

Mis Vacaciones en la Biblioteca 2007

CONSEJO NACIONAL PARA
LA CULTURA Y LAS ARTES

PRESIDENTA
Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS
Carmen Quintanilla Madero
Javier González Rubio Iribarren

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS
Federico Hernández Pacheco

©2007, 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 970-35-1285-2
978-970-35-1285-0

En la realización de esta obra participaron:
dirección: Verónica Sánchez Zarco; coordinación: Nancy Sanciprián;
propuesta de contenidos: Esther Bazán, Juan Carlos Bravo, Alma Leyrda Cárdenas, María Elena Islas, Francisco
Martínez, Martín Nocedal, Javier Ortiz, María Isabel Pérez Castilleja, Juan E. Ruiz,
Francisco Noé Sandoval y Rocío Villegas; supervisión editorial: Oscar Castro y Beatriz Palacios;
diagramación y formación editorial: Jesús Figueroa;
corrección: Socorro Segura; diseño de portada
e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

PRESENTACIÓN

I TALLERES

EL GRILLITO Y LOS NIÑOS PISACHARCOS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexo I

Bibliografía sugerida

TRUCOS, CUENTAS Y CUENTOS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexo

Bibliografía sugerida

UN NIÑO DE FÁBULA

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexo

Bibliografía sugerida

VIAJE AL CENTRO DE LOS SENTIDOS

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Bibliografía sugerida

ANTOLOGÍA PERSONAL

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Bibliografía sugerida

POMPARRICAS DE COLORES

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

II REPERTOTIO DE ACTIVIDADES DE ESCRITURA CREATIVA

ACTIVIDADES DE ESCRITURA CREATIVA

Bibliografía sugerida

III REPERTORIO DE DINÁMICAS GRUPALES

Dinámicas de presentación

Dinámicas de integración o intermedias

Dinámicas de comunicación

Dinámicas de animación

Dinámicas de cierre

Presentación

El programa Mis Vacaciones en la Biblioteca representa año con año una gran oportunidad para que los niños de todas las regiones del país acudan a las bibliotecas públicas y encuentren en ellas una opción de lectura recreativa durante varias semanas en que disfrutan de sus vacaciones escolares.

Por volumen, en la Dirección General de Bibliotecas del Conaculta generamos este material para apoyar a los bibliotecarios que deciden organizar esos talleres de verano para los niños que se darán cita en el espacio de la biblioteca, dispuestos a dejarse guiar por los caminos de la aventura, la información y la belleza que está encerrada en los libros de su biblioteca pública.

Este volumen está integrado con seis talleres para fomentar la lectura. Uno está dedicado a la obra de Cri-Cri, ese creador de mundos, cuyo centenario natal celebramos este año. Asimismo, otro taller aborda un tema que hasta hace algunas décadas parecía un contrasentido para los niños: explorar el divertido y fascinante universo de las matemáticas. Hemos ideado también un taller en torno a un texto ya clásico *El principito*, además de otros dos en los que se trabajará a partir de las sensaciones de los cinco sentidos y de las artes relacionadas con ellos. Finalmente, en otro taller se buscará que los niños elaboren su propia antología de textos, a partir de diversas lecturas.

Cada uno de estos talleres está estructurado en cinco sesiones de entre 40 y 50 minutos cada una, y en cada sesión se distribuyen diferentes actividades de lectura, de escritura y de integración grupal, así como la elaboración de objetos, o la escenificación —ya sea con la participación de los propios niños actuando o manejando títeres elaborados por ellos mismos— a partir de imágenes o personajes clave de los textos que se leerán en cada ocasión.

A lo largo de varios años de experiencia en el trabajo directo con los bibliotecarios y con los propios usuarios de las bibliotecas, hemos comprobado que en el proceso de formar lectores tiene una gran importancia el desarrollo de habilidades para la escritura. Tal como lo afirman diversos estudiosos del tema, leer y escribir son acciones que se ligan, que se tocan en el imaginario de las personas y, por ello, creemos fundamental que los bibliotecarios cuenten con sobradas opciones y sugerencias para explorar la riqueza de posibilidades que se abren cuando, en una circunstancia extraescolar de grato acercamiento a la palabra escrita, los niños se ven inmersos en ejercicios que les demandan producir textos, crear sus propias historias, expresar sus impresiones o comunicarlas por escrito eficientemente.

Así que, con esta perspectiva, hemos incluido en este material, además de los talleres, un repertorio de actividades de escritura creativa que consideramos, será de gran utilidad para los bibliotecarios que deseen compartirlo con los niños.

Por otra parte, conscientes de que en cada una de las sesiones de estos talleres es de gran importancia el balance entre los momentos de reposo y los de movimiento, sobre todo tratándose de niños que leen y comparten grupalmente diversas actividades en torno a lo leído, hemos reunido una serie de sugerencias para que esos momentos dinámicos sean eficaces.

Sirva esta publicación para ampliar y fortalecer las referencias y los elementos de utilidad para el personal bibliotecario dedicado a la labor de fomentar la lectura entre los usuarios de las bibliotecas públicas.

I TALLERES

El grillito y los niños pisacharcos

Dirigido a: Niños de 5 a 9 años.

Duración: 5 sesiones de 50 minutos cada una.

Se busca: Que los niños redescubran la riqueza de los textos y la música de Cri-Cri y los disfruten nuevamente.

Se requiere: Hojas blancas, crayones, lápices, 50 canicas, 2 tiras de papel blanco de 5 cm de ancho y 50 cm de largo por participante, una cabeza de dragón, un par de alas de dragón, 2 latas del mismo tamaño (como de comida en conserva: frijol, puré de tomate, verduras o frutas) y 3 metros de lazo resistente. Además, un jarrón, dos círculos de tela de 50 cm de diámetro, dos cajas vacías de galletas, 5 abatelenguas, pegamento y estambre. Una grabadora con un cassette o CD con música de Cri-Cri, cordón, tarjetas con ideas de las canciones.

Ideado por: Rocío Villegas y Esther Bazán.

Introducción

*La paz que dan los libros es más grata
sensación, que salir a buscar
aventuras sin razón.*

Francisco Gabilondo Soler, canción
"Ratoncitos paseadores".

A cien años del nacimiento de Francisco Gabilondo Soler, ofrecemos este taller como homenaje a un hombre que, como lo señaló Jorge Luis Borges, "queriendo dibujar el vasto y vario mundo, trazó paisajes y seres y cosas y finalmente descubrió que había dibujado su propio rostro".

Su obra escrita, mucha de ella musicalizada, contiene gran variedad de historias cuyos elementos facilitan la conexión con el acervo de la biblioteca, elementos como el agua, el amor, el baile, la cocina, el cosmopolitismo, la fábula, la fiesta, el juego, el melodrama, la moral y las metáforas, evocan el ámbito literario en el que han trabajado otros escritores. Así por ejemplo, toma el modelo de la fábula y le da una dinámica popular, o en algunas piezas presenta una visión humorística o sorprendente de la realidad.

Aquí te sugerimos títulos de libros que puedes relacionar con el tema de la canción que proponemos en cada sesión. Sin embargo, puedes cambiar las canciones y adaptar las dinámicas, así como utilizar otros libros del acervo infantil de tu biblioteca, que se refieran a ratones, gatos, lluvia, sol, oficios, niños en el mar, duendes, abuelos, insectos, juguetes, cuentos orientales, conejos, caballos, sirenas, fantasmas, alimentos, patos, piratas, historias en el bosque, aves, vacas, etcétera.

Al final del taller, en el anexo 1, tendrás una nota biográfica de Francisco Gabilondo Soler, con aspectos que creemos pueden interesar a los niños.

Te invitamos a que este verano, con los libros a tu alcance y las aventuras de Cri-Cri, hagamos que este simpático Grillito estridule por todos los rincones de tu biblioteca.

Sesión 1

Para realizar esta sesión, necesitas conocer y haber disfrutado las canciones de Francisco Gabilondo Soler y las fantásticas historias que nos cuentan; de esta manera podrás seleccionar las que vas a utilizar en esta actividad. La variedad de temas tocados por Cri-Cri permite elegir las canciones según la edad de los participantes.

- ◆ Recibe a los niños y después de realizar una dinámica de presentación, pregunta qué saben sobre los grillos.
- ◆ Ten a la mano libros e imágenes referentes a este insecto; incluye entre ellas las que aquí te ofrecemos (anexo 2). Plátcales algunos datos de la vida y costumbres del animalito y deja que revisen el material.
- ◆ Pregunta qué tipo de aventuras imaginan que viviría este insecto si fuera un animal viajero. Dale tiempo para que se expresen.
- ◆ Ahora cuenta tú, como si fueran aventuras que un grillo te platicó, dos o tres de las historias de las canciones que seleccionaste (esto es posible debido a que son cuentos muy breves).
- ◆ Entrega a cada niño una hoja blanca, crayones, lápiz y la letra de una canción.
- ◆ Después solicita que doblen la hoja por la mitad, lean la canción que les tocó y la ilustren utilizando las cuatro caras de su hoja (anexo 2.1).
- ◆ Comenta que una de las aventuras del grillo trata de unas canicas saltarinas e invítalos a participar en una actividad llamada “la marcha de las canicas” que consiste en lo siguiente:
 - Se divide el grupo en dos equipos formando círculos concéntricos (el equipo 1 hace un círculo y el equipo 2 rodea al 1 con un círculo más grande).
 - El coordinador, quien tendrá una bolsa con mínimo 50 canicas, se coloca en el centro parado en una caja, silla o banquillo, que se llamará “el desván” y desde ese punto deja caer las canicas en cascada.
 - El equipo del círculo interno debe impedir que salgan las canicas de su área. Para ello pueden utilizar el cuerpo pero sin moverse de su lugar; el equipo del círculo externo sí podrá moverse de lugar y buscará recoger el mayor número de canicas posible; puede meter los brazos al área del primer círculo, pero no todo el cuerpo. Cuando las canicas estén quietas, hay que contarlas para saber cuál equipo tiene más, y ése ganará un punto.
 - Este procedimiento se repetirá las veces que consideres conveniente mientras se mantenga el ánimo o haya un equipo ganador.

Sesión 2

Para esta sesión cada participante necesita el siguiente material: 2 tiras de papel blanco de 5 cm de ancho y 50 cm de largo, una cabeza de dragón, un par de alas de dragón, 2 latas del mismo tamaño

(como de comida en conserva: frijol, puré de tomate, verduras o frutas) y 3 metros de lazo resistente.

◆ El bibliotecario deberá preparar con tiempo las cabezas y alas de los dragones (para lo cual servirá la imagen del anexo 3 hoja 2) y seleccionar un cuento sobre dragones u objetos que cobran vida.

◆ Inicia la sesión escuchando la canción “Chong-Ki- Fu”. Pide a los niños que la canten; la primera vez no podrán repetirla, así que jugaremos con la letra vocalmente, que lo intenten varias veces y luego coloca la letra de la canción a la vista de todos. Lean juntos en voz alta, después vuelvan a escuchar la canción e intenten cantarla otra vez.

◆ Posteriormente, con la debida precaución y si cuentas con ello, coloca en una mesa, en la misma zona en donde pusiste la letra de la canción, un jarrón u otra pieza que tenga en su decoración imágenes de animales, figuras humanas o un chino y un dragón, o bien sólo el dibujo de un jarrón con un chino y un dragón.

◆ Forma equipos de tres participantes. Cada uno elaborará una historia con los personajes que observen en la pieza que colocaste. Ayúdales haciendo preguntas como: ¿Cuántos años tiene el dragón?, ¿cómo conoció al chinito?, ¿cuál es el nombre del chinito?, ¿cómo los metieron al jarrón?, ¿qué hacen los personajes si se aburren? Cuando terminen, darán lectura a sus historias.

◆ Posteriormente cada niño elaborará su dragón-chong, auxiliándose del material que les facilitarás (anexo 3). También harán sus zancos. Pide que en la parte superior de la lata hagan dos agujeros, uno frente al otro, corten el lazo de manera que tengan 2 trozos de metro y medio e introduzcan un extremo de lazo en cada orificio de la lata y lo aten. Observa la ilustración. Con esto jugarán más adelante la actividad “Chong, al jarrón” (anexo 4).

◆ Comenta a los niños que estas historias y juegos son parte de las aventuras de tu amigo el grillo, y que seguramente él conoce el cuento que a continuación les vas a leer. Haz tu lectura en voz alta y expresiva.

◆ Luego busquen similitudes entre los dos dragones, el del cuento y el de la canción; si es necesario escuchar otra vez la canción háganlo.

◆ Ahora invítalos a jugar la actividad “Chong, al jarrón”:

- Divididos en dos equipos formen dos filas. Marca dos rutas iguales que deberán seguir los jugadores, con sus respectivas salidas y metas. Coloca en la meta dos “jarrones” (recipientes disfrazados) uno para cada equipo. Los equipos se forman en la salida correspondiente subidos en sus zancos y, a una señal del bibliotecario, un concursante de cada equipo a la vez inicia el recorrido. En el área de meta se coloca un recipiente por equipo con los dragones que elaboraron, el participante toma uno y lo deposita en su jarrón, regresa a su fila, toca la mano del siguiente compañero quien sólo entonces puede salir, y realiza lo mismo hasta que pasen todos sus compañeros. El equipo que ponga primero todos sus dragones en su jarrón será el ganador.

Sesión 3

Para iniciar esta sesión, deberás tener a la vista de todos, la letra de la canción “El comal y la olla” y escuchar la canción, para que todos la canten; los niños cantarán cuando habla el comal y las niñas cuando habla la olla, el resto de la canción la cantan todos.

◆ Después, sin música, revisen la letra y haz preguntas como ¿por qué pelean la olla y el comal?, ¿cómo ayudaríamos para que dejen de pelear?, ¿cómo es la olla?, ¿si el comal fuera galán de la pantalla qué papel haría?, ¿en cuál película trabajaría? Pide que dibujen un comal convertido en tepalcates (trozos de barro), sin explicarles antes qué significa “tepalcates”. Que te muestren su dibujo y ahora explícales el significado de la palabra.

◆ A continuación divide al grupo en parejas y que cada una invente el diálogo de una discusión entre objetos del baño, cama, closet, sala, salón de clases, cocina, la biblioteca, etcétera; después cada pareja dará lectura a los diálogos. Ganará el escrito más divertido. Comenta al grupo que tu amigo el grillo, escuchó cuando el comal y la olla discutían y por ello escribió la canción, así como ellos jugaron con la letra.

◆ Ahora jugaremos la dinámica “el comal le dijo a la olla”, de la siguiente manera:

- Divide al grupo en dos equipos, uno se llamará

“comal” y el otro “olla”.

- Los niños deberán dibujar en cartulina, y luego recortarlos, alimentos que se puedan cocer en un comal o en una olla, por ejemplo, en comal: tortilla, cacahuete, chile, jitomate, gusanos de maguey, cebolla, carne, nopal, pan, ajonjolí, pepitas, pescado, etcétera; en la olla: frijol, carne, zanahoria, calabaza, lenteja, brócoli, papa, pollo, habas, chayote, elote, etcétera. Que las imágenes sean de aproximadamente 20 cm.

- El bibliotecario tendrá listos dos círculos de 50 cm de diámetro cortados en tela (pueden utilizar ropa que ya no usen) y proporcionará uno a cada equipo.

- El equipo 1 se forma en fila dando la espalda al equipo 2, que tendrá preparado su comal, es decir su círculo.

- El primer participante del equipo 1, estando de espaldas lanzará hacia atrás uno de sus “alimentos”; entre dos o tres participantes del equipo 2 extenderán su “comal” tratando de cazar el alimento lanzado. Esto se repetirá hasta que todos los niños del equipo 1 hayan lanzado sus alimentos al “comal” contrario. Luego se invierten los papeles de los equipos. El equipo que cache más alimentos en su comal, será el ganador.

◆ Ayuda a los niños a reflexionar, en el hecho de cómo de cosas tan cotidianas, tu amigo el grillo logra inventar historias con las que podemos jugar.

◆ Posteriormente, invita a los niños a disfrutar la lectura del cuento seleccionado para esta sesión. Te sugerimos algunos títulos: “El embuste de las coles”, “La leyenda del maíz”, “La

leyenda del cacahuete”, “La leyenda del nopal”. Para más información ver la bibliografía. Sin embargo tú puedes seleccionar cualquier otro cuento o leyenda que hable de alimentos.

Sesión 4

Necesitas preparar para esta actividad dos “balconcitos” que puedes elaborar con cajas de galletas; sobre el mismo cartón haces cortes que simulen los barrotes, los decoras y listo. También requieres de 5 abatelenguas, cuatro por niño, crayones, pegamento y estambre.

- ◆ Inicia la sesión cuando cada niño elabore cinco muñecos, utilizando el abatelenguas para el cuerpo, el estambre para el cabello, y las crayolas para dibujar cara y manos.
- ◆ Una vez terminados los muñecos, los reúnes al frente en un solo lugar y organizas al grupo en dos equipos. Luego a una distancia de tres metros aproximadamente, coloca dos mesas bajo las cuales pasarán los participantes. Un equipo se formará detrás de cada mesa y un niño del equipo contrario estará comisionado para venderle los ojos al participante en turno.
- ◆ Ahora, a una señal tuya, los encargados de vender los ojos, lo hacen con el primer niño de las filas y ellos buscarán pasar bajo la mesa respectiva, gateando, con los ojos vendados y al ritmo de la canción “Teté” buscarán los muñecos. Sus compañeros de equipo lo guiarán con su voz, pero sólo le pueden decir: “métete Teté”. Al salir de la mesa toman un muñeco, regresan a su fila y depositan éste en el “balcón” respectivo, después entregan el cubreojos. El mismo procedimiento se repetirá hasta que todos hayan concursado. El equipo que acumule mayor número de muñecos en un tiempo determinado, será el vencedor.
- ◆ Platica a los niños que Teté es una gran amiga del grillo, y como buenos amigos ella le contó cómo esperaba en el balcón a un príncipe azul, igual que pasa con otras historias de amistad entre niños, como la que ahora van a conocer.
- ◆ Es el momento de la lectura amena y expresiva que realizarás con el texto seleccionado para la sesión. Te sugerimos algunos títulos: *Querida Susi*, *Querido Paul*, *Las aventuras de Polo y Jacinta*, *Los juegos de Carolina* y *Gaspar* (ver Bibliografía). También puedes utilizar el siguiente texto de Francisco Gabilondo Soler:

Una damita difícil

Esther (o Teté, para nombrarla cariñosamente) volvió a hacer un mohín, parando la trompita. Esa controversia musical entre las letras del alfabeto y un baile español le pareció tan ociosa como el recuento de las lentejas que puede contener un plato sopero.

Como seguía lloviendo (y esta vez más), Teté dio rienda suelta a su mal humor. Es extraño que mujercitas tan lindas, se pongan tan feas de repente. ¿Por qué? ¡Oh, eso no se explicará jamás!

El Grillo había usado todos sus recursos de entretenimiento: figuritas de papel, sombras chinescas, cuentos cien veces repetidos; pero Teté seguía mal encarada. Si el Grillo hubiera sabido algo sobre el color de las telas, el revuelo de los encajes, los fulgores de la joyas, los veinte distintos modos de lucir un moño u otros temas de la moda, quizás habría logrado captar la atención de ella; pero, especializado en música sencilla y en fantasía complicada, mal podría opinar el Grillo sobre gustos femeninos.

A todo esto la lluvia arreció y el Grillo tuvo que marcharse desafiando la tormenta para ir en ayuda de sus amigos, los insectos, a quienes un aguacero intenso pone en graves aprietos. Las súbitas torrenceras de los campos arrastran a muchos pequeños seres. Había que darse prisa en salvar hormigas, mariposas, escarabajos e indefensas arañas patilargas.

La niña Teté quedó sola. Tan triste tenía la figurita, que su aya discurrió invitar a los pequeños vecinos de la casa contigua para que vinieran a jugar con ella.

Esos vecinos, de ruidosa fama en el barrio, se llaman a sí mismos Los Cuatro Invencibles; y por orden de edad sus nombres verdaderos son Roco, Tico, Maco y Paco.

Pues sí, los muchachillos aceptaron ansiosos la invitación y acudieron con tal ruido que más parecía que iban entrando en la casa diez caballos y un mulo retozón. Sin la timidez que caracteriza a otros chicos, dieron por conquistada la plaza, y comenzaron una serie de juegos violentos sin hacer caso de Teté que los veía azorada. En menos de diez minutos simularon disparar, cazar, matar.

Derribaron las sillas, destrozaron dos jarrones, se encaramaron a saltar sobre la mesa del comedor. Descubrieron una escoba y, con su largo mango, intentaron hacer añicos cuanta lámpara y cristal quedaban a su alcance.

Los truenos, afuera, parecían eco del escándalo de adentro. Fue preciso hacer regresar a Los Cuatro Invencibles a su casa, ¡a rastras y evitando mordiscos y puntapiés!

En la casa de Roco, Tico, Maco y Paco quizá hasta las cortinas sean de acero bien templado, o Los Cuatro Invencibles acabarían por destrozar el mismo polvo.

Cuando regresó el Grillo de su expedición de salvamento, encontró a Teté, no sólo disgustada, sino aún más mustia y cariacontecida. A esa niña grande ya no le gustan los juegos ni los cuentos; tiene tendencia a permanecer en el balcón, en actitud de otra edad, acechando muy distintos goces.

- ◆ Al término de la lectura invita a los niños a comentar sus experiencias sobre la amistad.

Sesión 5

Para esta sesión ten a la mano una grabadora y un cassette o CD con canciones de Cri-Cri y recibe a los niños con esta música.

- ◆ Pídeles que formen un círculo para jugar a “los niños pisacharcos”. Pregunta a quién le gusta pisar los charcos y las hojas secas o volar, y por qué. Después de sus comentarios, pláticales que a tu amigo el Grillo le encanta hacer esas cosas. Averigua si ya todos saben cómo se llama tu amigo, si no es así, diles el nombre y que a este gran personaje, Cri-Cri, le gustaban mucho los niños pisacharcos, los niños respetuosos pero libres, que no son una copia en chiquito de los adultos.
- ◆ Ahora pide que separen un poco los pies de manera que tanto el pie derecho como el izquierdo se junten con los de sus compañeros de cada lado, y une sus pies con cinta o un lacito; después colócate también en un lugar del círculo y une tu pie.

- ◆ Diles que van a brincar un charco que va a correr bajo sus pies y empezando con tu pie y el del compañero de tu derecha levántalo como si marcharas y luego el izquierdo con el niño de la izquierda. A partir de allí, hacia la izquierda, todos intentarán marchar levantando un solo par de pies en secuencia hasta dar toda la vuelta al círculo.
- ◆ Diviértanse intentándolo mientras se mantenga el interés. Durante el desarrollo de la dinámica pueden escuchar la canción “Ratoncitos paseadores” o “El calendario”.
- ◆ Posteriormente desamárrense y pregúntales de qué tratan la o las canciones que escucharon; si no pueden responder, vuelvan a escucharlas y que te den su respuesta.
- ◆ Retoma la plática sobre quién es Cri-Cri y proporciónales algunos datos biográficos. Enfócate en su desbordada imaginación y su sensibilidad hacia el mundo de los niños. Infórmales que en 2007 celebramos cien años de su nacimiento.
- ◆ Después entrega a cada niño una hoja, lápiz, crayones o colores y una tarjeta con ideas extraídas de las canciones de Cri-Cri. A continuación te proponemos algunas: 1) lechugas de oro y plata, 2) las horas del reloj, bailan, giran, cantan, 3) conchitas de pálido color, 4) un ratón güerito de largas orejas y tras las rejas, 5) una escuela de perros, 6) un fantasma bailarín chiquilicuarto y pelón dándole al tacón, 7) negrito sandía echando culebritas locas por la boca, 8) tribilín, popochón y crispitín, 9) luna que sale temblando, mojada del mar, 10) paisaje de golosinas, 11) ardilla con sombrilla, 12) ojitos de cascabel, 13) tiliches chamuscados y trebejos cuatrapeados, 14) Nariz verde y Panza roja con cuernos de cartón, 15) un banquito con alpargatas bailando, 16) una lechuza haciendo chuza con las pesadillas, 17) una excursión bajo el agua, etcétera.
- ◆ Estas tarjetas son para que los niños dibujen lo que está escrito. Conserva estos trabajos para tu periódico mural.
- ◆ Muestra el dibujo de la tarjeta que dice “paisaje de golosinas” e imaginen más detalles sobre el mismo. Después de jugar con la imagen, invítalos a escuchar “una guerra de golosinas”, una aventura más de tu amigo Cri-Cri.
- ◆ Lee el cuento titulado “Todo tiempo pasado era más azucarado” de Francisco Gabilondo Soler, que anexamos en esta sesión.
- ◆ Al finalizar la lectura comenten la historia y si ves al grupo con disposición, escuchen la canción “Bombón I”, si no, después del cuento despide al grupo con tus palabras o utiliza la despedida de Cri-Cri.

Atenta despedida de un servidor

Quiero aconsejar, finalizó Cri-Cri, quiero decir a todos ustedes antes de terminar mi serie de aventuras, que no traten de hacer lo que yo he hecho, será muy divertido entrar en el país de los cuentos, es encantador tocar instrumentos y podrá parecer agradable escribir 100 mentiras con faltas de ortografía, pero aparte de esas pequeñas diversiones, la vida consiste en educar el esfuerzo, cada día hay que hacer más siguiendo el consejo de los viejos, obedeciendo los mandatos de mamá y perdonando torpezas a niños que conocemos, a ser más, cada vez más, así ha ido el mundo rodando y en sus vueltas

aprendiendo. No destruir ni libros, ni animalitos, ni flores o arbolitos esbeltos, seremos cada vez más ricos queriendo ser cada vez más buenos, que aquel que piensa torcido lo perseguirán en el sueño cosas terribles y falsas envenenando su tedio.

Francisco Gabilondo Soler "Cri-Cri"

Todo tiempo pasado era más azucarado

Había una vez dos países vecinos donde el azúcar era tenida en gran estima. En cambio, aquellas dos comarcas colindantes, estaban lejos de estimarse entre sí. La causa de esa actitud recíproca se debía a la distinta organización social de cada país.

Según antiguos pergaminos que señalan la ubicación de ambas naciones y describen sus particularidades, la más oriental de ellas vivía bajo la férula de un rey llamado Voracín, que a todos imponía su voluntad y caprichos. El otro país, situado más hacia donde el sol se pone, no tenía rey alguno; allí elegían a un jefe temporal seleccionado entre los ciudadanos y la conducta de todos se ajustaba a un código aprobado por la mayoría. Fuera de su inclinación por el azúcar, estos dos pueblos nada tenían en común como no fuera ignorarse mutuamente.

La capital del reino de Voracín era una antigua ciudad amurallada. Los reyes de aquella nación siempre habían pensado que las murallas constituyen el máximo de seguridad ya que evitan que entren de afuera y se escapen de adentro. Estas ideas de sus antepasados eran también profesadas por Voracín, quién jamás se preocupó por mejorar las condiciones de sus súbditos. "Todo tiempo pasado fue mejor" era el lema del rey. Y cuando más vieja y caduca era cualquier cosa, tanto más admirada era por el monarca y sus cortesanos.

La capital de aquel reino era un hacinamiento de casuchas miserables de cuando en cuando separadas por callejuelas tortuosas que ascendían zigzagueando hasta el castillo real, que coronaba el centro de la ciudad amurallada. Aquel sombrío castillo era muy vigilado por una numerosa guardia; y cada persona que salía de él era registrada hasta dentro de la boca.

El motivo de tal preocupación se debía a que el castillo contenía el tesoro acumulado por la rapacidad de Voracín. Los torrentes, los casamatas, los salones y hasta los profundos calabozos, en vez de obtener respectivamente gallardetes, armamento, objetos de arte o dolientes prisioneros sólo contenían, en cambio, azúcar. Azúcar en cantidades prodigiosas: azúcar en polvo, azúcar en cubitos, azúcar en barras, azúcar en bolas. El rey Voracín se daba maña de acaparar hasta el último granito de azúcar producido en sus comarcas.

Carentes de ese alimento básico que proporciona calorías y fortaleza muscular, los habitantes de aquel reino eran desmedrados¹ y macilentos²; sus tristes vidas transcurrían entre el frío y la inacción obligada.

Sólo en grandes ocasiones, en los días festivos más sonados por magnanimidad real, se colocaba en el centro de las plazas públicas una paleta de caramelo rodeada de alabarderos³. Los súbditos de Voracín tenían derecho a pasar, uno a uno, a darle una lamida a la paleta. Aquel desventurado que se atreviese a pasar dos veces la lengua por la golosina era inmediatamente sometido a hacerle tragar con un embudo la más amarga de las purgas.

En el país vecino las cosas sucedían de muy distinta manera: Desde el preciso instante de traspasar las fronteras de Mermelasia, el viajero recibía la impresión de penetrar en una región feliz en donde todos sonreían, incluyendo a los burros a pesar de su fama de taciturnos.

En la capital de Mermelasia no había castillo alguno, ni imponentes murallas. La ciudad era como un tablero de ajedrez, con calles limpias y amplias, bordeadas de casitas luminosas. La casa del jefe de aquella República era un poco más grande que las demás (para que se supiera que era la presidencia) pero en su puerta no había guardias armados ni gente de mirar torcido. Su presidente, don Sacaroso de la glucosa, era la persona más jovial del mundo, preocupado solamente por facilitar aún más a los ciudadanos la adquisición del azúcar. En Mermelasia se desconocían los friolentos y era tal el vigor de sus habitantes que las horas del día se les hacían pocas para trabajar y practicar deportes.

Sucedió en eso que los técnicos de Mermelasia lograron producir un supertipo de caña de azúcar capaz de rendir tres tantos la miel que suele dar la caña más jugosa. Con ese adelanto la riqueza dulcinea de Mermelasia llegó a lo incalculable y además de permitir hartarse a quien lo deseara, fue posible edificar intensamente combinando el azúcar con el cemento; mezcla que da a la construcción una rigidez a prueba de los terremotos más movidos.

En cuanto llegó a oídos de Voracín la fantástica bonanza azucarera de Mermelasia, dio rienda suelta a su codicia y ya no hubo momento que no dedicara a madurar un plan para apoderarse de la rica comarca vecina. Decidió hacerles la guerra, guerra que estaba segurísimo de ganar ya que Mermelasia carecía por completo de murallas antiguas. Lo único que detenía a Voracín era el problema de cómo almacenar nuevos millones de kilos de azúcar que le proporcionaría la conquista. Su castillo estaba ya repleto y no sería cosa tranquilizadora dejar un solo terrón inseguro y al fácil alcance de cualquiera de sus súbditos.

Pero las prodigiosas maravillas azucaradas que le narraban constantemente sus espías, le espolearon la impaciencia de tal modo que Voracín ya no reparó en dificultades de almacenamiento e intempestivamente se puso en son de guerra. Sus rudos guardias obligaron a la población masculina a vestir arreos⁴ bélicos y en masas compactas los hicieron marchar hacia Mermelasia con orden de destripar a cuanto ser viviente se encontrasen.

Aldeanos alarmados llevaron presurosos esa noticia a la capital de Mermelasia. Su sagaz presidente, don Sacaroso de la glucosa, ordenó la inmediata movilización de todos los ciudadanos disponiendo, al mismo tiempo, que los cañones se cargasen con confites, las catapultas con frutas cubiertas y que cada combatiente se armase con un largo pirulí a modo de lanza.

Los dos ejércitos se encontraron en la frontera. Las sombrías huestes avanzaron azuzadas⁵ por los capitanes más rabiosos y mal hablados. A su encuentro salió una muchedumbre alegre, armada con apetitosos dulces.

Cuando se hallaban así en pasos unos de los otros se rompieron las hostilidades; mil flechas de los realistas, mal dirigidas y débilmente disparadas se clavaron en el suelo a mitad de camino sin hacer daño a nadie. Al mismo tiempo una lluvia de golosinas caía sobre los

atacantes que, sorprendidos en el primer minuto, quedaron con la boca abierta. Pero no duró mucho su estupor: al hallarse con una oportunidad que jamás habían tenido en su vida, todos ellos arrojaron las armas y se dedicaron a comer a dos carrillos los dulces proyectiles que aún seguían cayendo entre sus filas.

Tan ocupados estaban en esa golosa tarea que ningún caso hicieron al ejército de Mermelasia cuando pasó a su lado. Desde ese momento fue un simple paseo el que dieron los republicanos para llegar hasta la capital del rey Voracín en la que ningún obstáculo los detuvo pues las puertas de un pasado mucho mejor eran tan viejas que se derrumbaban ante cualquier sopló.

Los Mermelasienses despojaron al rey de todo el azúcar que tenía escondida y entregaron a su pueblo entre mil bendiciones. Los súbditos de Voracín pronto se vigorizaron e, independizándose, invitaron a su monarca a que se fuera a fastidiar a otro lado.

Y así terminó aquella guerra única y ejemplar, de la cual es muy difícil que vuelva a estallar otra.

Francisco Gabilondo Soler “Cri-Cri”

Anexo I

Biografía

Francisco Gabilondo Soler era un gran observador de la naturaleza y todo lo que le rodeaba, así le llegaba la inspiración, y así logró ver a una araña bailando tango o a un ratón tras las rejas con su traje de cowboy. Su obra nace de los recuerdos más vivos que le dejaron los momentos que pasa al lado de su abuela quien tocaba muy bien el piano. Él pensó que todas sus historias las viviría alguien, y como la gustaba mucho el campo, se las atribuyó a un grillo de color pardo, a quien pondría por nombre Cri-Cri y para el que no quería grandezas. En palabras del mismo Francisco Gabilondo: “El grillito a los rincones, ¡nada de grandezas! Es un animalito hecho para los rincones, además ¡así esta bien!”.

Cri-Cri nació como personaje ante los micrófonos de la XEW el 15 de octubre de 1934. Francisco José Gabilondo Soler nació en Orizaba, Veracruz el 6 de octubre de 1907. Quiso ser torero, boxeador, navegante, astrónomo y músico. Empezó a tocar la pianola en la casa de un amigo y a los 16 años cuando escuchó en vivo a Agustín Lara, recibió el impulso decisivo para dedicarse a la música.

Cri-Cri puso a hablar a sus personajes en varios idiomas como alemán en “El minuet de los pájaros, inglés en “El ratón vaquero”, francés en “Cuadro apache”, árabe en “Jorobita”, y chino en “Chong-Ki-Fu”. Su obra también fue traducida a otros idiomas como el francés, inglés y hasta ruso.

Su repertorio musical está enriquecido por una gran variedad de géneros: blues, marcha, swing, vals, bulerías, corrido, danzón, fox trot, jota, polca, mazurca, danza, jarabe, villancico, paso doble, guaracha, rumba y huapango, por nombrar algunos.

A Francisco Gabilondo no le gustaban los niños “faximiles” de los adultos, le encantaban los “pisacharcos”; él mismo era uno.

Su imagen esculpida se encuentra en algunos lugares de la ciudad de México como el Museo de Cera y el Paseo Cri-Cri de San Jerónimo Aculco, en la Delegación Magdalena Contreras, además en el Museo de Cera de Guadalajara, en el Puerto de los Niños en Veracruz, también en Xalapa y en Orizaba, y muy probablemente en algún otro rincón del país.

Bibliografía sugerida

I/782.42082/G33 Gabilondo Soler, Francisco “Cri-cri”, *Canciones completas*, México, Ibcon, Colección Los Trovadores, 1999.

Sesión 1

I/595.7/L62 Lobsenz, Norman M., *El mundo de los insectos*, Novaro, Libros de Oro del Saber.

I/595.7/G64 Alaia Grée, *Los insectos*, Colección Panorama.

I/595.7/R66 Ronald N., Rood, *Cómo y porqué de los insectos*, Molino, 1973.

I/595.7/V52 ej. 2 *La vida de los insectos I*, McGraw-Hill Interamericana.

Sesión 2

I/3/B59/B47 Blythe, Richard, *Bestias fabulosas*, Serie Realidad y Fantasía/Voluntad Mc. Donald.

I/863/R32/S67 Rábago Palafox, Gabriela, *Jorge y el Dragón*, México, Corunda, 1992.

I/808.3/P285/P37 Padilla, Ignacio, *Los papeles del Dragón Típico*, México, Grijalbo, 1993.

Sesión 3

I/633.368/R6/ej. 2 Rojo, Luis, *El cacahuete*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Frutos Prodigiosos, 1983.

I/634.775/C67 Corona, Sara, *El nopal*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Frutos Prodigiosos, 1983.

I/635/B36 Benet, Amelia, *Qué son las hortalizas*, Teide.

Sesión 4

I/170/H57/Vols. 1, 2, 3, 4 Trejo López , Olivia, *Historias y valores (Amistad)*, México-Euro, 2003.

I/833 A/N67/Q47 Nöstlinger, Cristine, *Querida Susi, Querido Paul*, España, SM, 1987.

I /863 M/H57/A83 Hiriart, Bertha, *Las aventuras de Lalo y Jacinto*, Amaquemecan, 1995.

I/863 M/ P47/C52 Pettersson, Aline, *Clara y el cangrejo*, México, Corunda, 1990.

I/863ª/A62/J83 Roa Bustos, Augusto, *Los juegos de Carolina y Gaspar*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1994.

Sesión 5

I/863M/G25/H54 Gabilondo Soler, Francisco, *Las hijas de Romualdo el rengo y otros cuentos*, CIDCLI/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1998.

Páginas de Internet que puedes consultar:

www.cri-cri.net.

www.cri-cri.com.mx.

Trucos, cuentas y cuentos

Dirigido a: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos cada una.

Se busca: Que los niños logren encontrar la utilidad de las matemáticas en la vida cotidiana, mediante actividades recreativas, acertijos, trucos y pasatiempos para estimular su ingenio y atención.

Se requiere: Cartulina blanca y negra, lápices, hojas blancas y de colores, papel kraft, cartón, cinta adhesiva o masking tape, pegamento, tijeras, lápices de colores o crayolas, palos de madera, palillos, plastilina y cordón.

Ideado por: Alma Leyrda Cárdenas García y Juan Carlos Bravo Hinojosa.

Introducción

Seguramente a lo largo de nuestra vida alguna vez debimos preguntarnos qué son las matemáticas, para qué nos sirven o quién las inventó. Esto es porque a la mayoría de nosotros nos pasa que mientras nos formamos en las aulas, esta materia nos dificulta la existencia enmarañándonos, primero, con el aprendizaje de los números, luego con las sumas y las restas para introducirnos en la complicada memorización de las tablas de multiplicar o las divisiones que finalmente nos llevarán a resolver, en los diferentes niveles educativos, problemas cada vez más complicados que van desde el álgebra y la trigonometría, hasta el cálculo o la geometría y cosas aún más complejas.

Lo cierto es que aunque nos parezcan ajenas durante la etapa escolar, las matemáticas son una constante práctica en nuestra vida diaria y quizá uno de los principales enigmas científicos radica más bien, en respondernos a la pregunta principal de ¿por qué parece seguir el universo leyes matemáticas?

Sesión 1

La magia de las matemáticas

Necesitarás:

- ◆ 5 cartulinas o pliegos de papel kraft para reproducir “Las cartas listas”, y una cartulina para reproducir el Cuadrado Mágico o tortuga Lo-Shu (ver Anexos).
- ◆ Da la bienvenida a los participantes y explícales de qué tratará este taller. En cada sesión tú les presentarás un acertijo como bienvenida. He aquí el primero de ellos:

Un granjero tenía 17 ovejas. Murieron todas menos 9. ¿Cuántas le quedan?

Respuesta: 9

¿Y esto qué tiene que ver con las matemáticas? Que la sustracción no es siempre la mejor manera de obtener la respuesta correcta.

◆ Para presentarse, pide a los participantes que sentados en círculo, se enumeren y memoricen su número para realizar una dinámica de presentación con un juego que se llama la *Matematiferia*. Luego de enumerarse, los participantes dirán a los demás su nombre, su número y una palabra acorde con la temática de este taller y que además deberá empezar con la primera letra del número que les tocó, por ejemplo:

“Mi nombre es Yolanda y como número uno, he traído a la *Matematiferia* utilidad”.

El segundo participante, como número dos, podría decir lo siguiente:

“Mi nombre es Roberto y como número dos, he traído a la *Matematiferia* destreza”.

Y así sucesivamente hasta finalizar la presentación.

◆ Muestra a los participantes “Las cartas listas”; puedes pegarlas en una pared o lugar visible o bien, colocarlas en el piso.

◆ Pide a un participante que escoja, sin decirlo, un número entre el 1 y el 31. Después, dile que señale todas “Las cartas listas” en las que aparece el número que escogió, y por último, tú le dirás el número en el que pensó.

◆ Para saber en qué número pensó el participante, deberás sumar el primer número de cada carta que te haya señalado. Ejemplo:

Digamos que el número en el que pensó es el 19. Las cartas que señalará el participante serán la primera, la segunda y la quinta, que es donde aparece este número, por lo que tú sumarás: $1+2+16$, que son el primer número de cada carta, lo que da como resultado 19.

◆ Realiza el ejercicio con otros participantes más y explícales que estas cartas están basadas en un sistema matemático conocido como Binario, una palabra que tiene relación con el número 2. Si se fijan en el primer número de cada carta, se darán cuenta que son: 1, 2, 4, 8 y 16. Todos son potencias de 2, lo cual quiere decir que se multiplica por 2 para obtener el número siguiente. Así que estas cartas son muy listas, y una vez que conoces el sistema no puedes fallar.

◆ Formula a los participantes la pregunta ¿desde cuándo existen los números y quién los inventó? y propicia una lluvia de ideas. Te recomendamos un artículo acerca del origen de los números publicado en la revista *Muy Interesante*, el cual está basado en el libro *Historia universal de las cifras*, de Georges Ifrah, publicado por Espasa Calpe, que también podrás encontrar en Internet (ver Sitios Web Recomendados). O si lo prefieres, puedes usar éste:

La historia de los números y por consiguiente de la numeración, se remonta a los tiempos primitivos. Los signos numerales que utilizamos en la actualidad fueron introducidos en Europa por los árabes y en América por los españoles. Con los diez signos se puede expresar cualquier cantidad. Se cree que este sistema que toma el número diez como base (número de dedos en la mano), tiene su origen en la India. La primera huella de estos signos sin el cero, se remonta al 300 a.C., también aparece en Europa sin el cero, a raíz del progreso comercial que seguirá a Las Cruzadas. El uso del cero se inicia en la India por el año 598 de

nuestra era y en la numeración maya alrededor de los años comprendidos entre el 200 y 600 d.C. Las cifras o guarismos arábigos han sufrido en el transcurso del tiempo diversas transformaciones.

Desde los tiempos remotos, los hombres primitivos contaban sus objetos de uso cotidiano mediante piedrecillas y marcas en las rocas o en las ramas de un árbol.

El hombre primitivo hizo uso de un conjunto de símbolos que, en primera instancia, le sirvieron para formar el número de objetos o de animales que eran de su propiedad. Se cree que este incipiente uso del número natural se efectuaba mediante la correspondencia entre el objeto que debía ser contado y su marca equivalente en la corteza de un árbol, o bien, mediante una piedrecilla. De ahí que la palabra *cálculo* se derive de *calculus* que significa *pedra*.

Más tarde el hombre comenzó a contar con los dedos, por eso la palabra *dígito* sirve para designar los números naturales.

Cuando el hombre de las antiguas culturas, fundamentalmente la maya y la babilónica, inventó un sistema de numeración posicional y usó el cero como cifra que indica carencia de agrupamiento, provocó un avance importante en cantidad y calidad.

- ◆ Coloca al centro del grupo la tortuga Lo-Shu (ver Anexos) y pide que analicen el caparazón de esta tortuga. ¿Hay algo que les llama la atención? ¿Qué significarán los símbolos del caparazón? Entrega hojas blancas y lápices para que hagan un cuadrado y lo dividan en nueve celdas para que en ellas anoten cuántos puntos o círculos hay en el caparazón de la tortuga. Ejemplo:

4	9	2
3	5	7
8	1	6

- ◆ Comparte con ellos la leyenda del Emperador Yu que encontrarás en los Anexos del taller o en los Sitios Web Recomendados y, después de reflexionar sobre la lectura, explica la historia de los Cuadrados Mágicos:

Según la leyenda, los cuadrados mágicos nacieron en China desde el III milenio a.C. y se dice que ante el desbordamiento de un río llamado Lo, los habitantes, temerosos, hicieron una ofrenda al dios de este río; sin embargo, cada que hacían esa ofrenda aparecía una tortuga que la rondaba sin aceptarla, hasta que un día el emperador Yu analizó las marcas de su caparazón y de este modo pudieron deducir que indicaban que debían incluir el 15 como cantidad pedida, y entonces las aguas volvieron a su cauce y el dios quedó satisfecho.

Ya sea que sumes hacia arriba, en diagonal o hacia abajo, el resultado siempre es 15, o sea el triple número del centro.

El cuadrado es tan mágico que algunas personas todavía lo usan como amuleto de la suerte. Se le llama de tercer orden, porque contiene tres hileras verticales y tres horizontales.

- ◆ Pide que sumen 3 a cada número del cuadrado original y pregunta ahora cuál es la suma general (la respuesta es 24).
- ◆ Pueden intentar hacer otros cuadrados similares para jugar, por ejemplo, multiplicar cada número del cuadrado original por 2, o por 4, etcétera. Explica que también hay cuadrados mágicos de cuarto orden, que se hacen con cuatro casillas de lado y utilizando los números del 1 al 16, o de quinto orden con cinco casillas con los números del 1 al 25.
- ◆ Estudia la construcción del siguiente cuadrado mágico para que puedas explicar a tus participantes la razón lógica del mismo.

Fíjate en la alineación diagonal:

		1	
	4		2
7		5	
	8		6
		9	
			3

- ◆ Para que el cuadrado mágico se cumpla, cada número fuera del cuadrado se intercambia de lugar. El 9 arriba entre 4 y 2, el 1 abajo entre 8 y 6, el 7 en la derecha entre 2 y 6 para que el 3 se coloque en la izquierda entre 4 y 8.
- ◆ Busca en tu acervo las bibliografías sugeridas para que puedas explicar mejor la construcción de estos cuadrados. En *El fascinante mundo de las matemáticas* de Nigel Langdon, hay una construcción muy interesante a partir de los movimientos del Caballo del Ajedrez.

Sesión 2

Símbolos numéricos

Necesitarás:

- ◆ Cartón para construir la Torre de Brahma (ver Anexos).

Si te acuestas a las 8 de la noche y pones el despertador para que suene a las 9 de la mañana, ¿cuántas horas podrás dormir?

Respuesta : Una hora.

Y esto qué tiene que ver con las matemáticas? La sustracción por supuesto: $9-8=1$.

- ◆ Comienza esta sesión hablando con los participantes sobre cómo empezaron a contar nuestros antepasados y cómo pudieron nacer los sistemas numéricos de la actualidad. El siguiente texto puede serte de utilidad.

Desde los tiempos más antiguos, el hombre se ha enfrentado a la necesidad de contar y ha inventado diferentes formas de hacerlo dependiendo de cada civilización. Luego que una civilización define qué símbolos empleará para contar, les pone un nombre y define reglas para usarlos.

- Sistema de numeración babilonio: Emplea los principios posicional y aditivo (agregar el valor de un número). Se le da el nombre de cuneiforme porque utilizó símbolos llamados cuñas.
- Sistema de numeración egipcio: Emplea el principio aditivo y consiste en sumar los valores de los símbolos que integran un número sin importar su orden.
- Sistema de numeración romano: Emplea principios aditivos, sustractivo y multiplicativo (toda línea horizontal colocada encima de una cifra la hace mil veces mayor). Los números romanos también son empleados actualmente en algunos monumentos, en relojes, libros, etcétera.
- Sistema de numeración maya: Fue vigesimal (se contaba de 20 en 20), posicional y conocedor del cero.

◆ Para ampliar la información e incluso recurrir a ejemplos básicos, te recomendamos ampliamente consultar en Internet el artículo “Los sistemas de numeración a lo largo de la historia” que se encuentra en los Sitios Web Recomendados, o bien recurrir a tu acervo bibliográfico para que los participantes no sólo escuchen la explicación sino que además conozcan los símbolos que conforman estos sistemas.

◆ Después de hacer reflexiones con tus participantes acerca de los sistemas numéricos, jugarán *Encifrados numéricos*, para lo que dividirás a tu grupo en tantos equipos como sistemas numéricos hayas visto.

◆ Entrega un modelo de los símbolos utilizados para cada sistema numérico por equipo, ya sea que les des un libro donde puedan verlo, o bien, entrega una hoja con los símbolos del sistema numérico correspondiente.

◆ Cada equipo deberá contar con un pliego de papel al frente para hacer las anotaciones solicitadas por ti.

◆ El instructor dirá una cantidad específica, por ejemplo 26 y cada equipo deberá escribir en su pliego de papel la cantidad en el sistema numérico que le tocó. El primero en anotar correctamente su número ganará 10 puntos y el segundo 5, los demás habrán perdido los puntos. Deberás estudiar con anticipación las cantidades que vas a dictar para estar seguro de su escritura correcta.

◆ A continuación explica a los participantes en qué consiste el Sistema Numérico Árabe, que es el que utilizamos actualmente y cómo se originó, en qué se basa y su simbología.

Los números que empleamos comúnmente son denominados árabigos, pues aunque originarios de la India, fueron introducidos en Europa por los árabes. El sistema que actualmente usamos, es un sistema de numeración decimal, de origen indo-árabe, el cual tiene las siguientes propiedades:

a) Su base es el 10 (se agrupa de 10 en 10).

b) Emplea diez cifras: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.

c) Es aditivo (se suma).

d) Es posicional (según el lugar que ocupa).

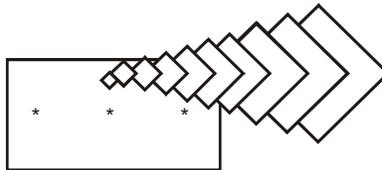
◆ Finalmente muéstrales la *Torre de Brahma*. La historia e instrucciones para jugarla es la siguiente:

En la ciudad de Benarés, al norte de la India, a los sacerdotes del templo de Brahma se les asignó una tarea que llevarían desde el principio hasta el fin del mundo... o así nos ha hecho pensar el creador del juego de Brahma.

En 1883, el profesor francés Lucas introdujo en Europa un juego nuevo y fascinante. Sobre una base había tres varillas de madera y ocho discos de diferentes tamaños. Se describió como un modelo de la legendaria "Torre de Brahma". La torre original estaba formada por agujas de diamante y cada una de ellas tenía el tamaño de un adulto y estaban debajo de la gran cúpula en el templo de Brahma en la ciudad de Benarés. El dios Brahma colocó ahí las agujas, junto con 64 discos de oro, cuando creó el mundo. Los discos de oro tenían distintos tamaños y estaban engarzados en la aguja central. A los sacerdotes del templo se les encomendó la tarea de pasar los discos de la aguja central a otra de acuerdo con las órdenes dadas por Brahma.

Las órdenes establecían que sólo se podría mover un disco a la vez y que éste debería de ponerse en una aguja antes de poder mover el siguiente. Además, no se podría poner un disco más grande arriba de otro más pequeño. Cuando los sacerdotes terminaran la tarea, Brahma destruiría el mundo con un trueno.

◆ Entrega a los participantes cartulina y diles que construyan su propia torre por equipos. Puede ser un rectángulo o cuadrado con tres puntos intermedios y diez tarjetas cuadradas de diferentes tamaños:



◆ Pregunta cuál es el menor número de movimientos necesarios para pasar toda la torre a cualquiera de las otras varillas. Recuérdales las reglas: mover una tarjeta cada vez y colocarlo en un punto antes de mover cualquier otro. No se puede colocar una tarjeta chica encima de otra más pequeña.

Sesión 3

Enigmas visuales

Necesitarás:

- ◆ Una cartulina para reproducir el tangram (ver Anexos).
- ◆ Fotocopias del tangram en hojas de colores.
- ◆ Fotocopias de la imagen del pájaro para teselados (ver Anexos).

Si el doctor te dio 3 pastillas y te dijo que tomaras una cada media hora, ¿cuánto te durarán?

Respuesta: Una hora

¿Y esto qué tiene que ver con las matemáticas? La medición es una parte importante de ellas. El tiempo se mide.

Los Tangram

◆ Lee en voz alta el cuento de “El matemático Beremiz y los cuatro cuatros” que se encuentra en el libro de *Lengua española* (ver Bibliografía Sugerida). Si no encuentras alguno de los cuentos recomendados en las sesiones de este taller, puedes elegir algún cuento del libro *Cuenta, cuenta* de Héctor Anaya (ver Bibliografía Sugerida).

◆ Después de reflexionar sobre la lectura, dibuja en una cartulina un cuadrado dividido en nueve cuadrados del mismo tamaño y pregúntales cuántos cuadrados se han formado en esa figura. Diles que observen bien por qué no sólo hay 9. Permite que piensen y encuéntralos tú mismo, hasta que encuentren los 14. Hay $9+4$ divididos en $4+1$ dividido en 9. ¿Correcto?

◆ Pregunta ¿qué es un Polígono?

Un polígono es una figura geométrica cuyos lados están cerrados y son rectos. Los triángulos y los cuadrados son polígonos.

◆ Ahora pregunta ¿qué es un *Tangram*?

El *Tangram* es otra invención china. No se sabe con certeza quién inventó el juego ni cuándo, pues las primeras publicaciones chinas en las que aparece el juego datan del siglo XVIII, época para la cual el juego era ya muy conocido en varios países del mundo. En China, el *Tangram* era muy popular y era considerado un juego para mujeres y niños.

Napoleón Bonaparte se volvió un verdadero especialista en el *Tangram* desde que fue exiliado en la isla de Santa Helena.

También se le conoce como “Rompecabezas chino” y originalmente está compuesto por siete piezas llamadas Tans: 5 triángulos de diferentes tamaños, 1 cuadrado y 1 paralelogramo romboide, y que juntas forman un cuadrado.

Existen varias versiones sobre el origen de la palabra *Tangram*, una de las más aceptadas cuenta que la inventó un inglés uniendo el vocablo cantonés “tang” que significa chino, con el vocablo latino “gram” que significa escrito o gráfico. Y otra versión narra que el origen del juego se remonta a los años 618 a 907 de nuestra era, época en la que reinó en China la dinastía Tang de donde se derivaría su nombre.

Hoy en día el *Tangram* no se usa sólo como un entretenimiento, se utiliza también en psicología, diseño, filosofía y en la pedagogía. En el área de enseñanza de las matemáticas el *Tangram* se usa para promover el desarrollo de capacidades psicomotrices e intelectuales de los niños, pues permite ligar de manera lúdica la manipulación concreta de materiales con la formación de ideas abstractas.

- ◆ Reproduce en grande el *Tangram* que está en los Anexos del taller para que los participantes puedan ver las siete figuras que conforman al cuadrado.
- ◆ Reproduce también en hojas de colores el *Tangram* para recortar y después entrega una a cada participante para que arme una figura con las piezas del mismo: un conejo, un gato, un niño, un ave, etcétera. Se sugiere pegar esta figura sobre una cartulina negra, en papel kraft o cartón para que contraste.
- ◆ Busca en tu acervo bibliografías con *Tangramas* para mostrarles las figuras. En Internet encontrarás varias, también, checa las que te recomendamos en Sitios Web. En el libro *101 trucos científicos en papel* puedes encontrar un *Tangram* especial para hacer aves a partir de un huevo (ver Bibliografía Sugerida).

Los Teselados

Cuando tratamos de analizar la conformación de los objetos matemáticamente, surgen varias curiosidades: dudas, intrigas, enigmas, secretos... ¿qué esconden los tejidos de una bolsa, un tapete o el arreglo de un piso de madera o cerámica?

Los teselados son los diseños de figuras geométricas que por sí mismas o en combinación cubren una superficie plana sin dejar huecos, o sea, el cubrimiento del plano con figuras yuxtapuestas.

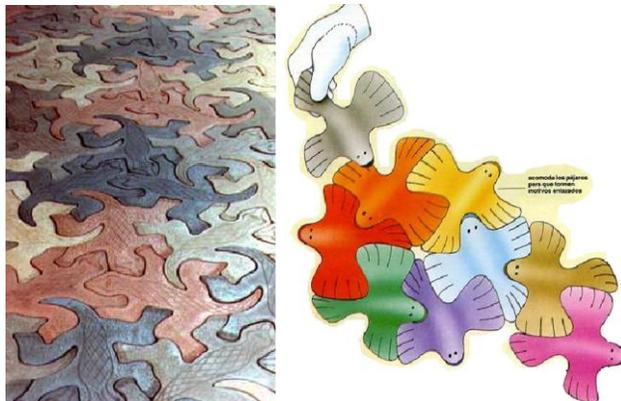
Las antiguas civilizaciones utilizaban teselados para la construcción de casas y templos cerca del año 4000 a.C. Por ese tiempo los sumerios realizaban decoraciones con mosaicos que formaban modelos geométricos. El material usado era arcilla cocida que coloreaban y esmaltaban. Posteriormente otros grupos, como los persas, los moros y los musulmanes, demostraron maestría en este tipo de trabajo.

La palabra teselado proviene de “tesellae”. Así llamaban los romanos a las construcciones y pavimentos de su ciudad.

En Internet puedes encontrar algunos teselados como éste que podrás mostrar a los participantes. También puedes encontrarlos en la Bibliografía Sugerida.

- ◆ En los Anexos del taller encontrarás una imagen que podrás reproducir en hojas de colores. En una sola hoja caben alrededor de 20; reproducélas en hojas de diferentes colores o bien, en hojas blancas y que posteriormente los participantes las iluminen.
- ◆ Entrega a los niños pegamento, tijeras para recortar los pájaros y colores o crayolas si tienen que iluminar. También dales un cuarto de cartulina, oscura de preferencia, o papel kraft para que armen un teselado con esa imagen como te mostramos a continuación:

Teselados



Sesión 4

Rompecabezas numéricos

Necesitarás:

- ◆ Reproducir seis sudokus que te proporcionamos en los Anexos del taller.

Algunos meses tienen 30 días; ¿cuántos tienen 28?

Respuesta: Todos

¿Y esto qué tiene que ver con las matemáticas? De nuevo, el pensamiento lógico.

- ◆ Para iniciar esta sesión te sugerimos la lectura en voz alta del cuento “Chipil y Macanudo” (ver Bibliografía Sugerida).
- ◆ Después de reflexionar sobre la historia, lleva a cabo la dinámica de integración *Más, menos o igual* que consiste en sentar en círculo a los participantes que deberán cambiar de asiento a la instrucción tuya. Si tú gritas “más (+)”, todos deberán recorrerse un asiento a la derecha. Si tú gritas “menos (-)”, todos deberán recorrerse un asiento a la izquierda. Y si tú gritas “igual (=)”, todos deberán cambiar de lugar, mientras se elimina un asiento, el participante que se quede sin éste, deberá continuar la dirección del grupo.
- ◆ Continúa la sesión con la siguiente información:

Adición

La operación aritmética de la adición (suma) se indica con el signo más (+) y es una manera de contar utilizando incrementos mayores que 1. Por ejemplo, cuatro manzanas y cinco manzanas se pueden sumar poniéndolas juntas y contándolas a continuación de una en una hasta llegar a 9. La adición, sin embargo, hace posible calcular sumas más fácilmente. Las sumas más sencillas deben aprenderse de memoria. En aritmética, es posible sumar largas listas de números con más de una cifra si se aplican ciertas reglas que simplifican bastante la operación.

Sustracción

La operación aritmética de la sustracción (resta) se indica con el signo menos (-) y es la operación opuesta o inversa, de la adición. De nuevo, se podría restar 23 de 66 contando al revés 23 veces empezando por 66 o eliminando 23 objetos de una colección de 66, hasta encontrar el resto, 43. Sin embargo, las reglas de la aritmética para la sustracción nos ofrecen un método más sencillo para encontrar la solución.

◆ Para continuar, comparte con los participantes la siguiente información:

Historia del *Sudoku*

El *Sudoku* era ya conocido en la antigüedad aunque fue ignorado hasta el pasado año. El *Sudoku*, en su versión actual, apareció en la prensa norteamericana a finales de los años setenta. En la revista *Math Puzzles and Logic Problems*, el editor del Puzzle Magazine publicó una rejilla de nueve cuadrados mágicos que llamó "Number Place".

Ésta pasó casi inadvertida hasta catorce años más tarde. En el mes de abril de 1984, la editorial japonesa Nikoli menciona este juego en el mensual de crucigramas "Monthly Nikolist". La traducción japonesa era demasiado larga de escribir, por eso el juego volvió a ser bautizado utilizando la contracción de las palabras "SUjiwa DOKUshin ni kagirua" (*Sudoku*) lo que significa aproximadamente "una sola cifra debe ser inscrita" o "cifra única".

Dos años después, los japoneses introducen una variante que consiste en dos innovaciones que lleva el juego a una mayor popularidad en el país del sol naciente: el número de las cifras no puede pasar de treinta y las rejillas se hacen simétricas, es decir, las cifras están distribuidas de forma rotatoria y simétrica en las casillas, lo que concede al conjunto un aspecto más estético. Desgraciadamente, los fanáticos de Japón descuidan el detalle de patentar el conjunto fuera de Japón.

Una ganga para el juez Wayne Gould que al volver de Hong-Kong en 1997, compra en Japón un libro de rejillas para completar. Se entusiasmó tanto con el hallazgo que empieza a crear sus propias rejillas. Así es como se convierte en el maestro occidental del *Sudoku* clásico y empieza a vender sus rejillas a los periódicos. El juego hace furor y un año más tarde el *Sudoku* arrasa en Europa. En Gran Bretaña el *Sudoku* vuelve a ser bautizado como "Rubik&130s cube del siglo xxi". La mayor parte de los diarios nacionales ingleses como *The Guardian*, *The Times* o *The Independent* publican cada día rejillas de todos los niveles de dificultad, seguidos por todos los demás diarios de lengua inglesa, del *Times of India* al *Sydney Morning Herald* pasando por el *Toronto Star*. A partir del mes de junio, el *Sudoku* invade también el resto de Europa llegando a España donde se publica en diversos diarios de tirada nacional y provincial.

Las rejillas del *Sudoku* se inspiran en los cuadros latinos, primos de los cuadros mágicos. Conocidos ya en la antigüedad —remonta probablemente al año 2.000 a.C.— se componen de rejillas cuadradas de $n \times n$ casillas en las cuales figuran símbolos diferentes, donde cada casilla de la rejilla contiene un símbolo y cada símbolo figura una vez en cada fila y cada columna.

El principio matemático fue estudiado por el suizo Leonhard Euler que vivió en el siglo xvii. Un hombre que fue honrado con el título de Príncipe de los Matemáticos el cual no

debía de imaginarse que tres siglos más tarde se habría convertido en el padre de este pasatiempo apasionante.

◆ A continuación, pídeles que trabajen en equipos, aprenderán a solucionar *Sudokus*, mismos que te proporcionamos en los Anexos del taller, o bien, puedes buscar otros en medios como Internet, revistas o el acervo bibliográfico.

El *Sudoku* es un rompecabezas matemático de colocación que se popularizó en 1986 y se dio a conocer internacionalmente en el 2005.

El objetivo del juego es rellenar una cuadrícula de nueve por nueve celdas dividida en bloques (también llamadas subcuadrículas, cajas o regiones) de tres por tres, con las cifras del 1 al 9 partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas. No se debe repetir ninguna cifra en una misma fila, columna o bloque. La resolución del problema requiere paciencia y ciertas dotes lógicas.

Para solucionar un *Sudoku* se emplean la combinación de tres métodos o técnicas conocidas como escaneo, marcado y análisis.

El escaneo se realiza durante toda la resolución del juego y es habitual ejecutarlo varias veces antes de lograr dar con la resolución del puzzle. El escaneo a su vez consta de dos técnicas que pueden usarse alternativamente.

La trama cruzada consiste en el escaneo de filas o columnas con objeto de identificar qué línea en una caja puede contener un número determinado mediante un proceso de eliminación. Este proceso se repite tanto en columnas como en filas. Para mejorar el escaneo es aconsejable realizarlo de forma sistemática y ordenada comprobando los números del 1 al 9.

El recuento del 1 al 9 por cajas, filas y columnas para identificar números perdidos. El valor de una celda también puede ser buscado mediante un recuento inverso, es decir, escaneando las filas, columnas y caja para los valores que no pueden ser y determinar así cuál es el que falta.

El marcado se interrumpe cuando no pueden colocarse más números. Para poder continuar es necesario centrarse en un análisis lógico. El análisis lógico consiste en ir eliminando números candidatos hasta llegar a un único número posible.

Visto el juego sólo queda sentarse ante un *Sudoku* y estrujar las neuronas. El entretenimiento está garantizado.

Sesión 5

Tercera Dimensión

Necesitarás:

◆ Proyectar, fotocopiar o imprimir imágenes de libros, revistas o Internet que tengan que ver con ilusiones ópticas (ver *Sitios Web Recomendados*).

¿Cuánta tierra puede sacarse de un hoyo que tiene 2 metros de profundidad, 1 metro de ancho y 10 metros de largo?

Respuesta: No se puede sacar tierra de un hoyo

¿Y esto qué tiene que ver con las matemáticas? El volumen es a menudo un concepto matemático de utilidad, pero no fue muy útil en este caso.

◆ Las imágenes de ilusión óptica nos hacen ver cosas distintas a través de varios ángulos, en ésta, por ejemplo, si vemos la sombra negra sobre fondo blanco tal vez encontremos a un saxofonista, pero si analizamos la sombra blanca sobre la negra encontraremos el rostro de una mujer. ¿Cierto?



◆ Muestra a tus participantes imágenes distintas de ilusión óptica y pide que las analicen y perciban qué encuentran: ¿son engañosas?, ¿qué tienen de particular?

◆ Compara estas imágenes con otras imágenes planas de alguna revista o libro. Pide a los participantes que en las imágenes planas identifiquen cuáles objetos están más cerca y cuáles más lejos; ¿y en las imágenes con ilusión óptica pueden hacer lo mismo?, ¿pueden comprobarlo?

Alberto Durero, un gran artista alemán, expresó: “La geometría es el cimiento adecuado de la pintura”. Para hacer que un cuadro parezca real, el pintor tiene que pensar en su tela como si fuese una ventana, a través de la cual mira lo que está más allá. Razona de este modo: “Cada punto de la escena envía un rayo de luz hacia la persona que la está mirando. Estos rayos de luz pasan por la ventana que está entre el ojo y la escena y a ese conjunto de rayos se le llama proyección”.

◆ Las matemáticas han sido de gran utilidad al arte mediante la perspectiva. Y el arte ha pagado su deuda, porque el estudio de la perspectiva condujo al desarrollo de una nueva rama: la geometría perspectiva.

◆ Recuerda a los participantes los conceptos de suma y la resta que se vieron en la sesión pasada. Lee en voz alta la siguiente información:

Multiplicación

La operación aritmética de la multiplicación se indica con el signo “por” (\times). Algunas veces se utiliza un punto para indicar la multiplicación de dos o más números, y otras se utilizan paréntesis. Por ejemplo: 3×4 , $3 \cdot 4$ y $(3)(4)$ representan todos el producto de 3 por 4. La

multiplicación es simplemente una suma repetida. La expresión 3×4 significa que 3 se ha de sumar consigo mismo 4 veces, o también que 4 se ha de sumar consigo mismo 3 veces. En ambos casos, la respuesta es la misma. Pero cuando se multiplican números con varias cifras, estas sumas repetidas pueden ser bastante tediosas; sin embargo, la aritmética tiene procedimientos para simplificar estas operaciones.

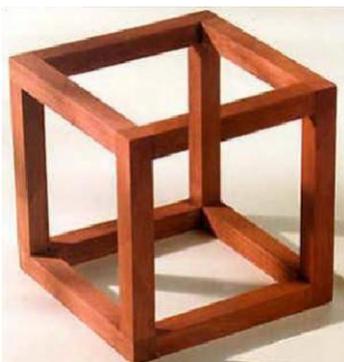
División

La operación aritmética de la división es la operación recíproca o inversa de la multiplicación. Usando como ejemplo 12 dividido entre 4, la división se indica con el signo de dividir (12:4), una línea horizontal (—) o una raya inclinada (12/4). La división es la operación aritmética usada para determinar el número de veces que un número dado contiene a otro. Por ejemplo, 12 contiene a 4 tres veces; por eso 12 dividido entre 4 es 3.

La mayor parte de las divisiones se pueden calcular a simple vista, pero en muchos casos es más complicado y se necesita un procedimiento conocido como división larga.

◆ Pregunta si creen que estas ecuaciones aritméticas tienen que ver con la construcción de imágenes de este tipo y por qué.

◆ Después de reflexionar un poco acerca de esas imágenes, muéstrales la siguiente imagen (que también podrás obtener en uno de los sitios Web que te recomendamos al final del taller).



◆ Pregunta qué observan. Entrégales palillos y plastilina y pídeles que intenten reproducir este cubo.

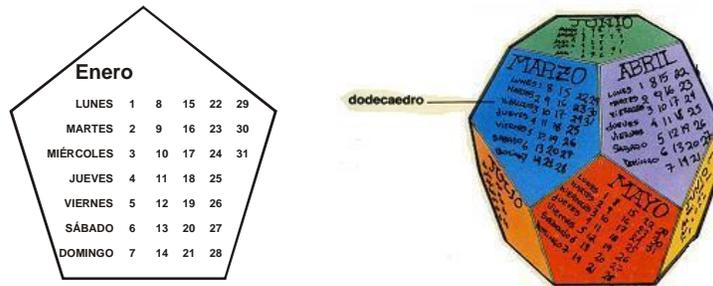
◆ Sigue con las preguntas después de hacer el cubo: ¿cuántas cosas caben en él?, si éste tuviera cristal a su alrededor ¿cuántas canicas cabrían dentro?, ¿cabrían personas? ¿cuántas?, ¿cómo saber cuántas uvas caben en la boca de cada participante?, ¿cuál es el tamaño del cubo más pequeño en el que ellos podrían caber?, ¿qué es un centímetro cúbico?, ¿qué significa cúbico?

◆ Explica que todas estas preguntas tienen que ver con el volumen; esta palabra matemática indica cuánto espacio ocupa una cosa. El volumen de una figura tridimensional es el número que indica la porción de espacio que ésta ocupa.

◆ Lee en voz alta el cuento “Noches de papel” (ver Bibliografía Sugerida).

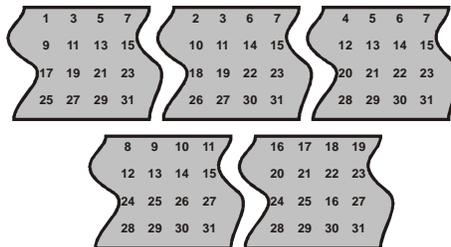
- ◆ Para concluir esta sesión, deberás proporcionarles los moldes de las figuras tridimensionales que te facilitamos en los Anexos del taller. Los participantes deberán calcarlos en cartulina. Pide que iluminen de diferentes colores cada cara de sus figuras.
- ◆ Entrega varitas y cordón para que construyan su móvil. Al centro de éste puede ir el dodecaedro (12 caras) con el cual los invitarás a realizar un calendario tridimensional para el siguiente ciclo escolar, claro, con tu valiosa ayuda.
- ◆ Te puedes basar en este ejemplo para hacer las caras del calendario. Puedes armar con anticipación los doce meses en una hoja blanca y fotocopiar de acuerdo con tu número de participantes para que ellos sólo recorten y peguen.

Ejemplo del dodecaedro para el móvil:

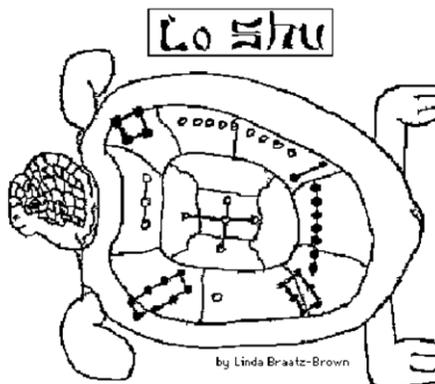


Anexos

Cartas listas



Lo Shu



El mito de la tortuga Lo-Shu y el emperador Yu

El emperador Yu-Huang, parado a la orilla del río, contemplaba el poderoso río Huang-He (río amarillo) que corría frente a sus ojos. La oscuridad de la noche no tardaba en llegar y esto era bueno. El emperador había pasado un día muy difícil.

Hoy, el emperador Yu había discutido impuestos, las fuerzas armadas reclamaban más dinero, y su esposa, enojada, decía que ella nunca lo veía porque trabajaba demasiado. Mirando a través de la espalda oscura del Huang-He, sintió desvanecer el peso de sus problemas, era como si el río ligero se los fuera llevando.

El emperador Yu disfrutaba del río. Deseaba visitarlo más a menudo. Esta noche estaba contento porque había caminado solo a la orilla del río. Huang-He era algo que había que visitar solo. Mirando al lado opuesto del río, lentamente dejó caer su vista hasta ver la orilla del río a sus pies. Fue en ese momento que vio la tortuga divina.

El emperador Yu ya había visto la tortuga divina, pero como un diseño en el cielo, nunca tan cerca. Todas las noches, antes de acostarse, miraba por la ventana y veía la tortuga en el cielo nocturno. El emperador conocía el cuento del río Lo y creía que la tortuga era un símbolo de buena suerte. Poco antes de dormir el emperador miraba la tortuga para asegurarse de la continuación de su buena suerte. Ahora estaba frente al emperador, nadando lentamente a la orilla del río.

Queriendo ver mejor la tortuga mágica, el emperador se acercó. La tortuga no se dio cuenta y continuaba moviendo sus patas lentamente en el agua transparente. Sabía que era la tortuga divina porque el emperador Yu la había mirado con gran cuidado por muchos años. El emperador conocía la forma del animal, pero los detalles en la cáscara de la tortuga eran para él algo nuevo.

La espalda dura de la tortuga es la mitad de la casa sólida que protege su cuerpo de cualquier enemigo. El techo de esta casa parecen rompecabezas pegados para formar dos círculos alrededor de un rectángulo. El emperador Yu miró estas formas en la espalda de la tortuga y reconoció un diseño de puntos grabados en ellas.

Empezando cerca de la pata derecha había un cuadro formado por cuatro puntos unidos. Siguiendo alrededor del caparazón, moviendo en la dirección que van las manecillas del reloj, el emperador encontró nueve puntos seguidos. En la posición del cinco en la cara del reloj había dos puntos. En la parte de abajo, como en la posición del seis en un reloj, había siete puntos unidos. Siguiendo, había un rectángulo dibujado con seis puntos y luego un punto solitario en el lugar del nueve de un reloj. Un rectángulo largo de ocho puntos seguía y en la parte de arriba había una línea corta de tres puntos. En el centro de todos estos puntos estaba la intersección de dos líneas compartiendo cinco puntos.

¿Qué significaba todo esto?, se preguntaba el emperador. ¿Daba una señal la tortuga divina?

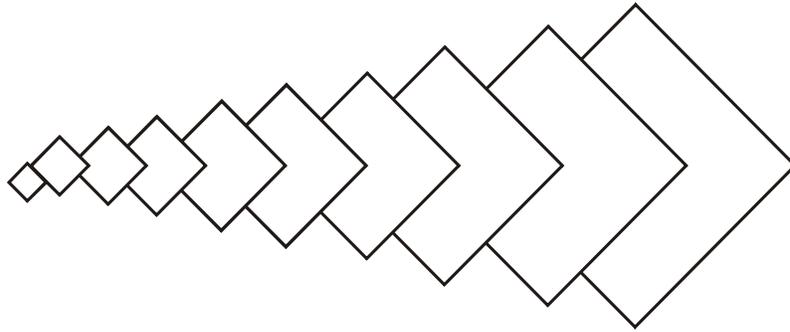
El río oscureció y el emperador Yu perdió de vista la tortuga y regresó a su casa. Caminando lentamente, pensaba en los distintos números y sus posiciones con respecto uno del otro.

El emperador Yu sumó los números de muchas maneras distintas. ¿Qué tenía que ver con él la suma mágica? ¿Significaba años de buena suerte o los años que iba a vivir? Las preguntas llegaban fácilmente pero las respuestas no las pudo hallar. El emperador Yu estaba preocupado.

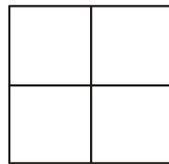
Había llegado a la orilla del río para conseguir tranquilidad, pero había encontrado dudas. La visita de la tortuga divina en vez de buena suerte le dejó incertidumbre. ¿Qué debería hacer el Emperador?

Torre de Brahma

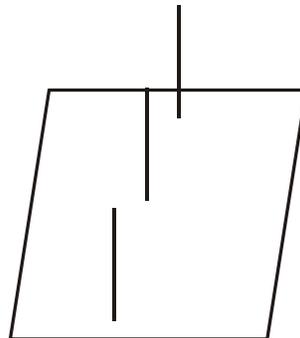
◆ Recorta 10 cuadros de cartón en diferentes tamaños, puedes hacer uno de 11 x 11 cm, otro de 10 x 10 cm y así sucesivamente para que el último sea de 2 x 2 cm.



◆ Perfóralas al centro. El tablero deberá medir 36 x 36 cm. En él vas a trazar una línea en medio para hacer una cruz:



◆ Al centro clavarás un palito y mide 13 cm, a cada lado para que claves los otros dos palitos, de manera que te quede así:



◆ Ensarta en el centro los diez cuadrados de cartón.

Tangram

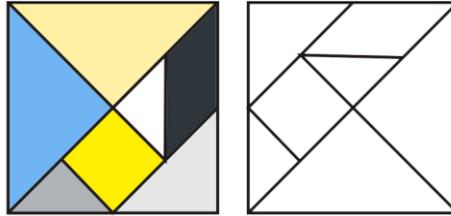
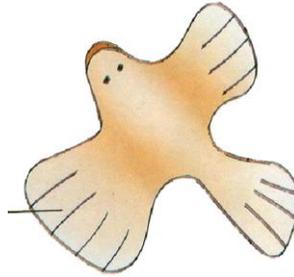


Imagen para Teselados



Sudokus

Te regalamos seis *Sudokus* ya solucionados. Cuando se los entregues a cada equipo, deberás reproducirlos en cartulina y sólo incluirás los números remarcados.

8	5	1	3	6	9	4	7	2
9	4	7	2	8	5	1	3	6
6	2	3	1	7	4	8	5	9
1	7	8	9	5	6	3	2	4
5	3	6	8	4	2	7	9	1
2	9	4	7	3	1	5	6	8
3	6	5	4	2	8	9	1	7
7	8	9	6	1	3	2	4	5
4	1	2	5	9	7	6	8	3

5	1	7	3	9	8	4	2	6
4	8	3	6	1	2	9	7	5
6	2	9	7	5	4	1	8	3
9	3	2	5	8	6	7	1	4
8	4	1	2	3	7	6	5	9
7	5	6	1	4	9	8	3	2
3	9	5	4	7	1	2	6	8
1	6	8	9	2	5	3	4	7
2	7	4	8	6	3	5	9	1

2	1	4	7	6	9	3	5	8
8	6	5	3	4	1	7	2	9
3	7	9	8	2	5	3	1	4
9	3	7	5	8	6	2	4	1
1	5	6	2	3	4	9	8	7
4	2	8	1	9	7	5	3	6
6	9	2	4	5	8	1	7	3
7	4	3	6	1	2	8	9	5
5	8	1	9	7	3	4	6	2

3	7	5	1	4	9	8	6	2
2	9	8	3	5	6	4	7	1
1	6	4	2	7	8	3	5	9
4	5	1	8	2	3	7	9	6
8	3	6	5	9	7	2	1	4
7	2	9	6	1	4	5	8	3
9	4	3	7	8	1	6	2	5
5	8	2	9	6	3	1	4	7
6	1	7	4	2	5	9	3	8

2	5	1	4	7	3	6	8	9
6	9	7	8	2	1	3	4	5
4	8	3	6	9	5	1	2	7
7	6	5	9	1	2	4	3	8
8	2	9	7	3	4	5	6	1
1	3	4	5	8	6	7	9	2
3	4	8	2	5	7	9	1	6
9	7	6	1	4	8	2	5	3
5	1	2	3	6	9	8	7	4

4	7	2	1	6	5	3	8	9
3	1	9	2	4	8	7	6	5
5	8	6	3	9	7	2	1	4
2	4	3	9	1	6	8	5	7
7	9	8	5	2	3	1	4	6
1	6	5	7	8	4	9	3	2
9	2	4	6	3	1	5	7	8
6	5	1	8	7	2	4	9	3
8	3	7	4	5	9	6	2	1

I 808.3/T65/N74 Tibo, Gilles, *Noches de papel*, México, Amaquemecan/Conaculta, 1992.

Sitios Web Recomendados

http://www.culturaclasica.com/cultura/historia_numeros.htm.

Ifrah, Georges, "El origen de los números", revista *Muy Interesante*, febrero 1999. Artículo basado en el libro de este autor *Historia universal de las cifras*, Espasa Calpe, Madrid, 1997.

<http://www.lsi.upc.es/~aabello/interest/mates.html>.

Johnson, George, "¿Son las matemáticas una invención?", 1998. Un artículo para reflexionar por qué las matemáticas son importantes en la vida diaria del ser humano.

<http://mx.encarta.msn.com>.

Enciclopedia Prodigy msn Encarta. Consulta temática en general.

<http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd97/Otros/SISTNUM.html>.

Casado, Santiago, "Los sistemas de numeración a lo largo de la historia". Fundamentación, sistemas de numeración aditivos: egipcio y griego, sistemas de numeración híbridos: chino, y sistemas de numeración posicionales: babilónico y maya.

http://www.cimat.mx/ad_documentos/otronumero.pdf#sea_rch=%22numeracion%22.

Gamboa de Buen, Berta, "El rey de la numeración". Artículo que recurre a algunos ejemplos de sistemas numéricos para explicar a detalle lo maravilloso del sistema decimal y por qué es el rey.

http://www.psicoactiva.com/juegos/tangram/jg_tangram.htm.

"Tangram", PsicoActiva: Psicología y ocio inteligente, 1998-2006. Encuentra figuras diversas del tangram: animales, figuras, flechas, cuadrados, convexos y varios ejemplos para armarlas.

http://www.uv.es/~buso/tangram/index_es.html.

Castellar, Vicent, "Historia del Tangram", Divulgación Científica, España, 2000. La historia del antiguo rompecabezas chino.

http://www.oni.escuelas.edu.ar/2002/BUENOS_AIRES/infinito/teselado.htm.

Estudiantes del Colegio Newlands, "Teselados", Argentina. Historia de los teselados, qué son y tipos de teselados, entre otras cosas.

<http://www.acertijos.net/impacto>.

"A veces la realidad no es lo que parece". Imágenes de ilusión óptica.

<http://acertijos.miyo.es/ilusionesopticas/index.php>.

Imágenes de ilusión óptica. Aquí encontrarás varias del famoso Escher.

Un niño de fábula

Dirigido a: Niños de 9 a 12 años de edad.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se busca: Que los niños descubran y disfruten la lectura de *El principito*.

Se requiere: Tarjetas, marcadores de agua, globos, hojas blancas, tener lista la plantilla de un elefante (ver Anexo) que se ocupará para un gafete, un ejercicio de dibujo y una figura de adorno, 6 cajas de cartón con medidas uniformes, 4 m de pellón, crayones, pegamento blanco, navaja exacto, pintura vinílica, manta, un compás, dos dados, tarjetas de cartulina, tiras de papel y engrudo.

Ideado por: Martín Nocedal y Javier Ortiz.

Introducción

Cuento para algunos, fábula para otros, *El principito* es una historia que cautiva a quienes han tenido la oportunidad de conocerla, ya sea leída, en narración, disfrutándola en dibujos animados o en película. En cada sesión se leerán capítulos del libro y se comentarán los sucesos, para posteriormente complementar las lecturas con actividades creativas.

Después de terminadas cada una de las actividades propuestas, es importante dejar un espacio para la reflexión individual.

Sesión 1

Un elefante de sombrero

El dibujo infantil refleja el interés de los niños por compartir con el adulto su visión de las cosas, es una muestra de la necesidad de ser escuchados.

Los adultos ya hemos olvidado el disfrute de lo cotidiano, pero los niños crean con facilidad mundos mágicos. En esta sesión exploraremos esos mundos.

- ◆ Reúne a los participantes en un círculo, da la bienvenida y comenta brevemente la intención del taller. Léales en voz alta el primer capítulo de *El principito* y terminada la lectura da las instrucciones para que los participantes elaboren el elefante, y anoten su nombre en él.
- ◆ Reparte hojas y lápices. Pide que coloquen la plantilla en la hoja y con el lápiz marquen el contorno de ésta; ya que hayan dibujado el elefante, sugiere que lo metan en una boa, esto quiere decir que la dibujen alrededor del elefante, y que recorten el contorno de la boa; ahora pide que lo volteen y que mencionen qué figura se formó.

- ◆ Reparte un globo a cada uno de los participantes para que metan la figura que recortaron en el globo, lo inflen y lo amarren. Enseguida, díles que los jueguen en el aire durante aproximadamente un minuto para que después capturen un globo al azar y lo rompan.
- ◆ Una vez que cada quien tiene un elefante, un participante dirá a quién pertenece y éste se presentará ante los demás mencionando el nombre que está en el elefante, y así sucesivamente hasta que termine de presentarse el grupo. Cada participante devolverá la plantilla a su dueño para que se la coloquen a manera de gafete.
- ◆ Reúnelos para continuar con el capítulo dos del libro, y terminada la lectura reparte hojas para que dibujen un cordero y con la misma hoja elaboren una caja en papiroflexia (ver Anexo).
- ◆ Invita a los participantes a la siguiente sesión y pide que traigan una rosa natural.

Sesión 2

La rosa

En esta sesión los niños escucharán la lectura y enfocarán su atención en conceptos como cuidar, valorar, proteger, así como en la condición de rareza o fragilidad de algo.

- ◆ Comienza la lectura de los capítulos tres al nueve (si lo prefieres utiliza narración oral), al finalizar haz comentarios sobre el texto.
- ◆ A continuación pide a los participantes que decoren un vaso con pintura acrílica, para después llenarlo con agua y poner la flor. Busca un lugar en la biblioteca para que permanezcan durante la semana que dure el taller (puedes agregar azúcar o una aspirina al agua como conservador).

Juego de investigación *Rosas cuadradas*

Desarrollo:

- ◆ Divide al grupo en tres equipos, al equipo uno pide que investiguen la “rosa china”, al equipo dos la “rosa de azafrán” y al tercer equipo la rosa de Navidad.
- ◆ Reparte a cada equipo dos tramos de pellón (según el tamaño de las cajas). En uno dibujan la rosa y en el otro escriben lo investigado.
- ◆ Terminado el dibujo y después de haber escrito lo investigado en el pellón, pega los tramos en las cajas (ver Anexo).

Reglas del juego:

- ◆ El equipo uno tendrá que buscar la rosa y la investigación del equipo dos en el rompecabezas formado con las seis caras de las cajas en un tiempo determinado. Simultáneamente, los otros equipos harán su búsqueda también.
- ◆ Gana el equipo que forme más rápido la figura de la rosa.

Sesión 3

Asteroides infinitos

En *El principito*, los asteroides son lugares habitados por personajes que viven tan metidos en su mundo que su conversación es limitada y no hablan más que del tema que dominan. En esta sesión se planteará la comunicación entre las personas.

Juego de investigación "Tocando asteroides"

Desarrollo:

- ◆ Elabora el tablero (ver Anexo) y las tarjetas.
- ◆ Investiga qué son los asteroides y dónde se encuentran en la galaxia.
- ◆ Inicia la sesión comentando sobre lo investigado, posteriormente realiza la lectura de los capítulos diez al quince del libro y después de la lectura jugarán con el tablero.

Reglas del juego:

- ◆ Divide al grupo en dos equipos. En cada juego puede haber hasta 4 participantes.
- ◆ Pide que seleccionen un participante de cada equipo.
- ◆ Por sorteo determinen quién empieza el juego.
- ◆ Tiren los dados, y según lo que marquen en las caras que queden hacia arriba es el lugar que tendrán que ocupar los participantes en el tablero (ver Anexo), pero antes contestará el equipo una pregunta de las tarjetas; si es incorrecta o no la contesta, cede el turno al otro equipo. Los participantes jugarán simultáneamente, es decir, si los dados indican por ejemplo: asteroide verde pie derecho, éstos ocuparán ese espacio dentro del juego. Los participantes no podrán ocupar el mismo asteroide.
- ◆ Se irán tirando los dados por turno. Conforme se tira, se contestan las preguntas de las tarjetas.
- ◆ Si uno de los participantes se sale o se mueve del tablero, lo sustituye un compañero del equipo, pero pierde dos puntos.
- ◆ Si son contestadas todas las preguntas, el juego puede continuar.

Concluido el juego, invita a los participantes a elaborar su esfera de papel (utiliza globos, engrudo y las tiras de papel), que servirá para la próxima sesión.

Sesión 4

Tierra de nadie

Investiga sobre el sistema solar, dibuja los planetas en una hoja de rotafolio o bien elabora un modelo de Sistema Solar con esferas de unicel coloreadas y con hilos para colgarlas.

- ◆ A continuación da lectura a los capítulos 16 al 23 del libro y después invita a los participantes a consultar los atlas que tengas en la biblioteca, para que así se den una idea de cómo harán su planeta.
- ◆ Ahora tienen que pintar su esfera de color azul.
- ◆ Se colorea el planisferio y se recorta por el contorno de los continentes para que así se pegue en la esfera de papel.
- ◆ Con la plastilina pide que elaboren un muñeco con las características del principito.
- ◆ Fijen a una base el planeta tierra de modo que el desierto del Sahara quede hacia arriba y coloquen el muñeco en éste.
- ◆ Pide a los participantes que inviten a sus familiares y amigos a la siguiente sesión.

Sesión 5

Sólo un recuerdo

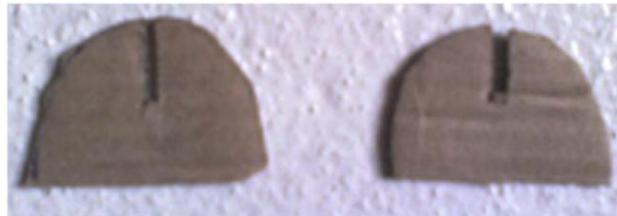
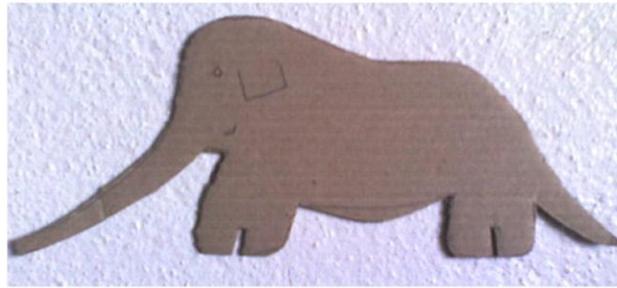
La desaparición del principito es curiosa, porque años después el autor también desaparece y deja en el aire una reflexión: ¿será qué visualizaba en su obra lo que realmente le sucedería?

- ◆ Acomoda los trabajos realizados durante las sesiones anteriores de tal forma que vayan siguiendo la secuencia de la historia; previamente, elige a uno de los participantes para que platique el cuento.
- ◆ Reparte a todos hojas de papel de forma cuadrada y pide que dibujen la imagen del principito y que lo iluminen.
- ◆ Ahora auxílialos para que realicen un “libro origami” (ver Anexo).
- ◆ Pide que hagan comentarios sobre el taller y aprovecha para platicar sobre el autor.

Anexo

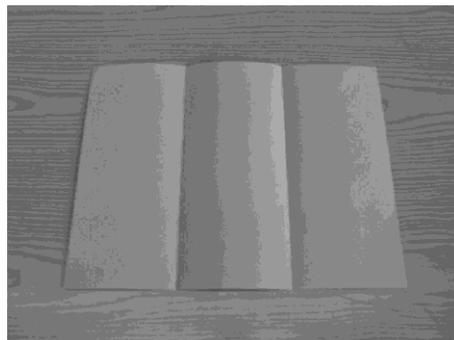
Sesión 1

Plantilla de elefante



Caja en papiroflexia

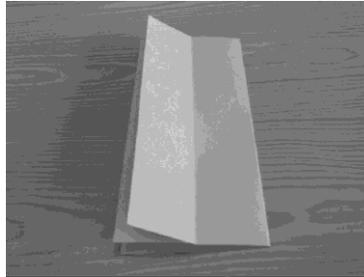
1. Dobra la hoja verticalmente en tres partes (como tríptico).



2. Ambos extremos, dóblalos por mitad hacia fuera.



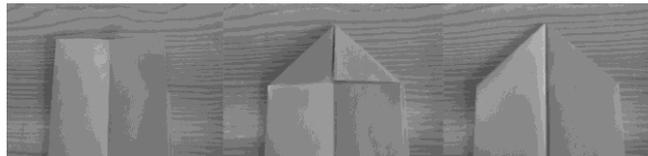
3. Toma el extremo derecho y desdobla.



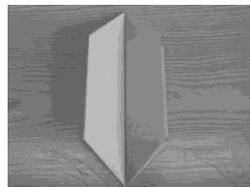
4. Dobla ambas esquinas hacia el centro y vuelve a doblar hacia afuera.



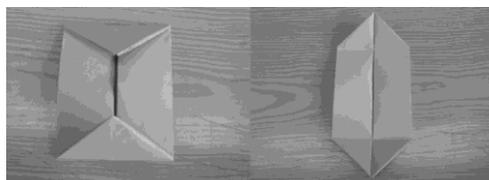
5. Toma el otro extremo y repite el procedimiento.



6. Repite los mismos dobleces del lado contrario de la hoja y obtendrás la siguiente figura.



7. Marca el doblar de las puntas que sobresalen en ambos lados hacia el centro y desdobla nuevamente.



8. Sobre la abertura de en medio, abre la hoja y marca las esquinas internas de los 4 lados.

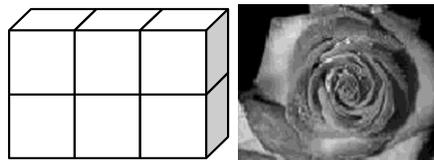


9. Quedará una cajita.



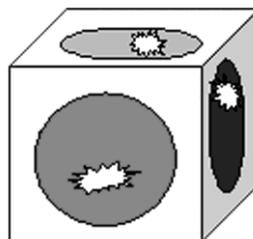
Sesión 2

Pega el dibujo sobre la pared de las cajas. Una vez seco el pegamento, recorta el dibujo sobre el borde de las cajas y cambia el orden de las caras para pegar la información obtenida de la investigación. Cuando cada equipo termine el trabajo, al final obtendrán tres dibujos de rosas y tres escritos integrados en un rompecabezas.



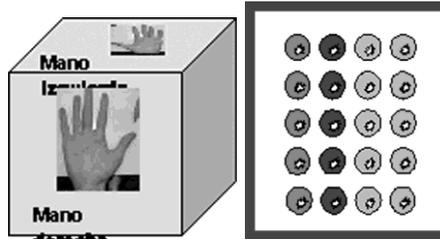
Sesión 3

Utiliza para cada cara del dado un color de los sugeridos del tablero, toma en cuenta que dos colores se repetirán; este dado representan los asteroides.



Sesión 4

Para el segundo dado, dibuja una mano derecha en una de las caras y rotula el título, en la segunda cara dibuja una mano izquierda, en la tercera un pie derecho, en la cuarta un pie izquierdo. Para las caras sobrantes repite mano derecha y mano izquierda.



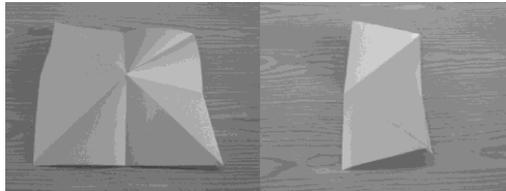
Sesión 5

Libro origami

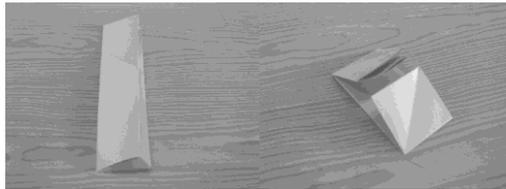
1. Dobra la hoja cuadrada por la mitad. Vuelve a doblar por la mitad y dobla en diagonal.



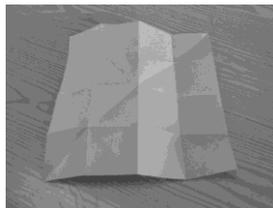
2. Desdobla la hoja por completo, estará dividida en ocho partes. Vuelve a doblarla por la mitad.



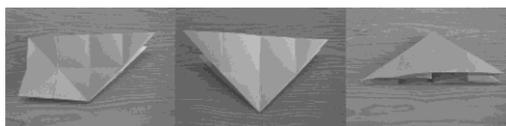
3. Dobra por la mitad de manera vertical. Dobra los extremos hacia el centro.



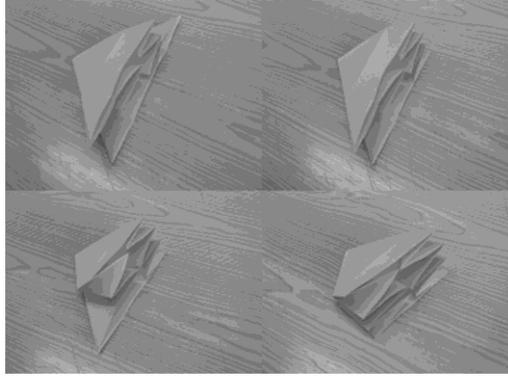
4. Vuelve a desdoblar la hoja por completo y tendrás los pliegues marcados que necesitas para el libro.



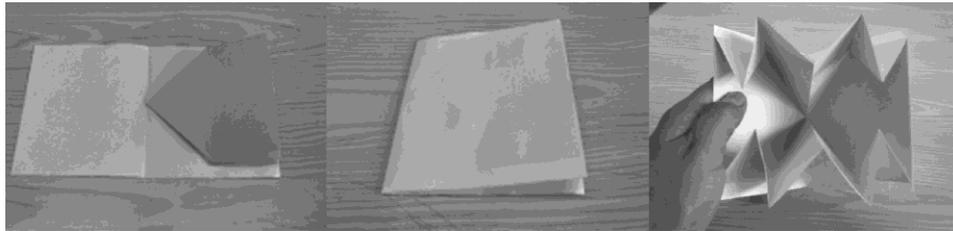
5. Dobra por la mitad y luego dobla hacia dentro los pliegues diagonales de la derecha. Haz lo mismo con el lado izquierdo (harás una forma triangular).



6. Dobra hacia adentro los pliegues de las puntas.



7. Pega sobre una hoja que te servirá como cubierta del libro



8. Dibuja la imagen del principito sobre la página del libro (puede ser al principio o final del libro).



Bibliografía sugerida

I3/S24 Saint-Exupéry, Antoine de, *El principito*, México, Roca, 1977.

IC/312.1/G72/9 V *Gran atlas universal*, España, Sol, 2004.

IC/912/G7 *Gran atlas geográfico universal*, España, Cultural, 1997.

IC/912/A8 *Atlas del mundo*, España, Aguilar, 1992.

Referencias electrónicas útiles

[http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Literatura Francesa/saint-exupery/ElPrincipito/index.asp](http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Literatura_Francesa/saint-exupery/ElPrincipito/index.asp).

<http://www.infojardin.com/rosales/rosas-rosas.htm>.

<http://dipualba.es/Municipios/Fuentealbilla/josemaria/azafran.htm>.

http://personal.iddeo.es/plantas/rosa_de_china.htm.

<http://www.infojardin.com/fichas/perennes-anuales/helleborus-niger-heleboro-rosa-navidad-rosa-noel.htm>.

Viaje al centro de los sentidos

Dirigido a: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 5 sesiones de 60 minutos.

Se busca: Despertar y redescubrir los sentidos tomando como base la experiencia directa y la palabra que se lee, se escucha y se escribe.

Se requiere: Una grabadora, hojas, crayolas, cartulinas, globos, marcadores, espejos, cajitas de cerillos, recortes de revistas y libros ilustrados.

Ideado por: María Isabel Pérez Castilleja.

Con los cinco sentidos

*Veamos en la oscuridad del bosque,
En un tupido robledal,
Sumérgete y disfruta conmigo.*

*Huele el aroma de la tierra húmeda
Escarchada de hojarasca;
Escucha el riachuelo,
Siempre el mismo, siempre nuevo;
Mira los gnomos, te saludan,
Sonríes, hasta luego!
Acaricia el tronco, rugoso,
Del roble que ya se acostó
Y saborea, con gusto,
Esta canción.*

Mikel Merlo Arana

Introducción

Hablar de nuestros sentidos es hablar de la vida misma, de cómo percibimos nuestro entorno, aunque el ritmo tan acelerado que a veces tenemos nos lleva a olvidarnos de ellos. El taller propone a través de la literatura que los niños redescubran otra forma de aprehender. Que los sentidos nos hablen, nos cuenten y nos transmitan conocimientos.

El oído: la música, el ritmo narrativo y poético; la vista nos ofrece una recepción de la belleza a través de los ojos; la lectura, reflexión sobre la forma, aprehender a mirar. El gusto, descubrir el sabor que tienen las palabras. El olfato, el olor de las palabras, y el tacto, tocar la palabra por medio de la realidad.

Sesión 1

Con-tacto de palabras

- ◆ Da la bienvenida al grupo y explica de forma breve en qué consistirá el taller. A continuación lleva a cabo la técnica de presentación “Mi sentido favorito”; pide a los participantes que cierren los ojos y piensen en los cinco sentidos (tacto, oído, vista, olfato y gusto) y al mismo

tiempo reflexionen cuál es su sentido favorito y por qué. Reparte a cada niño una hoja y crayolas para que lo dibujen. Enseguida cada niño y niña dirá su nombre y mostrará su dibujo explicando cuál es su sentido favorito y por qué.

◆ Formula las siguientes preguntas a los niños: ¿Podemos tocar la luna?, ¿podemos tocar una estrella?, ¿qué sentido nos hace falta para hacer eso?, ¿puedes tocar un trueno?, ¿puedes tocar una nube? Después lleva a cabo la lectura de un cuento o poema en donde se describan muchas texturas, y pide a los niños que descubran en qué partes del cuento o poema aparecen texturas.

◆ Previamente busca objetos con diferentes texturas y tamaños, divide al grupo en equipos, pide que se sienten alrededor de las mesas y que cierren los ojos. Coloca tres o cuatro objetos diferentes sobre las mesas para que los integrantes de los grupos los toquen y sientan, da tiempo suficiente para que realicen el ejercicio, y cuando hayan terminado reparte una hoja y un lápiz y di que escriban un cuento por equipo a partir de las sensaciones que experimentaron para luego dar lectura a las creaciones.

◆ Para concluir, invita a los niños a asistir a la siguiente sesión y di que el sentido que trabajarán será el del oído, pide que traigan un objeto para producir el sonido que les gusta o el ruido que les disgusta, también pueden pensar en utilizar su voz o su cuerpo.

Sesión 2

Parando oreja

◆ Lleva a cabo la actividad “Entre sonidos y ruidos”, pide a los niños que se coloquen en círculo, explica que pasarás por atrás de ellos y tocarás su hombro indistintamente para que produzcan en ese momento el sonido que les gusta o el ruido que les disgusta con el objeto que trajeron o con su voz y su cuerpo. Poco a poco se logrará un mundo de sonidos y ruidos. Di a los participantes que tocarás su hombro una segunda vez para que vayan guardando silencio hasta que no se escuche nada.

◆ En plenaria pide que de forma voluntaria digan cuál es el sonido que les gustó o el ruido que les disgustó y qué les provocó la experiencia con todo el grupo.

◆ Previamente selecciona un cuento en donde aparezcan diversas onomatopeyas, te sugerimos el cuento “Mamá Tlacuache”, o puede ser cualquier historia que prefieras. Pregunta a los niños ¿emiten sonido los libros?, ¿a través de la lectura de un cuento podemos imaginar cómo suena el viento, el sonido de una campana, el rugir de un león, un trueno, el canto de un pájaro, etcétera?

◆ Indica a los participantes que les compartirás un cuento y que se lo leerás dos veces. En la primera lectura invítalos a cerrar los ojos para que vayan imaginando los sonidos que producen los personajes de la historia; en la segunda lectura pide que te ayuden a imitar los sonidos del cuento con su voz o su cuerpo.

◆ A continuación lleva a cabo la actividad, “Transmitiendo secretos”; para realizarla necesitas globos, dos cartulinas y dos marcadores. Divide a los niños en dos grupos y a cada integrante dale un globo; pide que lo inflen y lo coloquen cerca de su oído, indica que se coloquen en línea horizontal a cinco pasos del bibliotecario. Pasa adelante a un niño de cada grupo, al recibir una

señal éstos corren hacia el coordinador, que les dirá una frase o palabra del cuento que leyó, regresan a su equipo y a través del globo le murmuran lo que les dijeron hasta llegar al último niño de cada equipo, el cual tendrá que escribir el mensaje en una cartulina que colocarás en el suelo. Por turnos van pasando y se van recorriendo hasta que pasen todos los niños y gana el equipo que escriba correctamente el mensaje.

◆ Para finalizar la sesión pide que comenten en plenaria cómo se sintieron.

Sesión 3

Mucho ojo

◆ Inicia con la actividad “A través del espejo”, para realizarla necesitarás espejos. Reparte un espejo a cada niño, de ser posible pon un fondo musical, te sugerimos música clásica o *new age*. Indica que caminen indistintamente por el espacio, que se detengan en el lugar que prefieran, enseguida pide que vean sus ojos en el espejo y observen el tamaño, la forma, el color y qué les dicen sus ojos. Da tiempo suficiente para el ejercicio e inmediatamente que se desplacen por el salón y vayan observando por medio del espejo los ojos de los demás; indica que elijan una pareja, sin hablar, sólo con la mirada, y observen los ojos de su compañero, qué tamaño tienen, forma, color y qué pueden leer en los ojos del otro. Para terminar pregunta cómo se sintieron con la experiencia que vivieron.

◆ Previamente selecciona algunos libros, de preferencia sólo con imágenes sin texto y con mucho color; en tarjetas escribe preguntas tales como: ¿qué sintieron?, ¿qué les dicen las imágenes?, ¿qué es lo que más les gustó?, ¿qué les desagradó?, etcétera. Coloca en diferentes mesas los libros como si fuera una exposición, divide al grupo en equipos y pon música de fondo. Pide que observen los libros detenidamente, reparte la tarjeta, una hoja y un lápiz para que den respuesta a las preguntas; da un tiempo pertinente para que lo resuelvan, para finalizar se leerán las respuestas.

◆ Para concluir la sesión lleva a cabo la técnica el “Lazarillo”, divide al grupo en parejas y di que jugarán a los lazarillos: uno cerrará los ojos y el otro será su guía, indica que a la cuenta de tres se desplazarán por los diferentes espacios de la biblioteca incluyendo el jardín si lo tienen. El lazarillo tomará la mano o el hombro de su compañero y lo guiará con mucho cuidado, deteniéndose en el sitio que prefiera, enseguida le oprimirá la mano o el hombro, como una señal para que abra los ojos y observe por un instante lo que quiso mostrarle su guía; el ejercicio lo realizarán de tres a cinco minutos y después se invertirán los papeles, para terminar harás una ronda de comentarios con los niños y los invitarás a la siguiente sesión.

Sesión 4

El gusto de las palabras

◆ Di a los niños que cierren los ojos y se imaginen que se encuentran frente a una mesa llena de ricos platillos que pueden comer: postres, frutas, sopas, pizza, etcétera. También se encuentra su platillo favorito, el que más les gusta; ahora diles que tomen un pedazo, lo disfruten, lo saboreen, lo huelan y se lo coman; después pide que abran los ojos y que te platiquen cuál es su comida favorita y por qué.

- ◆ Previamente busca imágenes en revistas con diferentes platillos, por ejemplo pollo con mole, pizza, pastel, hot dog, etcétera. Colócalas en una mesa y di a los niños que las observen un rato, y luego pregunta ¿se puede adivinar mirando las fotos qué sabor tiene la comida?, pide que escojan una imagen y que digan o inventen su sabor.
- ◆ Posteriormente da lectura en voz alta a un cuento en cuya trama se hable de la comida, se sugiere “El país de Jauja”.
- ◆ Después realiza la actividad de escritura creativa “Cocinando palabras”. Previamente escribe en tarjetas algunas frases, por ejemplo: sopa de risas, pastel de abrazos y fresas, sopa de coditos con trocitos de amor, caricias de chocolate, tallarines a la ternura, etcétera. Asimismo, en una hoja de rotafolio escribe las siguientes palabras en este orden: arriba, desayuno; en medio, comida y abajo cena.
- ◆ Separa en parejas a los participantes y reparte dos tarjetas, una en blanco y otra con una frase. Explica que van a preparar un menú literario, y para ello tendrán que escribir lo que les sugiera la frase que les tocó. Da tiempo suficiente para que se inspiren; mientras coloca al frente del grupo la hoja de rotafolio y diles que cuando terminen de escribir coloquen su tarjeta en donde les parezca más conveniente: en el desayuno, la comida o la cena.
- ◆ En seguida se leerá el menú completo y se harán comentarios de la actividad.

Sesión 5

Con todos los sentidos

- ◆ Para esta actividad necesitas una grabadora, música *new age* o clásica, cajitas de cerillos vacías, diferentes productos que se puedan oler, por ejemplo: pétalos de rosas, clavo, manzanilla, cáscara de naranja, epazote, tierra, café en polvo, etcétera. Tarjetas de 5 x 5, con el dibujo que represente el contenido de las cajitas y una mascada o paliacate.
- ◆ Previamente coloca todas las cajas de cerillos cerradas en una fila sobre una mesa. Las tarjetas colócalas con la imagen a la vista. Divide al grupo en equipos, pasa a un integrante de cada equipo por turnos, cada niño va tomando una de las cajitas, con los ojos cerrados la huele e intenta encontrar la tarjeta correspondiente. Si lo logra, su equipo se queda con la tarjeta y la caja, si no, devuelven ambas cosas al centro. Gana el equipo que reúna más olores. Haz una ronda de comentarios con los niños en relación a la actividad.
- ◆ Con anticipación selecciona fragmentos de cuentos, poemas, rimas, adivinanzas, refranes, etcétera, en donde se haga referencia a los sentidos: texturas, olores, sabores, etcétera. A continuación te presentamos algunos que te pueden ayudar.

Chau Min, el gobernante de un lejano país cerca de China, paseaba todos los días por el jardín del palacio para oír el rumor del agua que caía de las fuentes.

Una tarde escuchó una música que sonaba detrás de una muralla y se llenó de admiración y alegría. Llamó a sus músicos y les pidió que tocaran esa música, pero los músicos no conseguían imitarla.

Chau Min pidió que trajeran al músico que tocaba detrás de la muralla.

Llegó al palacio un mercader con un bulto tapado y le dijo: “yo no soy músico, pero aquí traigo a quien cantaba”.

Levantó la tela y un pájaro comenzó a cantar.

Chau Min preguntó: “¿Cómo se llama ese ser que canta tan dulcemente?”

“Es un pájaro”, respondió el mercader. Chau Min compró el pájaro y el mercader en cada nuevo viaje le traía más y más pájaros.

Y colorín colorado, los pájaros han volado por el parque y el jardín y han llenado de canciones todo el país de Chau Min.

NADIE

¿Quién puede escuchar a los grillos con las luces encendidas?

Nadie.

¿Quién puede escuchar a las ranas con las luces encendidas?

Nadie.

¿Quién puede ver las estrellas con las luces encendidas?

Nadie.

¿Quién puede ver la luna con las luces encendidas?

Nadie.

“La niña que iluminó la noche”

Ray Bradbury

TESORO

Un tesoro así, cabe en un bolsillo y es fácil de esconder:

Una pluma de pájaro, tornasolada y con motitas, que pendía de una rama;

Una piedra lisa, brillante, que estaba junto al polvoriento camino;

Un pedazo de raíz que por su forma parecía la figura de un viejo;

Un trozo de vidrio que despedía todos los colores del arco iris;

Una cáscara de huevo, con pintas blanquiazules, caída de algún nido;

Un botón de latón de reflejos dorados que estaba junto al muro de una casa;

Un hueso descolorido por el sol y que era tan blanco como la nieve...

Uno

Christine Nöstlinger

VIENTO

Cuando el viento pasa veloz por los prados, la hierba ondea como una cinta; si corre entre los trigales, los agita como un mar. Es la danza del viento. Escucha qué bien sabe contar sus

historias, cómo alza y
modula la voz. Es muy
distinta su voz si pasa entre
los árboles del bosque o se
introduce por los huecos
de los viejos muros.

¿Ves, allá arriba, cómo
el viento impulsa a las
nubes igual que si fueran
un rebaño de ovejas?
¿Oyes, aquí abajo, su
aullido, como un
centinela que toca un
cuerno? ¡Qué misterioso es su
silbido cuando baja por la
chimenea!

En su presencia el fuego se aviva,
despide chispas,
e ilumina la habitación donde
uno se encuentra tan a gusto y
caliente y con el oído atento.
Dejad leyendas, más que todos nosotros
que cuente. Conoce muchas.
Juntos. Escuchad su relato: “¡Huuuuui!
¡Huee, huye!”, tal es el estribillo de
su canción.

Lo que el viento
Cuento de Valdemar Daal
Hans Christian Andersen

Niña linda,
Ven, juguemos:
tú me besas,
yo te beso,
nos besamos
rico y recio.
Niña linda,
ven juguemos;
a caricias
en renuevo;
tú me tocas
y yo enfermo

¡pero sano
con tus besos!
¡pero sano
con tus besos!

Arturo Pueblita

ALCACHOFA

Una alcachofa
emperifollada
y algo rechoncha
dio un paseo
en olla express
y a su llegada
a la ensalada
dio un suspiro
y se deshojó.
con gran frescura
doña Alcachofa
quedó desnuda
y todos vieron
su corazón.
“¡Qué cosa tierna,
qué suavidad!”
dijo la dueña
de aquel lugar,
y las alverjas,
las habichuelas,
los pepinillos
y la lechuga
más bien celosos,
dictaminaron:
“¡se va a resfriar!”

MADRIGAL

Ojos claros, serenos
Si de un dulce mirar sois alabados
¿porqué, si me miráis, miráis airados?
Si, cuanto más piadosos,
Más bellos parecéis aquel que os mira,
No me miréis con ira,

Porque no parezcáis menos hermosos.
¡Ay, tormentos rabiosos!
Ojos claros, serenos;
Ya que así me miráis, miradme al menos.

Gutierre de Cetina

COCO Y CACAO

Una paloma
Cantando pasa:
¡Upa, mi negro,
que el sol abrasa!
Ya nadie duerme,
Ni está en su casa;
Ni el cocodrilo,
Ni la yaguaza,
Ni la culebra,
Ni la torcaza...
Coco, cacao,
Cacho, cachaza,
¡upa, mi negro,
que el sol abrasa!

Fragmento de "Canción de cuna para despertar a un negrito"
Nicolás Guillen

LOS CINCO SENTIDOS

1. En el telar de la lluvia
tejieron la enredadera
—¡Madreselva, blanca y rubia! —
de tu cabellera negra.

2. Si el picaflor conociera
a lo que tu boca sabe...

3. Iluminados y oscuros
capulines de tus ojos,
como el agua de los pozos
copian luceros ilusos.

4. Cuando te toco parece
que el mundo a mí se confía
porque en tu cuerpo amanece,

desnudo pétalo el día.

5. Por tu voz de mañanitas
he sabido despertar
de la realidad al sueño,
del sueño a la realidad.

Bernardo Ortiz de Montellano

CHOCOLATE

La mariposa estaba en la cocina
Batiendo chocolate para su madrina.
Entra la rosa y sale el clavel
Diciendo que la chica estaba en el cuartel.
A la rueda, rueda, con pan y canela,
Tómame un traguito y te vas a la escuela.
Si no quieres ir, échate a dormir
Con la hierba buena y el toronjil.
Matiné, matiné, sentadita me quedé

Ronda infantil popular

DISPARATE

El diario "Espinaca"
La noticia saca:
—HOY, ¡QUE DISPARATE!
¡SE MATÓ UN TOMATE!
Al leer, la cebolla
lloraba en la olla.
Una remolacha
se puso borracha.
"Me importa un comino",
dijo Don Pepino...
y no habló la acelga
(estaba de huelga).

Fragmento de "Se mató un tomate"
Elsa Isabel Bornemann

LAS MIRADAS

A veces las miradas
toman la forma de lo que miran.

Algo inefable y débil
como la llama
o las alas de la mosca.
A veces las miradas
inventan lo que miran.

Miguel Ángel Flores

El marangolotio
Tiene en la cabeza
tres pelos azules
y su gorro de seda;
en los ojos, ajos;
en la boca, lengua;
en las manos, dedos,
como otro cualquiera;
y en las orejotas;
aretes de perlas

LOS HIMNOS DEL CIEGO

(fragmento)

El que canta es un ciego
con los ojos de faro
y los labios de raíz oscura.
El que canta es un ciego
que se quemó de ver
y nunca vio el objeto
Dentro de su cuerpo justo,
ni con su luz exacta.
Sin embargo,
es el ciego que ve con los ojos
de todos los que ven.

Enriqueta Ochoa

DESEOS

Trópica, para que me diste
las manos llenas de color.
Todo lo que yo toque
se llenará de sol.

En las tardes sutiles de otras tierras
pasaré con mis ruidos de vidrio tornasol.
Déjame un solo instante
cambiar de clima el corazón,
beber la penumbra de una cosa desierta,
inclinarme en silencio sobre un remoto balcón,
ahondarme en el monto de pliegues finos,
dispensarme en la orilla de una suave devoción,
acariciar dulcemente las cabelleras lacias
y escribir con un lápiz muy fino mi meditación.
¡Oh, dejar de ser un solo instante
el ayudante de campo del sol!
¡trópico, para qué me diste
las manos llenas de color!

Carlos Pellicer

Poesía burlesca

EL USO DE LOS ANTEOJOS (1836)

El uso de los anteojos
se ha hecho tan general,
que cualesquier animal
los lleva verdes o rojos.
Si uno tuviera cien ojos,
como Argos, los usaría,
pues siendo el fuerte del día
darse el aire del gran tono,
cada hombre se vuelve una
mano
por no dejar su manía.

OJOS TAPATÍOS

No hay ojos más lindos
En la tierra mía,
que los negros ojos
de una tapatía.
Miradas que matan,
ardientes pupilas
noche cuando duermen,
luz cuando nos miran.
Y al ver esos ojos
que inquietos esperan,

apagan sus luces
las blancas estrellas.
Los aires esparcen
aromas mejores,
y todas las flores
suspiran amor.

José F. Elizondo

¡Del verano,
roja y fría,
carcajada
rebanada de sandía!

José Juan Tablada

No oigo, no oigo
soy de palo,
tengo orejas
de pescado.

ADIVINANZA

Una culebrita
inquieta y pelada,
que llueva, o no llueva,
siempre está mojada.

La lengua

ADIVINANZA

Dos ventanitas curiosas
con dos persianitas fijas
vemos toditas las cosas
las feas y las bonitas

Los ojos

ADIVINANZA

Fui arena hace mucho rato
y con fuego me parieron,
si me miras, te retrato
con la ayuda del nitrato
de plata que me pusieron.

El espejo

ADIVINANZA

Hermanos inseparables,
las cosas inexpresables
las podemos expresar
sin hablar.
Todo el placer y el dolor
cabén en nuestro fulgor.
Puedes ver nuestro reflejo
en tu espejo.

Los ojos

ADIVINANZA

No tenemos rienda
pero sí montura,
y siempre es humana
la cabalgadura.
A quienes montamos,
nuestra buena acción
les permite siempre
la mejor visión.

Las gafas

ADIVINANZA

Te sirvo para escribir,
dibujar, señalar
y sentir.

El dedo

ADIVINANZA

Tres cuevas en la montaña:
¿quién me las podrá encontrar?
en dos, el aire va a entrar;
la tercera el vidrio empaña.

La nariz y la boca

Doña Mariquita
no meta la mano,
porque si la mete
le pica el gusano

REFRÁN

El sordo no oye
pero compone

DICHO

Los ojos son el
espejo del alma

◆ Con anticipación busca los siguientes ingredientes para preparar una masa: galletas Marías bien molidas como polvo, nuez molida y leche condensada; mezcla todo hasta formar una masa consistente.

◆ A continuación lleva a cabo la actividad “Formas literarias”. Reparte a cada niño una cantidad suficiente de masa, pon música de fondo con un volumen bajo, da lectura a los fragmentos de cuentos, poemas o adivinanzas que seleccionaste, indica a los niños que mientras les compartes los textos pongan atención en las palabras o frases que les llamen la atención y que vayan creando con la masa la forma que les sugiera. Inmediatamente después pide que te muestren su creación y digan qué significa.

◆ Para terminar les dirás que se coman sus formas literarias y los invitarás a que saquen su credencial de préstamo a domicilio para que en otros libros sigan jugando a descubrir el sentido que tienen las palabras.

Bibliografía sugerida

I/398.24/C42 Cosgrove, Stephen, *Kartush*, México, Fernández Editores, (Colección Serendipity), 1978. 29 p. El egoísmo puede destruirnos. Leamos la lección que aprendieron unas curiosas criaturas al verse frente a una serpiente ciega llamada Kartush.

I/704.9/B3 Baumbusch, Brigitte, *Ojos*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Dirección General de Publicaciones, 2000, 29 p. La imaginación humana ha captado los ojos con diferentes miradas.

I741/B36 Banyai, Istvan, *Zoom*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1998, 31 p. Aprender a observar que las cosas no son como se ven a simple vista.

I741.018/B36 Bayai, Istvan, *Re-Zoom*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1999, 31 p. Aprende a observar que las cosas no son como a simple vista se ven.

I741.9/B385/Ej.2 Baumbusch, Brigitte, *Caras*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Dirección General de Publicaciones, 1999, 29 p. La imaginación tiene muchas caras.

I741.9/B386 Baumbusch, Brigitte, *Figuras*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-Dirección General de Publicaciones, 1999, 29 p. La imaginación humana puede crear todo tipo de figuras, desde obras de arte prehistórico hasta creaciones contemporáneas.

I1/P37 Palomo, José, *Matías y el pastel de fresas*, México, Secretaría de Educación Pública/Edilin, 1984, 20 p. ¿Alguna vez te has levantado a medianoche con hambre?, descubre qué le pasó a Matías por hacerlo.

I1/P45/A83 Flores, Helio, *Aventuras extravagantes del infante Patatus*. México, Secretaría de Educación Pública/Edilin, 1985, 28 p. Patatus vive curiosas aventuras con una mano.

I 2/V3/378/M36 Vásquez, Zoraida, *Un mango de rechupete*, México, Editorial Trillas, 1984, 31 p. Tica quería un mango, pero estaba en la parte más alta del árbol. Descubre lo que hizo para bajarlo y comerlo.

I3/B86/P35 Burgess, Anthony, *El país de los helados*, México, Ediciones Altea/Promexa, 1982, 28 p. Permanecíamos sobre un desierto helado, perdón, un desierto con helados. Vive junto a Fernando y Guillermo las aventuras en un país donde las montañas y todas las cosas están hechas de helado de sabores.

I3/G63/N37 Gogol, Nicolas. *La nariz*, México, Ediciones Altea, 1985, 35 p. ¿Te imaginas encontrar una nariz en una caliente y olorosa barra de pan?

I808.3/D73/M37 Dreser, Elena, *Manuela color canela*. México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1994, 26 p. Manuela tiene la piel color abeja, color ardilla, color alondra, color cacao. Manuela juega a ponerle color y sabor a las palabras.

I 808.3/G44/T78 Gedovius, Juan, *Trucas*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1996. Imágenes misteriosas acompañan este libro, si no lo lees no lo podrás creer.

I/808.3/P44/C83 Patino, Luis Fernando, *Los cuentos de Mateo*, México, Industria Continental Gráfica, 1978, 32 p. Historia de la tortuga que se enamoró de un casco militar. Divertida y tierna historia de una tortuguita miope que al encontrar en la playa un casco de soldado se enamora de él al confundirlo con una tortuga.

I808.068/M852/G33 Munter, Anke, *Las gafas maravillosas*, Madrid, Editorial Miñón, 1973, 26 p. Carlos tiene unas gafas maravillosas con las que puede ver muy lejos inclusive hasta los Alpes.

I823/B78/C35 Browne, Anthony, *Cambios*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1998. La casa estaba callada muy callada, y el cuarto de José estaba tal como lo había dejado. En ese momento, vio que de la pantufla salía un ala de pájaro, ¿te imaginas los cambios que sufren los objetos y las personas?

I823/B78 Browne, Anthony, *El libro de los cerdos*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1993. ¿Te imaginas que todas las cosas en tu casa se fueran transformando en unos cerdos incluyéndote a ti? Descubre por qué.

I833/F75/K37 Fröhlich, Roswitha, *El país de Jauja*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del viento), 1994. ¿Te imaginas un país en donde sus paredes son de pastel y de sus árboles cuelgan salchichas y por donde quiera que miras encuentras comida? Despierta tus sentidos en Jauja.

I839.313/V35/M37 Chris Van Allsburg, *Los misterios del señor Burdick*, México, Fondo de Cultura Económica (Los Especiales de A la Orilla del Viento), 1996. Imágenes misteriosas acompañan este libro en donde la imaginación cobra vida.

Antología personal

Dirigido a: Niños de 7 a 9 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos.

Se busca: Combinar la lectura, la escritura y el trabajo artesanal infantil, en la elaboración de un libro con cinco cuentos; uno por cada sesión, cuyos autores serán los niños participantes.

Se requiere: Papel kraft, resistol, lápices, hojas blancas, crayones, lápices de color, pintura acrílica, cartulinas o cartón, palitos de madera largos (para títeres), recortes de revistas y periódicos, tijeras o cutter.

Ideado por: Juan Eduardo Ruiz, Francisco Noé Sandoval y Francisco Martínez.

A través de la lectura de cuentos, fragmentos de novelas y poemas se pretende motivar a los participantes para que escriban textos breves, seleccionen los que más les gusten y posteriormente, mediante cinco distintas técnicas, puedan confeccionar un libro.

Es importante que de los dibujos que en este taller te ofrecemos, saques las plantillas para que todos los participantes puedan fabricar su *Antología personal*, y que las usen por equipo.

Sesión 1

Un cuento con escenarios

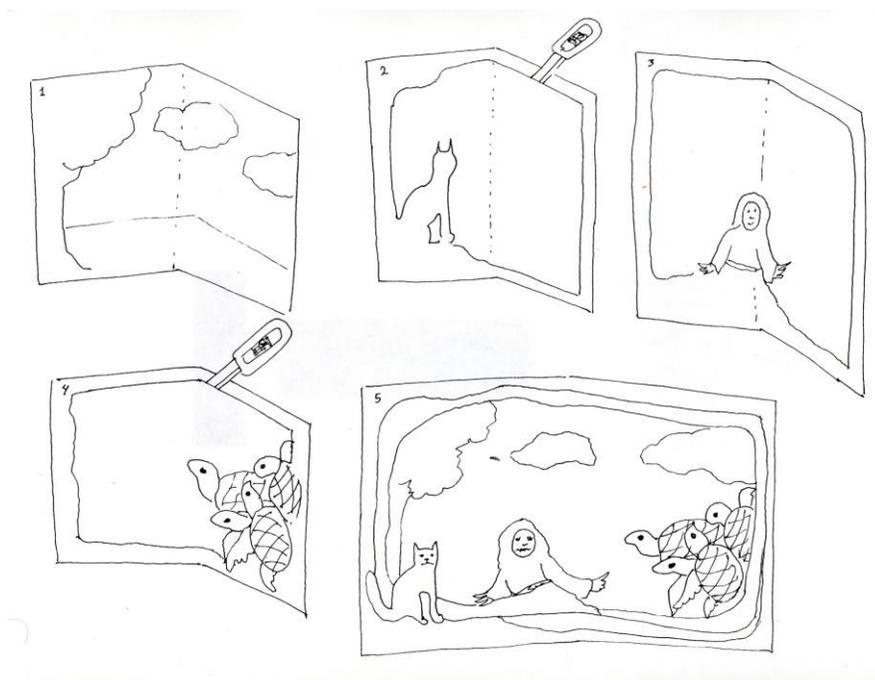
◆ Pide a los participantes que formen un círculo con las sillas y que tomen asiento; posteriormente pregunta su nombre a cada uno y fórmúales una pregunta del siguiente listado. Se trata de que los niños den respuestas espontáneas, creativas, sorprendentes o descabelladas a preguntas absurdas, que rompan el hielo y que rían un poco.

- ¿Cuántas muletas necesita una víbora inválida para desplazarse?
- ¿Cuántos huevos duros se necesitan para llenar un estómago vacío?
- ¿Con cuántos litros de leche queda satisfecho un bebé vampiro?
- ¿Cuál es el fin de todo?
- ¿Cómo se dice la fecha de hoy con tres letras?
- ¿Por qué Moisés no permitió la entrada a la pareja de tlaconetes al Arca?
- ¿Cuántos tamales puede hacer un bibliotecario en su horario de trabajo?
- ¿Dónde comienza el mar?
- Menciona el nombre de tres animales que vivan solos, en casa propia.

- ¿Cuántas estrellas se pueden ver en un huevo estrellado?
- ¿Cuál animal ocupa el último lugar en todo?
- ¿Cuál es el único animal que come con la cola?
- ¿Por qué los pingüinos siendo aves no vuelan?
- Tengo alas y no vuelo, tengo pico y no como, tengo patas y no camino, ¿quién soy?
- ¿En dónde hay más pescado, en la tierra o en el agua?
- ¿Cómo se llama el santo más chiquito?
- Soy de pulpa verde, hueso café y nadie me ve, ¿quién soy?
- ¿Por qué la leche es blanca si el pasto es verde?
- ¿Qué hay en medio del mar?

◆ Una vez que todos los participantes se presentaron, lee en voz alta un cuento en el que intervenga como personaje un gato; te sugerimos “El gato palomero”. Inmediatamente da a cada participante una hoja tamaño carta y un lápiz para que escriba una historia a manera de cuento, en la cual intervengan: un gato, una niña o niño y cuatro tortugas.

◆ Posteriormente, forma seis equipos y repárteles cuatro cartulinas de 40 x 28 cm, pide que las doblen por la mitad; a una de ellas píntale un paisaje con crayones, a otra dibújale cuatro tortugas, coloréalas y recórtale parte del fondo. Haz la misma operación con el gato en la siguiente cartulina y por último, dibuja e ilumina con los crayones al niño o niña y recórtale parte del fondo (ver ejemplo en el dibujo 1).



- ◆ Para cerrar la sesión, entrega a cada participante un trozo de papel y pídeles que anoten su nombre completo, posteriormente dirán su nombre en voz alta y depositarán su papelito en una bolsa de plástico; dales las gracias e invítalos a la siguiente sesión.

Sesión 2

Cuento en relieve

- ◆ Para esta sesión, con anticipación anota los nombres que los participantes escribieron en los papelitos, en los espacios vacíos de la narración que a continuación te ofrecemos y que servirá como una actividad de integración.

El dragón apagado y otras travesuras de...

..... tiene una enorme habilidad para hacer travesuras. Cuando camina de su casa a la escuela o cuando se forma en la fila para comprar tortillas, su imaginación no descansa y trabaja en función de sus familiares, amigos o cualquier otro ser vivo, que por desgracia atravesase en ese momento por su mente creativa y espontánea.

Por ejemplo, una mano en su imaginación que puede ser la de y que la estira para pegar su chicle bomba en el pelo parado de

O estallando un cohete cerca de la tortillería para distraer al dependiente, mientras coloca dos gordos tlaconetes sobre las tortillas calientitas o bien, vaciando la salsa de chile habanero en la sopa de cuyo rostro se hincha y pone rojo como un globo, para tirarse al suelo y rodar de Norte a Sur y de Este a Oeste, mientras desesperada lo pateaba como delantero de las *Chivas*, para quitarle el hipo.

Un día de tantos, al ver el piloto de la estufa prendido, su prodigioso cerebro comenzó a maquinar lo que más le gusta: las travesuras. Muchas imágenes aparecieron en su mente; llamado por su trabajo *el dragón de bolsillo* (tragafuego en los cruceros automovilísticos de más afluencia), se dirigía a su trabajo sin percatarse que cambió la gasolina del frasco por vinagre de manzana; el abucheo no se hizo esperar, todos los carros del frente vieron cómo esa fuente humana salpicaba el cofre de sus autos (entre ellos el de), de un líquido apestoso y no flamable.

Ver la fecha en el calendario fue un buen pretexto para imaginar un pastel enorme, el cual oculta perfectamente un bloque de concreto, bajo una doble capa de chocolate, para la fiesta de cumpleaños de Posteriormente el rostro con la sonrisa forzada, sin cuatro dientes, producto del clásico ¡qué le muerda!, ¡ qué le muerda!, ¡qué le muerda! y la sonrisa de satisfacción de, por haber empujado con toda su fuerza ese rostro cumpleaños sobre un falso pastel.

El vuelo de una mosca (insectos que considera un enemigo personal), es materia prima para que mediante engaños bien argumentados, persuada a a que coma una de ellas: “¡mira qué sabrosa mosca... mh, mh!”, observa con incredulidad cómo hace un ademán para depositar una inexistente mosca en su boca, repite un movimiento rápido y cierra la mano como si atrapara otra para engullirla.

Posteriormente invita a a que atrape una y pruebe su sabor delicado, cosa que hace de verdad y que comenta que, ciertamente, no sabe tan mal.

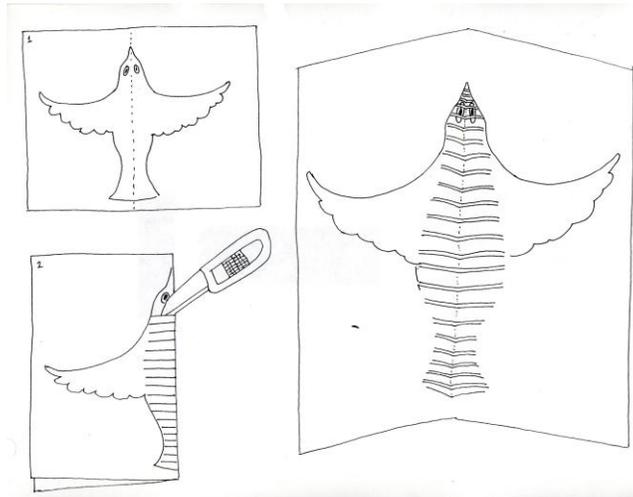
En una ocasión su amigo aprendía a manejar una bicicleta y repentinamente perdió el control y se estrelló en el portal de la casa de, cuya mamá gritó con fuerza: “¿¡quién!?”, mientras desde la ventana de enfrente se reía sin parar.

Cierta vez fue invitada por sus tíos a pasar el fin de semana en el pueblo natal de su mamá, y la creatividad no se hizo esperar, cambió el rollo de papel sanitario por otro de papel calca, cuando iba a hacer uso del retrete. También colocó un gigantesco sapo en el interior de la pijama de su prima y pegó chicle en las largas cejas del gato de O bien cuando pintó la boquilla de una botella de vidrio con grasa para zapatos y les dijo a sus familiares que por ese sencillo telescopio de fondo tan grueso, con un poquito de suerte y pegando bien el ojo a la botella, se veían los planetas con sus lunas.

La cara seria de con los dos ojos pintados como lentes, el ojo negro de como pirata produjo una uniforme exclamación: “¡ya no por favor!”. Al otro día para cerrar con broche de oro soltó a los doce cerdos del chiquero, cuando todos sus primos jugaban a la comidita en el jardín mientras los adultos preparaban succulentas carnes asadas. Un gran fin de semana como no habrá otro, ya que sus tíos prometieron jamás volverla a invitar hasta que cambie de actitud, pero lo que ellos no saben es esto: no porque haga travesuras carezco de genio, ¡ja ja ja!

◆ Selecciona un texto en el cual el personaje principal sea un ave (te recomendamos *El pájaro del alma*), léelo en voz alta con la técnica que gustes, habla de los sentimientos, comenten el texto, posteriormente da a los participantes una hoja y un lápiz y pide que traten de escribir una narración en la que intervenga un pájaro de muchos colores.

◆ Terminados los textos divide al grupo en seis equipos y da a cada niño dos hojas de cartulina o cartón de 40 x 28 cm, que las doblen por la mitad y que coloquen la plantilla del pájaro, que lo tracen y colorean. Posteriormente, el pico la cola y el cuerpo se cortan doblando la hoja por la mitad (para que los cortes sean simétricos), los cortes son cada centímetro y horizontales; nada más el cuerpo sin tocar las alas. Hecha la operación, dobla los cortes del cuerpo en sentido contrario al doblado de la hoja (ver dibujo 2).



Sesión 3

Cuento libro póster

- ◆ Da la bienvenida a los participantes. Pide que se pongan de pie y que en su lugar doblen alguna parte de su cuerpo (por ejemplo sus manos o sus dedos) y que experimenten con otras partes del cuerpo cuáles se pueden doblar.
- ◆ Pide que tomen asiento y formula esta pregunta: ¿cuántas veces se puede doblar una hoja por la mitad? Anota en una hoja para rotafolio las respuestas.
- ◆ Posteriormente reparte una hoja de reuso a cada participante y da la indicación de que experimenten con la hoja, doblando siempre por mitad.
- ◆ Selecciona un texto y prepara con anterioridad la técnica de la Hora del cuento para presentarlo; procura que los personajes y escenarios sean atractivos (ver Bibliografía); al término de la actividad de lectura pide su opinión respecto al texto e invítalos a que platiquen sobre los personajes, los paisajes y el desarrollo del cuento.
- ◆ Al concluir ten a la mano hojas de papel kraft del tamaño de una hoja para rotafolio o la hoja para rotafolio, crayolas, pinturas de madera, pintura acrílica, acuarela, revistas, pegamento y cartulina o cartón 40 x 28 cm, para las pastas.
- ◆ Pide que imaginen una historia en la que ellos participen como personajes, que tenga escenarios sencillos de los cuales ellos puedan formar parte. Esta historia la escribirán en cinco partes o capítulos.
- ◆ Posteriormente entrega la hoja tamaño rotafolio y las pastas, pide que doblen la hoja cuatro veces, siempre por la mitad. En cada una de las caras de la hoja que se dobló escribirán uno de los cinco textos y lo ilustrarán con pintura acrílica, crayones, lápices de color, recortes de revistas y periódicos, o con lo que ellos gusten (ver dibujo 3).
- ◆ Pide que peguen su historia, en técnica de libro póster, en las pastas de cartón, para que las unan a su *Antología personal*.



Sesión 4

Cuento con relieves desplegados

◆ Inicia la sesión dando la bienvenida a los participantes, organiza al grupo y pídeles que por equipo preparen la escena de alguna película, lectura o caricatura, que recuerden y que les haya gustado, serán los personajes, animales o cosas que conforman la narración, una vez preparada su representación, pasarán al frente cada uno de los equipos a presentarla, usando sonidos para ambientar, los demás equipos tratarán de descifrar la escena que se está representando.

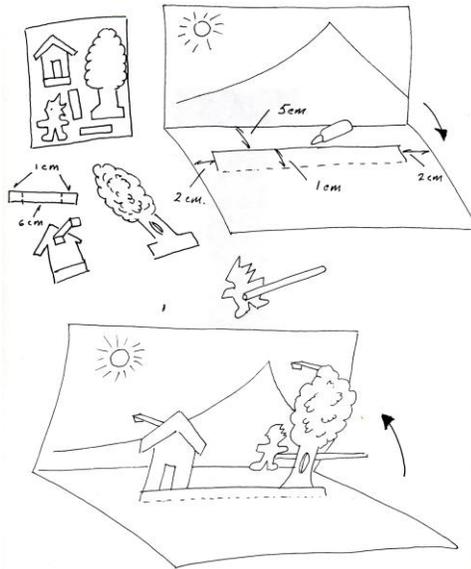
Lectura sobre los escenarios ¿qué son y para qué sirven?

◆ Selecciona un cuento para la sesión, en la bibliografía te recomendamos algunos, pero te sugerimos “Los cinco horribles”, puedes leerlo con la técnica de la Hora del cuento que más te agrade. Una vez terminada la lectura analiza el cuento con los participantes, pide que se imaginen alguna escena del texto leído, como si estuvieran en un teatro. Después anímalos a que te cuenten cómo se la imaginan.

◆ Reparte hojas blancas y lápices a los participantes y anímalos a que escriban una historia en la que intervengan: un piojo, una vaca, una señora muy gorda y un pollito. Posteriormente y con la ayuda de plantillas ensambla tu cuento.

◆ Ten a la mano pegamento, recortes, crayolas, pintura acrílica o acuarelas, las imágenes que te ofrecemos, una hoja de 40 x 28 cm, cuatro popotes o cuatro palos para títeres y un pedazo de cartón de 40 x 28 cm para la pasta.

◆ Pide que doblen por la mitad la hoja de papel y la coloquen de manera vertical, que midan a partir del doblado 5 cm hacia abajo y que la marca termine 2 cm antes de llegar a las orillas. Después de la marca de los 5 cm aumenta un centímetro más para realizar tres cortes y un doblado para que sirva de pestaña y para que ahí pegues un árbol o matorral que será el escenario; con la plantilla de los personajes dibújalos, coloréalos, recórtalos y pégalos al popote o al palito para que los puedas mover en el escenario (ver dibujo 4).

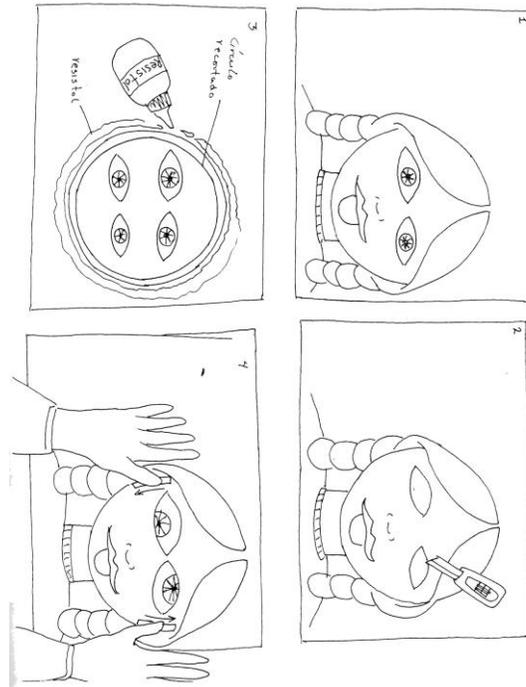


Sesión 5

Cuento digital interactivo

◆ Da la bienvenida al grupo pide que tomen asiento y pregunta si recuerdan algún texto o película en la cual el personaje principal sea un niño o niña o si algún vecino ha intervenido en alguna situación cómica; coméntenla, y después lee en voz alta a través de una técnica para la Hora del cuento, un texto en el que intervenga una niña o niño, te recomendamos *El trapito feliz*. Posteriormente entrega una hoja a cada niño para que reciba una narración en la que un niño o niña cambien sus ojos de color y muestren la lengua a la menor provocación.

◆ Para la elaboración del cuento digital interactivo es necesario que dobles por la mitad dos hojas de cartulina o cartón del mismo tamaño (40 x 28 cm), luego traza dos círculos con un radio de **(OJO: falta dato)** uno en cada hoja a la misma altura. En la de arriba dibuja una niña utilizando el círculo como la cara y aplícale color, cala los ojos y úsalos como plantilla. Recorta un círculo de cartón medio centímetro más chico que el del rostro de la niña, colócalo abajo y dibújale dos pares de ojos de manera que al girarlo, los ojos de la niña cambien de color y todo el fondo de ese círculo píntalo de blanco. A los lados de las orejas y siguiendo el círculo del rostro, corta dos tiras de un centímetro de ancho por dos de largo para que a través de esos huecos se pueda girar el círculo de cartón para que los ojos cambien y que éste no se salga o se zafe; pega todo el contorno exterior del círculo trazado en la otra cartulina, acomoda el círculo recortado y pega la niña a la misma altura del círculo con resistol. No olvides que el círculo de los ojos se tiene que poder mover entre éstos, para que los niños lo puedan girar; usa moldes y plantillas (ver dibujo 5).



Bibliografía sugerida

I/892.43/S58/P34 Snunit, Mijal, *El pájaro del alma*, México, Fondo de Cultura Económica, 1993.

I/863/J67/G37 Jorajuria, David, (OJO: falta título) México, Conaculta, 1998, 23 p.

I/833/E74/C57 Erlbruch, Wolf, *Los cinco horribles*, México, SEP, 2003, 32 p.

I/823/R67/72 Ross, Tony, *El trapito feliz*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994, 28 p.

I/892.4/S5/C6 Sidon, Ephraim, *Colina calva*, (OJO: faltan datos)

Pomparricas de colores

Dirigido a: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 5 sesiones de 60 minutos cada una.

Se busca: Sensibilizar a los niños al disfrute de las artes plásticas.

Ideado por: María Elena Islas Martínez.

Introducción

Trabajar a partir del arte y las áreas de expresión creativa, posibilita la flexibilidad, la fluidez, la originalidad de pensamiento, el sentido crítico, así como la capacidad para experimentar y aprender. Por ello, a través de estas propuestas queremos contribuir a que los niños encuentren opciones para expresarse y comunicarse mejor, así como desarrollar sus habilidades para ser capaces de dar soluciones creativas a los retos y problemas de su entorno.

Sesión 1

Imágenes al vuelo

- ◆ Realiza la dinámica de presentación “Imágenes al vuelo”. Organiza al grupo en un círculo; proporciona a cada niño una hoja y pídeles que la doblen a la mitad, posteriormente vierte en cada hoja un poco de pintura vinílica e indícales que la doblen con cuidado. Esta misma acción se repetirá tres veces, cada una con un color diferente; al terminar cada niño desdoblará su hoja y observará la imagen que creó.
- ◆ Proporcionales lápices y pídeles que titulen su trabajo y que en la parte de atrás de la hoja anoten su nombre y el seudónimo artístico que quieran utilizar al firmar sus trabajos plásticos. Que escriban cuáles son sus aficiones, lo que no les gusta y lo que más les gusta leer. Da tiempo para que cada niño termine.
- ◆ En reunión plenaria cada uno mostrará su obra y leerá sus respuestas, esta actividad incluye al coordinador de la misma.
- ◆ Reunirás al grupo en un espacio sin mobiliario, a cada niño le darás una hoja grande de papel periódico, posteriormente les indicarás lo siguiente, dándole tiempo al grupo de ir realizando lo que se le pide:
 1. Exploren el papel periódico, ¿qué sonido produce?, ¿cuál es su textura al tacto?, ¿cómo huele?, ¿cuál es su peso, su temperatura y su consistencia?
 2. Ahora extiendan los periódicos en el suelo, unidos por algún punto. ¿Qué formas encuentran en esa creación?

3. Quítense los zapatos y los calcetines y caminen por encima del periódico, y con los pies sientan su textura.

4. Para concluir esta actividad, pide a los niños que se pongan los calcetines y zapatos y que tomen su hoja de papel periódico y la estrujen, rasguen, avienten y tiren en el bote de la basura.

◆ Repartirás a cada niño media hoja de papel periódico y le explicarás que lo van a usar para rasgar.

◆ Pueden tomar el periódico y mientras lo sostienen con una mano, con la otra rasgan cuidadosamente el papel para formar diferentes figuras como: un sol, un auto, una manzana y otras que se les ocurran; para ayudarse los niños pueden utilizar plantillas de diferentes figuras y dibujarlas sobre el papel antes de rasgar.

◆ Una vez que cada niño haya seleccionado diferentes figuras, dales un cuarto de cartulina negra o blanca y resistol; en ellas cada uno acomodará sus figuras y cuando hayan decidido cómo va a quedar su cuadro, los peguen.

◆ Acomoda al grupo sentados en un círculo y lee en voz alta un libro de poemas infantiles ilustrado, se sugiere el de *Despertares* o *La luna* (ver Bibliografía).

◆ Conforme avances en la lectura ve mostrando a los niños las imágenes; terminada la actividad, pide que acomoden sus sillas frente a las mesas y tomen sus trabajos.

◆ Reparte un lápiz a cada niño y coméntales que observen la imagen que realizaron y de acuerdo con ella y las palabras que escucharon de los textos, escriban un poema y lo anoten en una tarjeta firmándolo con su seudónimo artístico. Pegarán la tarjeta en la parte posterior de la cartulina. Da tiempo para que los niños terminen su composición.

◆ Para terminar la sesión elige a algunos participantes para que muestren sus trabajos y den lectura al poema que crearon.

◆ Pide a los niños que lleven al día siguiente: piedras, varas, conchas, semillas, hojas frescas y secas, si no cuentan con ello en casa, pueden recolectarlo en algún jardín. También solicítales materiales de reuso.

Sesión 2

Ritmos en todas partes

◆ Le pedirás al grupo experimentar los sonidos que producen los materiales que llevaron.

◆ Le solicitarás a los niños que suenen las varas y las ordenen por tamaños; ¿suenan igual las largas que las cortas?, ¿las gruesas que las delgadas? Prueben con hojas frescas y secas, ¿qué pasa?, ¿suenan las conchas, piedras y semillas?, ¿qué otra cosa llevan los niños que puedan hacer sonar? Pide a los niños que escuchen su material y el de sus compañeros, solicítales que froten, rasguen y golpeen sus materiales.

- ◆ Organiza al grupo en equipos y pídeles que elijan uno de los materiales que hayan llevado, y que busquen una melodía rítmica, la cual los va a identificar, dales tiempo para que los niños ensayen.
- ◆ En plenaria cada equipo irá tocando su melodía mientras los demás permanecen con los ojos cerrados.
- ◆ Para terminar esta actividad canten una ronda tradicional que sea del conocimiento de todos, acompañada con los instrumentos naturales de todo el grupo.
- ◆ Lee en voz alta un texto que trate algún aspecto de la música, puede ser el de *Cómo se introdujo la música entre los hombres*, o algún otro con el que cuenten. Enseguida realiza una tertulia con los niños retomando la actividad que llevaron a cabo al inicio de la sesión y de lo que la lectura les aportó, recordó o informó, así como de su experiencia en este tema.
- ◆ Divide al grupo en equipos y reparte en cada uno libros o revistas de cómo hacer instrumentos musicales con materiales de reuso, da tiempo a que los niños las observen e intercambien comentarios, después cada uno elegirá y elaborará un instrumento musical con los materiales que para tal fin hayan llevado.
- ◆ Para cerrar esta sesión canten nuevamente la ronda tradicional, ahora con los instrumentos musicales que hicieron, esto con el fin de que escuchen la diferencia entre los sonidos producidos por diferentes materiales con los que se pueden inventar melodías.
- ◆ Para la siguiente sesión, solicita a los niños un jabón de lavandería en barra y una gubia o cutter para los niños grandes; si los niños son pequeños pídeles que lleven una esponja y unas tijeras.

Sesión 3

Tercera dimensión

- ◆ En un pedazo de papel kraft, periódico o cartulina dibuja el contorno de alguno de los niños. Luego, recórtala y comenta la información, que previamente hayas obtenido sobre la escultura, haciendo hincapié en que en esta actividad artística, el trabajo consiste en ir quitando pedazos al material con el cual se está trabajando, mismo que puede ser piedra o madera. Puedes preguntar a los niños qué otros materiales sirven para hacer esculturas.
- ◆ Posteriormente se les mostrarán imágenes de diversas esculturas que pueden ser seleccionadas de revistas, fotos, enciclopedias y libros de arte.
- ◆ Para que los niños tengan la experiencia elaborarán una escultura en jabón o esponja, en ambos materiales, la técnica es la misma. Cada niño dibujará sobre la esponja o jabón un animal que quiera hacer (pueden hacerse otras figuras) y después se irán quitando las partes que sobran a la silueta dibujada, en el caso del jabón, le quitarán con el cutter o gubia, en la esponja se cortarán los pedazos que estén fuera de las líneas trazadas, de tal forma que sólo quede la escultura de cada niño.

- ◆ Cuando todos hayan terminado su trabajo, reparte a cada uno un lápiz y una tarjeta y pídeles que den un nombre a su escultura y la anoten en la tarjeta, así como su seudónimo artístico.
- ◆ Después asigna un espacio, mesa, estante o jardín, donde los niños coloquen su escultura y la tarjeta que la identifica a un lado de ésta y pide que observen y comenten sobre esa exposición de obras de arte.
- ◆ Pide a los niños que lleven para la siguiente sesión un frasco de burbujas de jabón, un arito de alambre y un mandil o camiseta vieja.

Sesión 4

Pomparricas de colores

- ◆ Da la bienvenida a los niños y lleva al grupo a un espacio abierto junto con sus frascos de jabón y los aritos de alambre.
- ◆ Indica a los niños que tomen su frasco de burbujas de jabón y su arito, y soplen muchas burbujas en diferentes direcciones: arriba, abajo, a la izquierda, a la derecha (repetir varias veces).
- ◆ Cuando estén volando las burbujas, que los niños las observen hacia la luz y digan cómo son: brillantes, grandes, pequeñas, redondas, ¿qué colores reflejan?, ¿cuáles conocen?
- ◆ Coloca una caja en el suelo con diferentes objetos: popotes de diversos tamaños y grosores, anillos, tubos de pelo, plumas sin cartucho y cualquier otro objeto con que los niños puedan hacer burbujas.
- ◆ Forma dos equipos, sólo uno de ellos toma un objeto de la caja y su frasco, el otro deja su frasco en un lugar seguro.
- ◆ Pide a los equipos que se coloquen uno frente al otro. Un equipo sopla muchas burbujas mientras el otro las atrapa, posteriormente se invierten los roles. Después cada niño guarda su frasco y regresan a la biblioteca.
- ◆ Divide al grupo en 3 o 4 equipos y reparte a cada uno un cuento sobre el tema de los colores o pinturas para que lleven a cabo círculos de lectura.
- ◆ Ya que terminen de realizar la lectura, un niño de cada equipo comentará al grupo la trama del cuento que leyeron y mostrará una ilustración del mismo.
- ◆ Reparte en cada mesa de trabajo: pintura vinílica (rojo, azul, amarillo, negro y blanco), un pincel delgado por niño, frascos chicos con tapa para la pintura, trapos y recipientes con agua, cartulinas cortadas en cuatro partes, así como siluetas de animales, objetos o elementos de la naturaleza (hechos previamente en hojas de papel blanco).
- ◆ Pide a los niños que se coloquen el mandil o camiseta para que no se manchen la ropa al pintar, reparte un cuarto de cartulina entre cada niño y pídeles que pinten completamente la cartulina de un color diferente y que la pongan a secar.

- ◆ Después pide a los niños que seleccionen una silueta de las que están en la mesa; a esta imagen también le aplicarán color pero esta vez utilizarán el dedo índice en lugar del pincel; también la llevarán a secar.
- ◆ Indica a los niños que peguen la silueta sobre la cartulina y que completen el trabajo pintando el lugar donde se imaginen que se encuentra la figura y otras cosas que se relacionan con ella, por ejemplo en caso de haber elaborado un animal, que piensen dónde vive, qué come, con quién se relaciona, etcétera, y que unan todos esos detalles con la composición; es importante mencionarles que no olviden anotar su seudónimo artístico.
- ◆ Para terminar la sesión monten una exposición con las pinturas de todo el grupo.

Sesión 5

Haciendo teatro

- ◆ Comenta al grupo brevemente que el teatro es una de las formas que el ser humano ha utilizado para expresar diferentes sentimientos, emociones y situaciones, y que en la biblioteca existen libros que tienen obras de teatro que se pueden actuar o leer y que en esta sesión conocerán algunas de estas lecturas.
- ◆ Organiza al grupo en un círculo y pídeles que se sienten e imiten tus gestos:
 1. Hinchar mejillas, levantar cejas, fruncir el ceño, apretar párpados, girar los ojos de un lado a otro y otras posibilidades que se te ocurran.
 2. Haz cara de: mal olor, buen olor, enojo, dolor, miedo, sed, cansancio, angustia, tristeza, preocupación, susto, sueño, alegría, hambre, asombro, pereza y otras posibilidades.
 3. Coloca al grupo en dos filas para jugar a caras frente a tu espejo. Inician los niños de la fila que tú designes preguntando a su compañero-espejo: “¿Qué gesto estoy haciendo?”, y el otro niño tratará de adivinar. Posteriormente se invertirán los roles; esta actividad concluye cuando consideres que los niños han explorado diferentes sentimientos, por ejemplo: tristeza, enojo, suspicacia, tranquilidad, angustia, envidia, etcétera.
- ◆ Comenta a los niños que este juego fue de calentamiento, para que al realizar la lectura de las obras de teatro identifiquen los sentimientos que presentan los personajes y traten de leer los parlamentos mostrando alegría, enojo, miedo, etcétera. Esto con la intención de que el público que los escuche se interese en la historia.
- ◆ Divide al grupo en equipos y repárteles obras cortas de teatro o cuentos donde el texto contenga diálogos, pídeles que en cada equipo se lleve a cabo la lectura del cuento o la obra para que conozcan la trama y los personajes que aparecen en ella.
- ◆ Después en cada equipo los niños se pondrán de acuerdo sobre qué personaje quieren leer, en cada equipo reparte tarjetas y plumones para que los participantes anoten en ellas el nombre del personaje al que le prestarán su voz.

◆ Selecciona parejas de equipos de tal forma que cada uno realice su lectura y los demás niños sean el público. Cada niño se pegará la tarjeta con el nombre de su personaje en el pecho, uno de ellos mencionará el nombre de la obra o cuento e irá presentando a los personajes que aparecen en ella, acto seguido iniciarán la lectura en voz alta del texto; cuando cada equipo termine se cambiarán los papeles. Para llevar a cabo esta actividad es conveniente distribuir a los equipos en diferentes espacios de la biblioteca, para que los niños no tengan distractores ni interferencias al realizar sus lecturas.

◆ Para concluir, en reunión plenaria solicita a los niños su opinión en torno a toda la sesión y sobre las historias que conocieron.

II Repertorio de actividades de escritura creativa

Actividades de escritura creativa

Dirigido a: Niños de 7 a 12 años.

Se busca: Motivar a los niños a disfrutar del acto de escribir.

Ideado por: María Elena Islas Martínez y María Isabel Pérez Castilleja.

Introducción

Si a los niños se les permitiera escribir libremente, escribirían las cosas más inesperadas. Porque lo harían sobre lo que piensan y sienten, sobre lo que saben y ven, con la frescura, ingenuidad y espontaneidad con las que se expresan y comunican. Dejar a los niños escribir en libertad, creativamente y sin tema predeterminado, significa invitarles a poner sobre el papel no sólo sus ilusiones y sueños sino también sus penas y temores, sus frustraciones y pesadillas.

Si los niños pudieran escribir libremente nos hablarían de monstruos y serpientes, de soledad y tristeza, de la pelea con el amiguito, de la ausencia de alguno de los padres. A través de las redacciones infantiles veríamos, con la claridad y nitidez de una película de dibujos animados, los problemas cotidianos que afectan a la familia y a la sociedad de hoy.

Por lo que en este apartado proponemos diferentes actividades lúdicas que servirán como una herramienta para el bibliotecario y un pretexto para que los niños se aventuren en el mundo de la palabra escrita.

Actividad 1

CONSTELACIONES DE PALABRAS

Todos tenemos en nuestra cabeza constelaciones de palabras que nos permiten entender lo que escuchamos y leemos y también nos permiten hablar y escribir. ¿Qué significa esto? Que cuando escucho, pienso o leo una palabra, enseguida me acuerdo de muchas otras que tienen que ver con ella, por ejemplo, con cerdo, puedo acordarme de lerdo, cuerdo y muerdo, porque suena parecidas a cerdo; y también puedo acordarme de vaca, caballo y oveja porque son animales que pueden convivir con el cerdo; o puedo acordarme de marrano, lechón, porcino, chancho, que son otros nombres del cerdo; incluso puedo acordarme de puerco o cochino, que también son nombres que se le dan al cerdo y que además se usan para significar sucio; o pueden venirme a la mente algunos cerdos célebres, como “Los tres cochinitos” de la canción de Cri-Cri, o los productos que se sacan del cerdo: jamón, tocino, chuleta y chicharrón.

- ◆ Te proponemos transcribir el ejemplo anterior en una cartulina para que lo leas junto con los niños, de modo que comprendan cómo van a jugar. Previamente en tarjetas escribe diferentes temas y colócalas en una caja, bote o bolsa.
- ◆ Divide al grupo en equipos o parejas y pide que tomen una tarjeta y elaboren una constelación de palabras a partir del tema que les haya tocado.

- ◆ Por equipos se leerán las constelaciones, cada equipo anotará aquellas palabras que más les llamen la atención una vez concluidas las lecturas; cada equipo inventará una historia utilizando todas las palabras que seleccionó. Para concluir se les invitará a leer su texto escrito.

Actividad 2

LOTERÍA

- ◆ Da inicio jugando dos o tres veces el juego tradicional, a continuación reparte a cada niño una hoja de papel, un lápiz y una tarjeta de lotería. A partir de las imágenes de la tarjeta los niños inventarán una historia; podrán iniciar su relato con la imagen superior izquierda y continuar en espiral o iniciar con la imagen superior derecha, siguiendo las demás en forma vertical.
- ◆ Da tiempo para que cada niño termine su escrito y posteriormente lo lean.

Actividad 3

MI JUGUETE PREFERIDO

- ◆ Para esta actividad se requiere que los niños lleven su juguete preferido. Organízalos en círculo, inicia tú presentando un juguete del cual digas el nombre, quién te lo regaló, cuánto tiempo tiene contigo, por qué es el preferido, etcétera. Posteriormente cada niño presentará su juguete.
- ◆ Da lectura a un cuento relato o historia que aborde el tema de los juguetes, te sugerimos “¿Osito dónde estas?” (ver Bibliografía); en esta historia el personaje relata las aventuras que ha vivido con su osito.
- ◆ Reparte hojas y lápices a cada niño y pide que escriban una aventura que hayan experimentado con su juguete preferido; da tiempo suficiente para que todos los niños terminen su relato.
- ◆ Para concluir, sentados nuevamente en círculo contarán sus aventuras.

Actividad 4

RECETAS DE AMOR

- ◆ Elabora con cartulina, cartoncillo o papel kraft, un rompecabezas grande en forma de corazón, con una cara blanca y la otra roja.
- ◆ Para iniciar esta actividad reparte entre los niños las partes del rompecabezas y pide que escriban en la parte blanca palabras que se relacionen con el amor, por ejemplo: compartir, abrazos, confiar, besos, comprender.
- ◆ Enseguida da lectura en voz alta a una historia que hable del amor, puede ser materno, filial, fraterno, a la naturaleza, de pareja. Te recomendamos “Da Lucero y sus tres estrellas” (ver Bibliografía).
- ◆ A partir de una lluvia de ideas propicia que los niños comenten qué relación encuentran entre la actividad del rompecabezas y el cuento.

- ◆ Después divide al grupo en equipos, reparte a cada uno lápiz y una hoja y solicítales que escriban una receta para conservar el amor (el amor de mamá, de papá, de un hermano, de sus tíos, de sus mascotas, de sus amigos).
- ◆ Para concluir la actividad cada equipo leerá su receta.

Actividad 5

COMPLETANDO HISTORIAS

◆ Para esta actividad se requiere que escribas en cartulina, hoja de rotafolio o pizarrón, una historia o cuento a la que le falten palabras, éstas estarán escritas en tarjetas de colores: en amarillo grupo de sustantivos, en verde grupo de sujetos, en lila grupo de verbos y adjetivos, y en anaranjado grupo de lugares y tiempos. Las guardarás en sobres y cuando lleves a cabo la actividad extiende en las mesas las tarjetas para que los niños puedan visualizarlas y seleccionar las palabras que crean convenientes para armar la historia.

◆ A continuación te damos dos ejemplos:

Imagina que la _____ fuera _____.

Que en ninguna parte hubiera _____ sino _____ dondequiera.

Qué _____ sería la _____ si las _____ fueran _____; podríamos andar en _____ sin _____ y brotarían _____ de _____. Si no tuviéramos _____ acabaríamos con la _____, si fuéramos _____ nos sobraría _____ ...imagina qué _____ sería la _____.

Saca tu _____ Ponte las _____.

No importa que andes sin _____, aquí hallarás.

Olvídate de _____, no hay más _____.

Que _____ Mira qué grandes es _____.

No seas _____, si caes ya volverás a _____.

No tienes que hacer _____, el _____ es de todos, toma la _____ y también _____, déjalos en _____.

No te llenes de _____, aunque parezca _____, al final tu _____ cantará con voz de _____.

◆ Te sugerimos utilizar cuentos clásicos, cuentos cortos para que les quites algunas palabras y puedas realizar esta actividad de escritura.

Actividad 6

ENSALADA DE POESÍA

- ◆ Saca del acervo libros de poesía, trabalenguas, adivinanzas y canciones y colócalas en las mesas de trabajo.
- ◆ Divide al grupo en equipos y pide que cada uno seleccione un poema, que lo lean y escriban las dos primeras líneas. Pide que elijan otro libro y seleccionen un trabalenguas y escriban dos líneas de él.
- ◆ Las siguientes dos líneas serán tomadas de una canción. Y las dos últimas líneas serán tomadas de una adivinanza.
- ◆ Con estos elementos cada equipo realizará una composición añadiendo o quitando palabras; cuando concluyan su nuevo texto le pondrán título.
- ◆ Sentados en círculo cada equipo leerá sus textos. Para finalizar comenta con el grupo qué diferencias encuentran en estos juegos de palabras.

Actividad 7

LOS MISTERIOS DEL DOCTOR BURDICK

- ◆ Para esta actividad necesitas el libro *Los misterios del señor Burdick*; fotocopia o escanea las imágenes de éste y coloca en el anverso el título y fragmento que inicia cada historia; enmícalos para su protección. Éste es un material didáctico que será útil en diversas ocasiones y con diferentes sectores.
- ◆ Cuando lleves a cabo esta actividad reparte entre el grupo (de forma individual, en parejas o por equipos), las tarjetas y pide que observen detenidamente la imagen que les tocó y lean en el anverso el fragmento que da inicio a una historia. Con estos elementos ellos tendrán que escribir la historia completa.
- ◆ Da tiempo para que todo el grupo termine sus relatos y posteriormente, sentados en un círculo, muestren la imagen y lean la composición que hicieron.
- ◆ Esta técnica te puede servir para preparar material didáctico con libros que tengan imágenes, como *Zoom*, *Re Zoom* o *Y si...* (ver Bibliografía).

Bibliografía

Perry, Sarah, *Y si...*, México, Artes de México, 1998.

Allsburg, Chris van, *Los misterios del doctor Burdick*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997.

III Repertorio de Dinámicas Grupales

Cuando analizamos todo lo que hacemos durante un día cualquiera de nuestra existencia, sea cual sea nuestra profesión, probablemente quedaremos sorprendidos con la gran cantidad de tiempo que vivimos integrados a un grupo. Pero realmente ¿qué significa la dinámica de grupo?

La dinámica de grupos se refiere a las fuerzas que actúan en cada grupo a lo largo de su existencia y que lo mueven a comportarse en la forma en que lo hace (que puede ser movimiento, acción, cambio, interacción, reacción y transformación etcétera).

Dinámicas de presentación

Sirven para que los integrantes de grupos nuevos se presenten y se conozcan de manera dinámica y divertida. Se aplican en grupos recién formados. Se pueden desarrollar con cualquier sector. Con niños y jóvenes, se debe dar más énfasis al juego. Con adultos se puede ahondar más en el conocimiento de las personas. Desarrolla la participación al máximo, crea un ambiente fraterno y de confianza.

Presentando a mi compañero

- ◆ El conductor da la bienvenida al grupo e invita a todos a formar un círculo. La actividad consiste en que se formen parejas, de preferencia entre personas que no se conozcan.
- ◆ Por parejas se presentarán y tendrán un tiempo determinado para conocerse. Podrán platicar de todo lo que la pareja desee, por ejemplo dónde viven, si son casados o solteros, en dónde trabajan, etcétera. Una vez terminado el tiempo de presentación, el conductor pedirá a los asistentes sentarse formando un círculo.
- ◆ Por parejas se irán presentando, la manera de hacerlo será la siguiente: una persona permanecerá sentada y la otra se colocará atrás de ella, colocando sus manos sobre sus hombros, la persona que está de pie se presentará, dando los datos de la persona que está sentada, hablando en primera persona. Por ejemplo, la persona que está sentada es Margarita, pero Juan dirá: “Soy Margarita, trabajo en la biblioteca, tengo dos hijos”, etcétera. Esta presentación provocará romper el hielo y dar confianza a los integrantes.

Mi libro preferido y yo

- ◆ El conductor da la bienvenida al grupo e invita a los participantes a pensar en el libro que más les haya gustado, sobre todo teniendo en cuenta algún personaje o un momento con el que se identifiquen.
- ◆ Sentados en círculo, cada participante se presentará como si realmente fuera el personaje seleccionado. Explicará brevemente tal identificación y contará algo que le haya sucedido más o menos similar a lo leído en el libro.
- ◆ Para finalizar la dinámica y una vez que todos los participantes se hayan presentado, se pedirá a algunos voluntarios recordar el nombre del personaje de sus compañeros.

Mis cualidades y defectos

- ◆ El conductor dará la bienvenida al grupo e invitará a los participantes a sentarse en círculo y explicará que la presentación se hará de la siguiente manera: Dirán su nombre, en qué biblioteca trabajan, por qué están en el curso, una cualidad y un defecto.
- ◆ Una vez terminada la dinámica, el conductor pedirá formar grupos de acuerdo a sus cualidades y defectos. Por ejemplo: gruñones, risueños, enamorados, optimistas, tranquilos, etcétera.
- ◆ Cuando los grupos estén formados podrán platicar entre ellos y abundar más sobre el tema. Esta dinámica ayudará a reforzar los lazos de unión y permitirá que se respeten y se integren con sus compañeros.

Armando nuestra historia

- ◆ El conductor pedirá a los asistentes iniciar una presentación a partir de ir creando una historia.
- ◆ Les pedirá a los asistentes presentarse con su nombre e incorporar la historia; el conductor puede iniciar la presentación diciendo, por ejemplo: “Me llamo Rubén y esta mañana cuando me dirigía a este curso, me sucedió algo muy extraño en el metro”. El siguiente compañero que se presente deberá continuar con la trama: “Yo, Alejandra, venía sentada cerca de Rubén y pude darme cuenta del horrible asalto que se cometió...” y así sucesivamente, de tal forma que todos los asistentes estén incluidos en la historia. Al finalizar la dinámica, todos estarán familiarizados con sus compañeros.

Me llamo diferente

- ◆ El conductor explicará al grupo el propósito de la dinámica: se trata de presentarse cada uno, adoptando con seriedad un nombre diferente al propio.
- ◆ Cada niño pensará en su nuevo nombre; un seudónimo con el que le gustaría ser conocido y llamado, por ejemplo: su nombre al revés Rubén=Nébur, Aurora=Arorua, Sergio=Oigres.
- ◆ Anotará ese nombre en una tarjeta tamaño credencial y la pegará al suéter, blusa o camisa con cinta adhesiva, y a partir de este momento interactuarán utilizando el nuevo nombre.
- ◆ Sentados en círculo, cada uno de los participantes comentará el porqué de su elección.

Buscando mi mitad

- ◆ Esta dinámica se usa en combinación con la presentación de parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les indica que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán o sonidos de animales o instrumentos, etcétera; de esta manera se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.
- ◆ Materiales: Tarjetas en la que previamente se han escrito fragmentos de refranes populares, es decir, cada refrán se escribe en dos tarjetas: el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

- ◆ Recomendaciones: Se puede tratar de buscar refranes poco comunes para darlos a conocer.

Presentándome con mi compañero

- ◆ El conductor les pedirá a los asistentes levantarse de sus lugares, indicándoles lo siguiente: Levantar las manos, estirarse, mover el cuello lentamente hacia la derecha y hacia la izquierda, flexionar las rodillas, y otros movimientos.
- ◆ Una vez que el grupo está participando con gusto, el conductor les pedirá que saluden por lo menos a cuatro personas sin moverse de su lugar y presentarse entre ellos; los compañeros a los que podrán saludar serán los que tienen a su derecha e izquierda y adelante y atrás; se les indicará a los asistentes que ocupen su lugar.
- ◆ Para finalizar la dinámica, se les preguntará al azar quién logró memorizar el nombre de sus cuatro compañeros más cercanos.

Danza de presentación

- ◆ Que los participantes se conozcan a partir de las actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.
- ◆ El instructor planteará al tiempo que escribe en el pizarrón cualquiera de las siguientes preguntas: ¿Qué esperas del taller? o ¿cuál es tu pasatiempo favorito?
- ◆ Se entrega a los participantes una hoja de papel y en ella escribirán su nombre completo y la respuesta a la pregunta que se planteó.
- ◆ Se prende con cinta adhesiva o alfileres en un lugar visible a la altura del pecho, del lado izquierdo del participante, enseguida se divide el grupo en dos equipos y se indica que se pongan de pie para dar vueltas alrededor de las mesas y al ritmo de las palmas. El equipo que se encuentra a la derecha debe caminar hacia la izquierda y el equipo de la izquierda debe hacerlo hacia la derecha, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias para formar grupos de afinidad. Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, dejan de sonar las palmas.
- ◆ Se les da un corto tiempo para que intercambien opiniones entre sí y mencionen el porqué de la respuesta de su tarjeta.
- ◆ Enseguida los grupos exponen con base en qué afinidad se conformaron, es decir, cuál es la conclusión a la que llegaron sobre el tema. No debe quedar ningún compañero solo, y si se presenta el caso, incorporarlo a cualquier equipo con el que se identifique.

El doble círculo

- ◆ Se divide a los participantes en dos grupos iguales. Se coloca a un grupo formando un círculo tomados de los brazos, mirando hacia afuera.
- ◆ Se coloca el segundo grupo a su alrededor, formando un círculo, tomados de las manos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de

cada uno de la rueda interior, observando detenidamente a la persona que tiene al frente y que será su pareja.

◆ Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y, conservando sus círculos, queden nuevamente tomados de las manos unos y de los brazos otros.

◆ Se les indica que al ritmo de las palmas deberán moverse los círculos hacia la izquierda (de tal modo que cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando paren las palmas deberán buscar a su pareja, tomarse de las manos y hacerse a un lado; la última pareja en hacerlo pierde.

Todos los nombres

◆ El instructor entregará a cada uno de los participantes una tarjeta, en la cual anotará su nombre y se la pegará a la altura del pecho, del lado izquierdo; les indicará que formen un círculo, y les dará tiempo para que memoricen los nombres de sus compañeros.

◆ Al terminar el tiempo señalado todos se quitarán las tarjetas y las irán pasando al compañero de la derecha hasta que se les avise que detengan el movimiento.

◆ Cada compañero debe quedarse con una tarjeta, que no es la suya, y debe buscar a su dueño y entregársela.

◆ Se repite el ejercicio dos o tres veces hasta que se aprendan la mayoría de nombres de sus compañeros.

Refrabulario

◆ Previamente se escribirán en dos tarjetas fragmentos de refranes populares, el comienzo en una de ellas y su complemento en la otra. Ejemplo: Al que madruga... (en una tarjeta) ...Dios lo ayuda (en la otra).

◆ El coordinador lee al inicio los refranes completos (de un listado aparte), y reparte las tarjetas a cada uno de los participantes. La tarjeta debe colocarse a la altura del pecho del lado izquierdo y se les pide que levantándose de sus asientos y sin hablar, busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán, de esta manera se van formando las parejas.

◆ Posteriormente se les dará tiempo para que platiquen con su compañero y conozcan un poco acerca de sus gustos, trabajo, aficiones, etcétera.

◆ Concluido el tiempo, el instructor indicará a los participantes que su presentación ante el grupo será por pareja; uno de ellos presentará al otro y viceversa, para que todos se conozcan.

Dinámicas de integración o intermedias

Sirven para generar un clima de confianza y cohesión. Se aplican a continuación de las dinámicas de presentación con grupos de reciente formación, o cuando hay un clima de división, hostilidad o indiferencia en el interior del grupo.

Dinámicas de comunicación

Se utilizan para desarrollar un ambiente grupal receptivo y de interés. Se llevan a cabo antes de realizar una exposición o revisar algún tema, o cuando hay interferencias u hostilidad en el ambiente grupal.

Construir o derribar

- ◆ Se forman equipos de cinco integrantes según sea el grupo y se les indica que a partir de este momento son responsables de construir una escuela muy cercana a una zona boscosa, incluso algunos árboles están en el camino del acceso principal al edificio de la escuela.
- ◆ Ellos tienen que concluir en tres semanas la obra porque los niños deben iniciar ahí su ciclo escolar. La pregunta es: ¿Qué van a hacer? Es importante señalar al conductor que no debe dar más que estas indicaciones tal como están escritas.
- ◆ Cuando los equipos hayan terminado de ponerse de acuerdo, en su momento cada uno explicará las posibles soluciones a las que llegaron.
- ◆ El objetivo de la dinámica es que cada equipo decida qué hacer, y por medio de este ejercicio el conductor se dará cuenta si están integrados y cómo fue que tomaron las decisiones y delegaron las responsabilidades a cada uno de los integrantes, quién lo hizo, si hubo armonía o autoritarismo, etcétera.

¿Y la comunicación?

- ◆ Se solicitan tres voluntarios, éstos salen del salón. Se llama a uno de ellos y se le pide que empiece a dibujar cualquier cosa; se le puede indicar en qué parte del papel (abajo, en medio, arriba).
- ◆ Luego se tapa el dibujo con el papel periódico o con cualquier otra cosa.
- ◆ Entra la segunda persona y se le pide que continúe el dibujo. Luego la tercera persona, repitiendo el proceso anterior.
- ◆ Se descubre el dibujo resultante de los tres y se comenta.
- ◆ La discusión evidenciará que no hubo comunicación para realizar el dibujo colectivo. Con este ejercicio se podrá ver la importancia de conocer qué es lo que se quiere para poder llevar a cabo un trabajo conjunto, así como de tener un acuerdo previo para alcanzar objetivos comunes.

Banderines de colores

- ◆ Se elaborarán ciento veinte banderines sencillos en cartulinas. Los banderines deberán ser de cuatro colores distintos, que pueden ser: negro, amarillo, blanco y azul, etcétera; la idea es formar cuatro equipos de treinta personas cada uno.
- ◆ Al ir llegando los participantes al curso se les invitará a que elijan un banderín y se acomoden en la butaca que ellos prefieran. En el momento de aplicar la dinámica se les indicará a los

asistentes que se agrupen por colores, cada equipo con su color en los cuatro extremos del auditorio; una vez agrupados, se le pedirá a cada grupo llevar a cabo lo siguiente:

- El equipo azul preparará tres adivinanzas y las dirá a una sola voz en el momento que el coordinador les indique, y así sucesivamente los demás equipos.
- El equipo negro entonará a una sola voz una canción infantil, llevando el ritmo con su cuerpo. Podrán elegir la canción de su agrado, pero la condición es que todo el equipo participe y la canción tenga el ritmo de rock.
- El equipo amarillo a una sola voz mencionarán tres refranes.
- El equipo blanco entonará a una sola voz otra canción infantil llevando el ritmo de rap. (Los ritmos de las canciones pueden variar, como también, pueden ser trabalenguas, coplas, etcétera).

Toca color

- ◆ Se divide al grupo en cuatro equipos de treinta personas aproximadamente cada uno, cada equipo se colocará en uno de los cuatro extremos del auditorio o salón.
- ◆ El conductor les indicará que en el momento en que escuchen la frase “toca color”, cada integrante de cada equipo buscará tocar el color que se ha mencionado, y tratará de localizarlo en el compañero que esté más cercano. Ejemplo: Toca color amarillo de una blusa, toca color rojo de una camisa, toca color blanco de un pantalón.
- ◆ La dinámica terminará después de haber mencionado de diez a doce colores.

Leyendo y escribiendo

- ◆ Se reúne al grupo en círculo y a cada uno se le pide que diga un refrán; que no olviden cuál dijeron.
- ◆ En esta primera ronda todos deberán mencionar su refrán, tomando en cuenta que no se repita ninguno.
- ◆ En la segunda ronda, todos mencionarán su mismo refrán pero ahora le agregaran dos palabras: “leyendo” y “escribiendo”. Ejemplo:
Camarón que se duerme “leyendo” se lo lleva la corriente “escribiendo”.
Con la vara que mides “leyendo” serás medido “escribiendo”.
- ◆ La dinámica concluirá cuando todos los participantes hayan terminado de decir su refrán compuesto.

Filas

- ◆ El conductor pide a los participantes formar cuatro filas mixtas (integrar niños y niñas) de preferencia del mismo número de participantes.

- ◆ Se les pide tomar distancia, primero arriba, luego al frente y finalmente abajo.
- ◆ El conductor les explicará que este es un ejercicio muy divertido, pero tendrán que lograr mucha concentración y seguir las indicaciones al pie de la letra y con mucho respeto entre todos.
- ◆ Colocarán las manos sobre los hombros de sus compañeros que tienen al frente y deberán tamborilear los dedos de las manos al compás de un fragmento de una canción infantil, durante un minuto, enfatizando las rimas o las palabras sonoras con presión de los dedos.
- ◆ Una vez terminado ese minuto, primer tiempo del contacto, el conductor indicará a los participantes girar a su derecha, entonces se formarán nuevas filas y repetirán la misma dinámica.
- ◆ La dinámica termina cuando todo el grupo ya haya girado cuatro veces y cantado cuatro fragmentos de canciones infantiles, tamborileando los dedos al compás con cuatro compañeros diferentes.
- ◆ Debe tomarse en cuenta que cada participante dio cuatro veces su tamborileo y recibió cuatro también.

Dinámicas de animación

Se usan para motivar, amenizar y hacer más divertidos los talleres y actividades. Sirven cuando el grupo manifieste inquietud, cansancio o aburrimiento. Se aplican con mayor frecuencia con los niños, por la importancia de dar un carácter lúdico al trabajo de ellos; con jóvenes y adultos en sesiones muy largas de trabajo, cuando manifiesten cansancio o bien después de revisar algún tema.

Son útiles para desinhibir al grupo y desarrollar su expresividad. Se aplican cuando hay timidez y para talleres en los que se requiere que el grupo exprese sus emociones, opiniones o interpretaciones (títeres, máscaras, teatro, narración oral, etcétera). Se pueden desarrollar con todos los sectores. Con jóvenes y adultos se recomienda usarlas después de la primera sesión (cuando hay más confianza). Con niños se pueden usar desde la primera sesión.

Cambiando la letra

- ◆ Todos los participantes se sientan en círculo. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.
- ◆ El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

Pares y nones

- ◆ Los participantes se sientan en círculo; se les pide que se numeren en voz alta y que todos a los que les toque un número impar debe emitir una palmada en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza con una palmada (sin hablar), el siguiente

mencionará el número dos, el siguiente dará una palmada, el siguiente dirá el número cuatro, etcétera.

◆ Pierde el que se equivoca y en vez de palmea menciona un número o si en vez de decir un número palmea. Los que pierden van saliendo del juego y en ese momento se vuelve a iniciar la numeración. Tienen que decirla rápidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado.

Simón dice...

◆ En esta ya tradicional dinámica, el conductor representará a Simón y dará órdenes relacionadas con movimientos: levantarse, sentarse, girar, flexionar los codos, flexionar la rodilla derecha, etcétera.

◆ Simón tratará de confundir a los asistentes dando una orden pero haciendo una acción diferente.

◆ Los participantes que se equivoquen, incluso con un movimiento casi imperceptible, saldrán del juego y se colocarán al frente donde se encuentra el conductor, con la finalidad de que le ayuden a detectar quién se equivoca.

◆ Los participantes que no hayan perdido, permanecerán hasta al final y se les brindará un aplauso. La dinámica concluirá en el momento que el conductor lo crea conveniente.

Mar adentro, mar afuera

◆ Todo el grupo permanecerá de pie en fila, detrás de la línea que podrá estar dibujada en el suelo o señalada con masking tape y que representa la orilla del mar.

◆ Cuando el conductor diga “Mar adentro”, todos los integrantes darán un salto adelante sobre la raya (sin pisarla). Cuando diga “Mar afuera”, el salto será al revés.

◆ Los que se equivoquen en la dirección del salto, pisen la raya o se queden quietos, pierden y salen del juego. Conviene que esta actividad se lleve a cabo en forma rápida.

Jugando con una sola letra

◆ Cada niño participante formará una frase que tenga de 8 a 10 palabras, y de las cuales por lo menos 6 comiencen con la misma letra. Por ejemplo: “Anita ama a sus animales amables y alegres”, “Rosa recita un poema romántico, rico en rimas rebuscadas”, “Juan el jorobado juega con jícaras y juguetes de jirafas”.

◆ El conductor asignará a cada asistente una letra del abecedario, evitando las letras menos frecuentes o difíciles como la x, z, w, u. Dará dos o tres minutos para que cada asistente prepare su frase.

◆ Ganará el integrante que consiga formar la frase más larga y que tenga más palabras que comiencen con la letra asignada.

El gallo pinto

- ◆ El conductor pedirá al grupo hacer un círculo y cinco personas voluntarias que quieran participar.
- ◆ A ellos se les explicará que en el momento que se les indique saldrán del salón y se les irá pasado a uno por uno para que identifiquen quién de los participantes es el director de la orquesta.
- ◆ La dinámica consiste en que una persona llevará el ritmo de una canción y todos los demás participantes lo seguirán, pero con mucho cuidado de no verlo directamente para que no sea descubierto, por ejemplo: Si el director se toca las orejas todos lo deberán hacer, o si se toca las rodillas o la cabeza, etcétera. La canción dice así: “El gallo pinto se durmió, esta mañana no cantó, todo el mundo espera su kokoriko, el sol no salió porque no lo oyó, pinto, repinto, gallo, remolón, pinto, repinto, gallo remolón”.
- ◆ La melodía puede ser de cualquier canción conocida.
- ◆ La dinámica termina en el momento en que los cinco participantes hayan descubierto quién lleva el ritmo.

Barcas

- ◆ Se les pedirá a los asistentes formar equipos de treinta personas aproximadamente, y se colocarán en los cuatro extremos del auditorio.
- ◆ Se les invitará a que todos, a una sola voz, entonen la siguiente canción popular: “En el mar la vida es más sabrosa, en el mar te quiero mucho más, con el sol, la luna y las estrellas, en el mar todo es felicidad”. Simultáneamente los integrantes de los diferentes equipos irán girando en círculo, cantando y bailando, hasta recibir nuevas indicaciones.
- ◆ Cuando escuchen la frase “Barcas de...”, por ejemplo “Barcas de 5”, “Barcas de 18”, “Barcas de 20”, etcétera, según el número que el conductor haya mencionado, en ese momento se formarán grupos de acuerdo al número que se mencionó y se tomarán de las manos; las personas que no logren integrarse a los grupos, tendrán que ir saliendo de la dinámica.
- ◆ La actividad terminará cuando el conductor lo crea conveniente, esto ayudará al grupo a relajarse e integrarse.

Números

- ◆ Se formarán cuatro equipos, cada uno de aproximadamente treinta participantes; a cada equipo se le entregará un paquete de hojas blancas donde vendrán impresos números del 0 al 9.
- ◆ Las indicaciones serán las siguientes: Cuando el conductor mencione una cifra determinada de números, los equipos tendrán que formar esa cantidad lo más pronto posible y acomodar la cantidad de izquierda a derecha.
- ◆ El equipo que lo haga en el menor tiempo será el que más puntos obtenga.

El teléfono descompuesto

- ◆ El conductor indicará lo siguiente: La dinámica se llevará a cabo por filas de acuerdo a como están sentados. A las personas que se encuentran en el extremo final derecho de cada fila se les entregará una hoja impresa con alguna frase relacionada con el taller.
- ◆ En ese momento se iniciará la dinámica comenzando con las personas que se encuentran a la derecha del conductor de cada fila. La persona que recibe la frase la dirá al oído a su compañero que tiene a su derecha y de esa forma se irá pasando la voz de compañero en compañero hasta llegar al último integrante de la fila.
- ◆ Todas las filas deberán terminar al mismo tiempo. El conductor pedirá a las dos personas de cada fila que se encuentran en los extremos derecho e izquierdo, pasar al micrófono para leer la frase que se les entregó al inicio, y la última persona de la fila, la frase que llegó a sus oídos.
- ◆ Para terminar la dinámica se le pedirá a algún voluntario mencionar cuál es el objetivo de esta dinámica.

Estoy recordando que...

- ◆ Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta, y los demás manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente.
- ◆ Debe hacerse con rapidez. Si tarda más de cuatro segundos, da una prenda o sale del juego.

Conversando con números

- ◆ Sentados todos en círculo, un participante le dice al de su derecha cualquier número, pero con una entonación particular, que exprese temor, risa, sorpresa, etcétera. Éste debe responderle con cualquier número pero con la misma entonación y gestos.
- ◆ Luego se vuelve hacia el compañero que le sigue y cambiando la entonación le dice otro número y así sucesivamente.
- ◆ Si un participante no hace bien la entonación, reacciona de manera diferente o pasan tres segundos sin que responda pierde, y saldrá del juego o dará una prenda.
- ◆ Debe hacerse de forma rápida y utilizando gestos y entonación para darle vida a la conversación con números.

Calles y avenidas

- ◆ El grupo debe ser de mínimo 20 participantes. Se les pide que se agrupen en tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra. Cada fila se da la mano entre sí, quedando formadas las avenidas. A una señal del coordinador, todos se vuelven para la derecha y se dan las manos formando las calles. Cada vez que el coordinador dé una señal se girará a la derecha formando las calles o avenidas.
- ◆ Se piden dos voluntarios; uno va a ser el gato y otro el ratón, y el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo.

El corto circuito

- ◆ Se le pide a tres compañeros que salgan del salón. El resto de compañeros se forman en un círculo de pie y tomados del brazo, y se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable al que se le ha deteriorado la cubierta plástica, que se le pedirá al compañero que está afuera que lo descubra tocando las cabezas de los que están en el círculo.
- ◆ Todos habrán hecho un acuerdo para que al tocar la cabeza del sexto compañero, que es el que representa el cable dañado, todos al mismo tiempo y con toda la fuerza posible gritarán.
- ◆ Se llama a uno de los tres compañeros que están afuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable dañado.
- ◆ Esta dinámica es muy sencilla pero muy impactante; debe llevarse a cabo en un clima de concentración por parte de todos.

¡Levántense y siéntense!

- ◆ Todos deberán estar sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra “Quién” todos se deben levantar, y cuando dice la palabra “No”, todos deben sentarse.
- ◆ Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice “Quien o No”, sale del juego o da una prenda.
- ◆ El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápido para darle agilidad; si no lo hace, pierde.

Pasa la corriente

- ◆ Todos los participantes se sientan en círculo y se toman de la mano. Dando un ejemplo, el coordinador le da un apretón de mano al compañero que tiene a su derecha y éste luego debe pasarlo rápidamente al siguiente compañero, hasta que dé toda la vuelta. El coordinador indica que a esa acción se le llama “Corriente eléctrica”.
- ◆ Luego se nombra a cada quinto jugador “subesta-ción”, quien puede decidir pasar la corriente o regresarla, volviendo a apretar la mano del que se la pasó. Inmediatamente después que la corriente ha pasado por la subestación ésta debe hacer un ruido —convenido de antemano— para dar una pista de por dónde está yendo la “Corriente eléctrica”.

Dinámicas de cierre

Sirven para finalizar o cerrar un curso o taller. Se aplican cuando el grupo ya ha convivido por algunos días o semanas. En este momento los integrantes del grupo ya se conocen, ya están integrados y las dinámicas de cierre resultan tener una excelente participación grupal.

Esto me recuerda

- ◆ Acomodados los participantes en círculo, cada uno pondrá en el centro algún objeto, dibujo o frase relacionada con las diferentes actividades del taller.
- ◆ Cuando lo indique el conductor, cada participante tomará cualquiera de los objetos, frases o dibujos que están en el centro y expresará qué actividad o experiencia del taller le recuerda.
- ◆ Para finalizar la dinámica, cada integrante recoge sus prendas y se dan un fuerte aplauso.

Impresiones en plastilina

- ◆ El conductor entregará a cada participante un trozo de plastilina y les pedirá que intenten expresar cómo se sintieron al iniciar el taller y cómo al terminarlo.
- ◆ Para ello pueden moldear flores, animales, símbolos, objetos o figuras humanas, etcétera.
- ◆ El conductor dará apertura a la dinámica realizando él mismo su impresión del grupo de trabajo y explicará en qué consiste; esto motivará a que el resto de los participantes se animen y realicen su impresión.
- ◆ La dinámica terminará cuando todos los participantes hayan plasmado sus impresiones en plastilina.

¡Ahí va la pelota!

- ◆ El conductor explicará a los asistentes que entre todos van a hacer una lista hablada sobre sus experiencias en el taller.
- ◆ Haciendo un círculo, un participante lanzará una pelota a alguno de los compañeros, el cual puede decir, por ejemplo: “Yo llegue a este curso con timidez, y me llevo del curso esto...”. Entonces lanzará la pelota a otro compañero y éste proseguirá el relato.
- ◆ El conductor podrá ir anotando en una columna cómo llegaron y en otra cómo se van; al terminar de expresar todos los asistentes su sentir, algún voluntario le podrá dar lectura en voz alta.

Nuevas amistades

- ◆ El conductor expondrá que habiendo trabajado con diferentes compañeros a lo largo del taller, seguramente han simpatizado más con alguno de ellos.
- ◆ A continuación invitará a que cada quien se reúna con la pareja o tríos que más le haya simpatizado y platiquen sobre las experiencias vividas, así como de las ventajas de trabajar en grupo.

La telaraña

- ◆ El conductor reunirá a todos los asistentes en círculo y les explicará que es tiempo de despedirse de los compañeros y del curso que han tomado.

- ◆ A continuación tendrá lista una madeja de estambre de cualquier color.
- ◆ El conductor les explicará que él aventará la madeja indistintamente a un participante, quedándose con la punta inicial del hilo, el participante recibirá la madeja y dirá qué fue lo que más le gustó del taller. Se quedará con parte del hilo de la madeja y nuevamente aventará la madeja a otro compañero, el cual repetirá la misma acción, hasta que todos hayan participado.
- ◆ Al concluir la dinámica, todos terminarán enredados.
- ◆ Para finalizar, el conductor mencionará que así como terminaron unidos y es difícil desenredarse, procuren permanecer siempre.

Carrera de relevos

- ◆ Divide al grupo en dos equipos y cada equipo elija el nombre que le va a representar.
- ◆ Indica al grupo alinearse por equipos para formar dos filas. Entregar a cada equipo un marcador.
- ◆ Al frente de cada fila estará colocada una cartulina pegada en la pared, en donde escribirán en la parte superior el nombre de cada equipo.
- ◆ El conductor les explicará que a la cuenta de tres, el primer integrante de cada fila correrá hacia la cartulina y dibujará lo que más le haya gustado del taller.
- ◆ Tendrá como tiempo máximo para hacer su dibujo 15 segundos, y regresará a su fila para entregar el marcador al siguiente compañero que pasará.
- ◆ La dinámica terminará cuando todos los integrantes de los dos equipos hayan terminado de pasar y un voluntario de cada equipo pasará a interpretar los dibujos de su equipo.

Globos mensajeros

- ◆ El conductor solicitará con anticipación a los asistentes traer un globo con gas para la última sesión.
- ◆ El globo puede ser grande o pequeño, la única condición es que tenga gas.
- ◆ El conductor entregará a cada participante una hoja en blanco y les pedirá escribir tres de las cosas que más les hayan gustado del curso que se impartió.
- ◆ Cuando hayan terminado de escribir, podrán decorar su carta con crayolas de acuerdo a su creatividad, posteriormente la doblarán hasta hacer un cuadrito pequeño.
- ◆ El conductor les proporcionará hilo para que puedan amarrar su carta al globo.
- ◆ En el momento en que todos hayan terminado, podrán salir al patio, o a la entrada de la biblioteca y a la cuenta de tres todos soltarán sus globos, los cuales se elevarán inmediatamente hasta perderse en las nubes.
- ◆ Con un gran aplauso, todos se despedirán del curso dándose un abrazo y deseando que quien encuentre su globo se entere que todavía existen cursos motivadores.

Si todos fuéramos mudos

- ◆ El conductor reunirá a todo el grupo y formarán un gran círculo.
- ◆ Les explicará que llegaron al final del curso y es el momento de despedirse, pero lo harán simulando que todos en el grupo por un momento son mudos.
- ◆ El conductor iniciará la actividad realizando todo tipo de movimientos y gestos sin emitir ninguna palabra.
- ◆ Posteriormente cada participante, voluntariamente, realizará su despedida.
- ◆ Cuando todos los participantes de hayan despedido, se terminará la dinámica. En ese momento todos aplaudirán, y podrán hablar respecto a este ejercicio y al taller.

Mis Vacaciones en la Biblioteca 2007

SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE
SEVILLA EDITORES, S.A. DE C.V.
EN EL MES DE JULIO DE 2007.
LA EDICIÓN CONSTA DE OCHO MIL EJEMPLARES
MÁS SOBRANTES PARA REPOSICIÓN.