dan vida a la historia.

§ A continuación, invítalos a participar en el juego La bolsa misteriosa, el cual consiste en que ellos, por turnos, meterán la mano a un morral de tela (previamente elaborado) el cual contendrá de 10 a 15 siluetas de personajes extraídos de algunos cuentos, para que con el tacto traten de reconocerlas, sin sacarlas. Si el niño ya está seguro de saber de qué personaje se trata, lo sacará de la bolsa y si acierta, dejará la figura afuera; si no, la regresará al morral para que

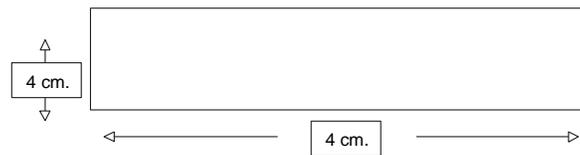
otro niño intente reconocerla. Continuará el juego de la misma manera hasta que sean reconocidas todas las siluetas.

§ Al finalizar lo anterior, pide a los niños que se dirijan a una mesa (previamente preparada) con los cuentos de los cuales extrajeron las siluetas, para que localicen a los personajes de las siluetas y conozcan a qué historia pertenecen.

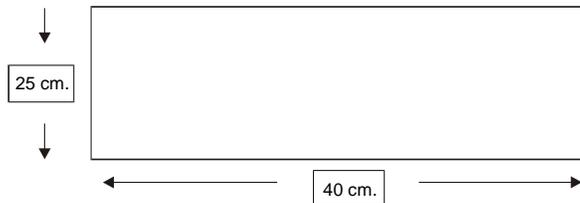
§ Enseguida, con ayuda del bibliotecario cada niño diseñará un Sombrerito mágico:

Elaboración del Sombrerito mágico

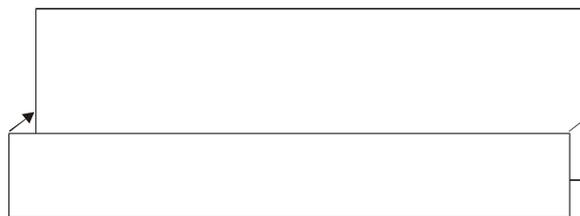
§ Pide a los niños que corten una tira de cartulina de 4 x 40 cm (o lo que mida la cabeza del niño).



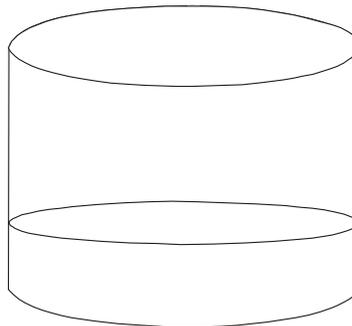
§ Pide a los niños que corten una tira de cartulina de 25 x 40 cm (o lo que mida la cabeza del niño).



§ Indícales que peguen ambas tiras como se muestra en la figura.



§ Diles que peguen los extremos de la cartulina para formar un cilindro.



§ Indica a los niños que decoren el cilindro que elaboraron con el diseño de la corona de un rey o de una princesa, el gorro de un cocinero o de una enfermera, el sombrero de un pirata, la cara

de un fantasma o los ojos, la boca, la nariz y las orejas del animalito de su preferencia, utilizando para ello los recortes de papel lustre y papel crepé. Ejemplo:



§ Para finalizar la sesión, los pequeños con ayuda del bibliotecario, incluirán los trabajos elaborados y los libros utilizados en la exposición bibliográfica montada con anterioridad.

Sesión 3

Entre historias

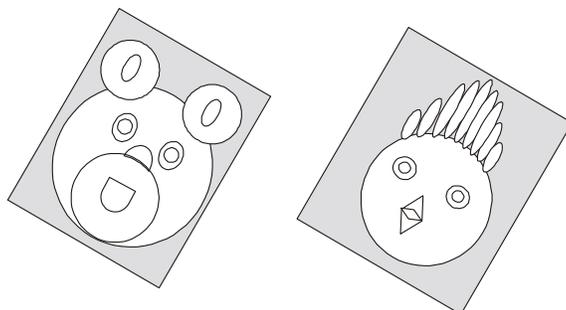
§ Comenta a los participantes que desde que somos muy pequeños nos gusta que nuestros padres, abuelos, tíos o maestros nos cuenten historias. A continuación el bibliotecario le preguntará a los niños si les agrada escuchar cuentos y observar sus ilustraciones, cuáles son sus cuentos favoritos y qué clase de historias les gusta escuchar.

§ Lee en voz alta un cuento corto, una fábula o una leyenda (previamente seleccionada) cuyos personajes principales sean animales (ver bibliografía). Durante la lectura el bibliotecario deberá procurar que los pequeños se involucren en la historia, invitándolos a imitar los ruidos que comúnmente hacen los animales que aparecen en la narración.

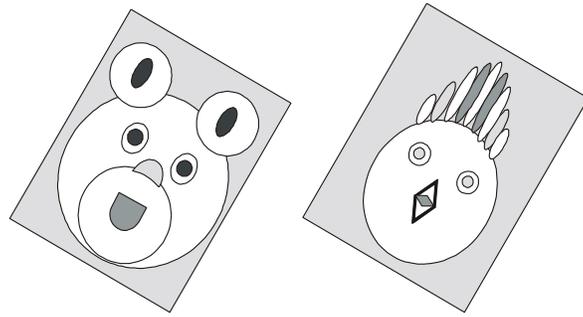
§ Pregunta a los niños si reconocen a los animales que aparecen en la historia, si saben en dónde viven, de qué se alimentan y qué cuidados necesitan.

§ A continuación, cada uno de los participantes elaborará una Máscara:

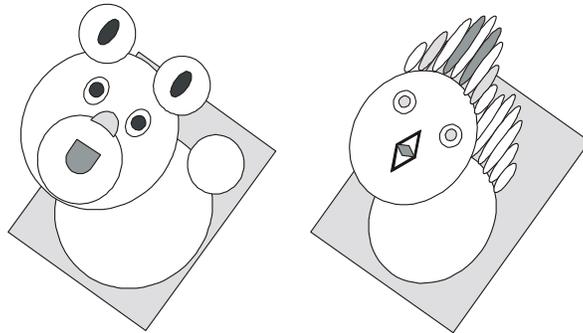
§ Indícales que calquen alguno de los moldes.



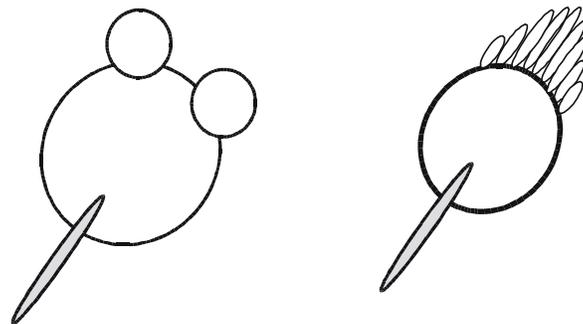
§ Pídeles que iluminen a su gusto los ojos, la nariz y la boca.



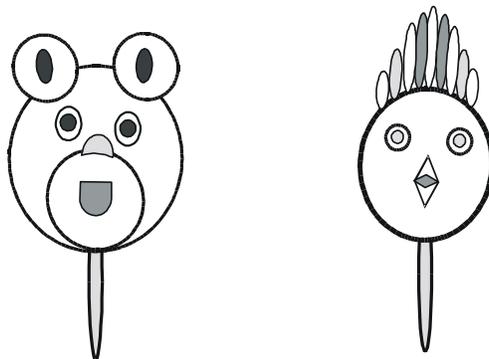
§ Indícales que recorten la figura de la cartulina.



§ Por último, pídeles que peguen el abatelenguas por detrás de la máscara.



§ Pídeles que con su Máscara en la mano se pongan de pie y se coloquen formando un círculo.



§ Dales la indicación para que, de uno en uno, den un paso al frente, se coloquen su Máscara a la altura del rostro y digan qué animal representan, dónde vive, qué come y de qué historia forma parte.

§ Motívalos para que comenten qué fue lo que más les gustó del trabajo desarrollado durante el día.

§ Para finalizar, el bibliotecario pedirá a los pequeños que practiquen su canción favorita porque, para la próxima sesión, la interpretarán.

Sesión 4

A cantar se ha dicho

§ Pregunta a los niños qué canciones infantiles conocen, cuál les gusta más y por qué.

§ Coméntales que por lo regular las canciones infantiles poseen ritmo, rima y melodía, lo que las hace atractivas y divertidas. Menciónales que en el acervo de la biblioteca pública se encuentran diversos libros que contienen canciones y muéstrales algunos ejemplos.

§ Solicita a algunos niños voluntarios que interpreten la canción que les pediste practicar el día anterior.

§ Pídeles que se pongan de pie y se coloquen formando un círculo para cantar la siguiente ronda:

A mi burro

A mi burro, a mi burro
le duele la cabeza,
el médico le ha dado
una gorrita gruesa,
una gorrita gruesa, mi burro
enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele la nariz,
el médico le ha dado
gotitas de anís,
gotitas de anís,

una gorrita gruesa, mi burro
enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele la garganta,
el médico le ha puesto
una bufanda blanca,
una bufanda blanca,
gotitas de anís,
una gorrita gruesa, mi burro
enfermo está.

A mi burro, a mi burro
le duele el corazón,
el médico le ha dado
jarabe de limón,
jarabe de limón,
una bufanda blanca,
gotitas de anís,
una gorrita gruesa, mi burro
enfermo está.

A mi burro, a mi burro
ya no le duele nada,
el médico le ha dado
una sola palmada,
una sola palmada,
jarabe de limón,
una bufanda blanca,

gotitas de anís,
una gorrita gruesa, mi burro
enfermo está.

§ Una vez que dominen la letra de la ronda, dales las indicaciones necesarias para que presten atención y te imiten en los movimientos que realizarás mientras interpretan la canción:

“le duele la cabeza” (colocar la mano derecha arriba de su cabeza).

“una gorrita gruesa” (colocar la mano izquierda arriba de su cabeza).

“le duele la nariz” (tocarse con la palma de la mano izquierda su nariz).

“gotitas de anís” (simular con la mano derecha que aprietan un gotero).

“le duele la garganta” (poner ambas manos alrededor del cuello).

“una bufanda blanca” (simular que se colocan en el cuello una bufanda).

“le duele el corazón” (colocar su mano derecha en el lado izquierdo de su pecho).

“jarabe de limón” (simular que se toman un vaso de agua).

“ya no le duele nada” (decir que no moviendo su cabeza hacia ambos lados).

“una sola palmada” (tocarse su hombro derecho con la mano izquierda).

§ Al terminar de cantar, pregúntales qué fue lo que más les gustó de la canción y si recordaron cuando ellos se han enfermado y cuáles son los cuidados que sus padres les han dado.

§ Al cerrar esta sesión indícales que pueden invitar a sus padres a asistir al día siguiente al cierre del taller.

Sesión 5

A divertirnos con las palabras

§ Comenta a los niños que las palabras acompañan al hombre durante toda su vida, que cada una de las palabras que existe tiene un significado particular y menciona que las palabras las utilizamos al hablar, al leer y al escribir.

§ Pregúntales cuál es su palabra favorita o la que más utilizan cuando algo les gusta mucho e invítalos a compartirla con todo el grupo.

§ Selecciona previamente del acervo de la biblioteca, un cuento corto (ver bibliografía).

§ Pide a los participantes que se coloquen en las sillas, en un tapete, sobre el suelo, o donde se sientan más cómodos y lean en voz alta el cuento que seleccionaste previamente.

§ Pide a los niños que mencionen qué se imaginaron durante la lectura y que digan qué fue lo que más les gustó del cuento. Enseguida, escoge de la lectura realizada una serie de palabras al

azar que irás mencionando una por una a los pequeños, para que ellos digan todo aquello que relacionen con la palabra seleccionada.

§ Organiza al grupo en cinco equipos. A continuación, pide a cada equipo que elabore una Cadena de palabras, para lo cual solicitarás que en el interior de cada equipo sus integrantes escriban una lista de palabras.

§ Posteriormente, con tu ayuda y por turnos, un representante de cada equipo escribirá, en una hoja de rotafolio, la primera palabra y utilizando la última letra de esta palabra, como inicio, escribirá otra palabra incluida en su lista y así sucesivamente hasta formar una “cadena”, ejemplo:

perrojoorolimpiadaguaanimalimónnaranjazuleónniñoídojalunesueñossaltareíranamarillorugararañaautovejaalegría

Las palabras utilizadas para elaborar esta Cadena de palabras fueron:

Perro	limón	ojal	amarillo
ojo	naranja	lunes	oruga
oro	azul	sueños	araña
olimpiada	león	saltar	auto
agua	niño	reír	oveja
animal	oído	rana	alegría

§ Motiva a los equipos para que, de uno en uno, lean en voz alta al resto del grupo su Cadena de palabras.

§ Pregúntales si conocen el significado de las palabras que utilizaron para formar su Cadena de palabras y los motivarás para que las comenten al resto del grupo. De no conocer los pequeños el significado de alguna de las palabras el bibliotecario apoyándose en un diccionario resolverá las dudas.

§ Por último, invítalos a elaborar en su tiempo libre otras Cadenas de palabras para que continúen divirtiéndose.

§ Pídeles que formen un círculo y motívalos para que hagan una ronda de comentarios relacionados con lo que más les haya gustado de los trabajos manuales, de los cantos, de las lecturas que escucharon y sobre todo de la oportunidad que tuvieron de jugar con las palabras.

§ Enseguida, invita a los asistentes a que te acompañen a recorrer la exposición bibliográfica y a observar los trabajos elaborados por los pequeños. Para finalizar el taller, agradece la asistencia de todos, niños e invitados, y recuérdales los servicios y las actividades que ofrece la biblioteca pública, haciendo énfasis en el préstamo a domicilio.

Bibliografía sugerida

I/L36/A45 La luciérnaga. Antología para niños de la poesía mexicana contemporánea, México, CIDCLI, 1983, 135 p.

I/398.2/B52 Andrade Barbosa, Rogério, Bichos de África, México, Secretaría de Educación Pública, 4 v. (Colección Libros del Rincón) 1987.

I/398.24/S24 Samaniego, Félix María de, Fábulas de Samaniego, México, Everest, 1981, 253 p.

I/784/L36 Mendoza, Vicente T., Lírica infantil de México, México, Fondo de Cultura Económica, 1995, 214 p.

I/784.6/V64 Volvamos a la palabra, México, Secretaría de Educación Pública, (Colección Libros del Rincón) 1989, 109 p.

I/808.068/B366/D46 Barberis, Tony, De quién es este rabo, Valladolid, Miñon, 1975, 34 p.

I/808.3/H82/L52 Hoyos, Fernando, Librito de las imágenes I, México, Espasa-Calpe, 1982, 92 p.

I/808.3/M28/O77 Mackey, David, Otra broma de Elmer, México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 25 p.

I/808.3/W36/P45 Walsh, Ellen, Pinta ratones, México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 32 p.

I/808.3/W65/T63 Wolden, Gunilla, Toto es pequeño, Madrid, Alfaguara, 1973, 24 p.

I/813/S52/G72 Smith, Lane, Las grandes mascotas, México, Fondo de Cultura Económica, 1993, 28 p.

I/853/R62 Rodari, Gianni, Cuentos para jugar, Barcelona, Salvat, 1987, 163 p.

I/863/S28/M45 Santirso, Liliana, Me gustan los libros de cuentos, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991, 32 p.

Mis Vacaciones en la Biblioteca 2005

SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE
COMUNICACIÓN GRÁFICA Y
REPRESENTACIONES P.J., S.A. DE C.V.
EN EL MES DE FEBRERO DE 2005.
LA EDICIÓN CONSTA DE SIETE MIL EJEMPLARES
MÁS SOBRANTES PARA REPOSICIÓN.