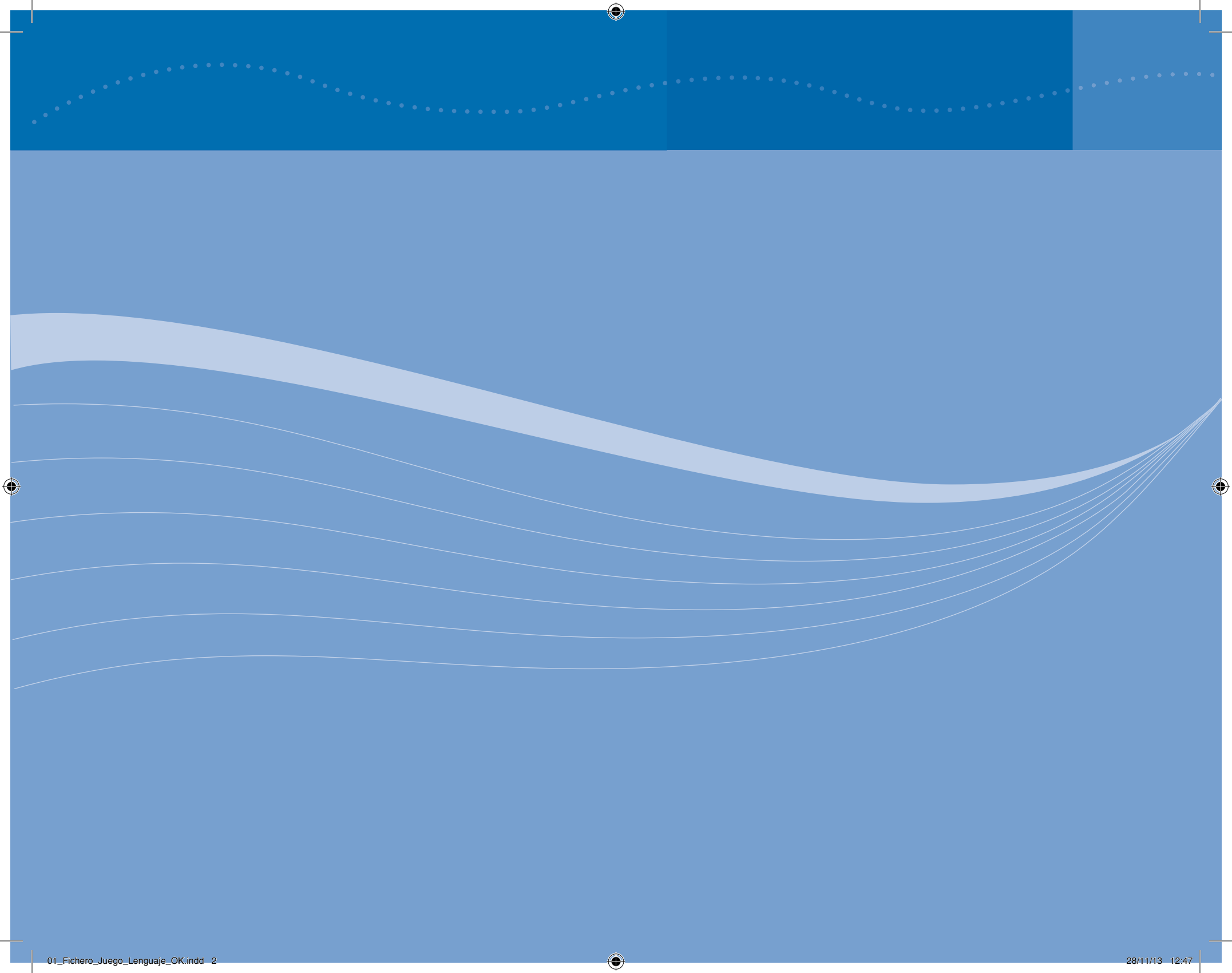


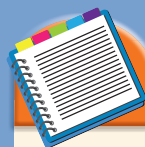


Subsecretaría de Educación Básica

# Lectura y Escritura







### Descripción general

#### ¿Qué haremos?

Instalaremos la Biblioteca Escolar y la Biblioteca de Aula para que sea un apoyo permanente en las actividades de lectura y escritura.



### Propósitos

#### ¿Qué aprenderemos?

A organizar y localizar los libros por temas y géneros para utilizarlos en la lectura libre o como apoyo a los contenidos curriculares.



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

##### **Materiales que integran el acervo de la Biblioteca Escolar:**

*Materiales impresos:* se refieren a los *Libros del Rincón* y los acervos de la Biblioteca Escolar y las Bibliotecas de Aula y los que la escuela ha adquirido.

*Materiales informáticos:* se refieren a los *hardware* y programas (*software*) y el servicio de Internet, pero también podemos considerar el listado de las fuentes de información.

*Materiales audiovisuales:* son materiales de audio y video que apoyan los procesos educativos.

*Materiales para el manejo de la información y la comunicación:* se considera desde una computadora; equipo de audio, como grabadora y reproductora; grabadora de video y reproductora; radio; televisión, y cañón de videoimágenes.



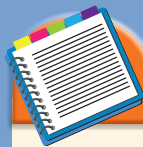
### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Ubique un lugar para instalar el acervo de la Biblioteca Escolar; en caso de no disponer de un espacio, con el Comité de Lectura de la escuela acuerde una estrategia que garantice la disposición de los libros. Por ejemplo una carretilla o un librero a manera de biombo, el cual se instale en el patio.
2. Con la participación de los alumnos, organice los libros considerando el catálogo de clasificación de la biblioteca, ver anexo 2, comenten las series y las categorías a las que pertenece cada libro.
3. Que sea ésta una oportunidad para que los alumnos exploren y conozcan los libros.
4. Invite a sus alumnos a compartir algún párrafo o imagen que les haya resultado interesante.
5. En cada grupo se instala y organiza la Biblioteca Escolar.
6. En cada grupo, después de instalar la biblioteca, acuerden un reglamento para leer los libros, el cual no tenga más de 10 disposiciones.
7. Con la canción de "Acitrón de un fandango. . ." reparta rápidamente los libros con sus alumnos para que cada uno se encargue de presentar el que le haya tocado, considerando el nombre, autor, género, categoría, serie, ilustrador y editorial.







## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Realizaremos una ficha con dibujos, palabras o frases acerca de datos o cosas que nos gustan para presentarnos ante el grupo.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

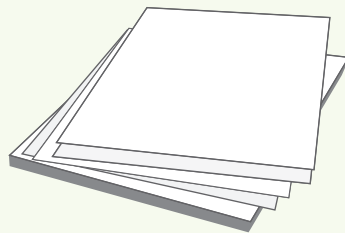
A identificar los datos que debemos conocer acerca de nosotros mismos para presentarnos con otros compañeros —para fortalecer la expresión oral—, y aprovecharlos para elaborar con ellos una historieta.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Hojas blancas y plumones o lápices de colores.



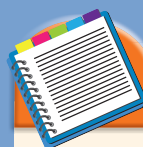
## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Pregúntale a los integrantes del grupo si se conocen entre sí, y si les gustaría conocerse. Indícales que en esta sesión, de una manera divertida, se presentarán y conocerán los gustos de los otros.
2. Entrega una hoja a cada participante; indícales que la doblen en 6 partes y que escriban o dibujen en cada una lo que aparece en el siguiente formato.

<i>Yo me llamo...</i>	<i>Mi comida favorita es...</i>	<i>Tengo</i>
<b>Liliana</b>		<b>8</b>
		<b>años</b>
<i>Cumplo años el...</i>	<i>Mi libro favorito es...</i>	<i>Mi amiga o amigo favorito es...</i>
<b>2</b>		
<b>de diciembre</b>		





### Descripción general

#### ¿Qué haremos?

Inventaremos un insecto fantástico.



### Propósitos

#### ¿Qué aprenderemos?

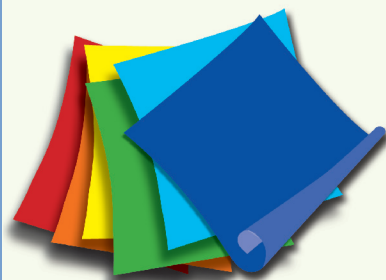
A realizar divertidas descripciones orales sobre un personaje imaginario, con base en el análisis de sus características y mediante la elaboración de explicaciones.



### Materiales

#### ¿Qué necesitamos?

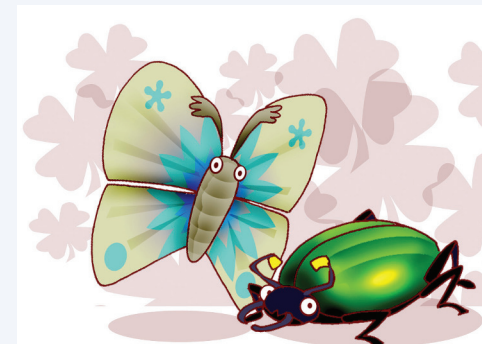
Papeles de colores, maquillaje, cintas de colores, anteojos oscuros, etcétera.



### Desarrollo de la actividad

#### ¿Cómo lo haremos?

1. Inicia la sesión conversando con los participantes sobre lo que conocen de los insectos: cómo son, dónde viven, qué comen, etc. Si es posible, consulten los libros de la biblioteca. Muéstrales algunas fotografías. En Internet (<[www.google.com/search?q=insectos&hl=](http://www.google.com/search?q=insectos&hl=)>) encontrarás algunas fotografías interesantes. Invítalos a inventar un insecto fantástico.
2. Pídeles a los asistentes que se reúnan en pequeños equipos de tres integrantes, y que seleccionen un insecto que les interese y cualquier otro animal que se les ocurra. Una vez seleccionados, combinarán los nombres y características de ambos animales para inventar un *Insecto fantástico* (por ejemplo: *el avisfante* resulta de combinar una avispa con un elefante).
3. Indica a los participantes que se pongan de acuerdo sobre la descripción del animal que inventaron: costumbres, lugar donde vive, qué le gusta comer y demás datos interesantes que pudieran agregar.
4. Pídeles que se caractericen conforme a la descripción de su insecto. Pueden utilizar papeles de colores, maquillaje, gorras, etc. (El tiempo para esta parte de la actividad no debe exceder de 10 minutos.)
5. Invita a los equipos a realizar una “convención de insectos”, en la que se presentarán brevemente ante los demás. Para ello explicarán quiénes son, cuáles son sus costumbres, dónde viven y cómo son (no su aspecto, sino sus cualida-





# Cacería de insectos

FICHA 2

des). Al finalizar cada presentación, propicia el análisis de los datos aportados por el equipo; observen si las descripciones fueron suficientes para conocer sus características. Si es necesario, entre todos aporten sugerencias a los equipos para mejorar sus descripciones.

## 6. Concluyan la actividad jugando y cantando “Cacería de insectos”:

(Esta ronda inicia con los participantes reunidos en un círculo que gira en la dirección de las manecillas del reloj.)

### **En el patio de mi casa hay un insecto**

(se dice el nombre de alguno de los insectos fantásticos, mismo que se encontrará en el centro del círculo acostado como si estuviera muerto).

### **Échenle flit, ¡scht, scht!**

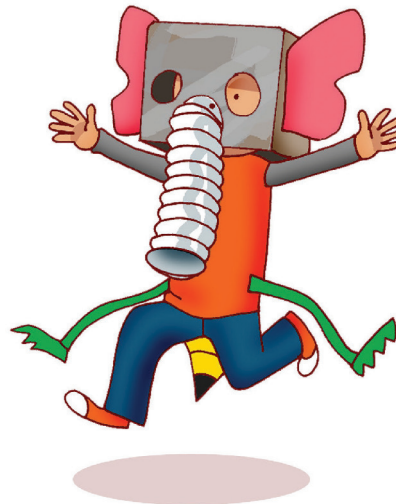
(se hace la mímica como si se aplicara un insecticida);

### **échenle más, ¡scht, scht!**

**¿Ya se murió?** (el círculo camina hacia el centro para ver al insecto).

**¡Ya revivió!** (el insecto se levanta y trata de atrapar a los demás).

Esta actividad puede repetirse varias veces con distintos insectos.



## Actividades complementarias o variantes de la actividad

### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Realicen la actividad de presentación de los insectos como “Fotografías de insectos”, en donde un equipo le describe a otro el insecto fantástico que inventaron, para que elaboren un retrato hablado de él. Al finalizar se comparará el dibujo con el insecto caracterizado para detectar las similitudes y diferencias. Pregúntales a qué pudieron deberse las diferencias, para que reflexionen si la descripción fue suficiente o qué características le faltaron. Concluyan la actividad con el juego “Cacería de insectos”



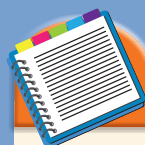
## Información general

### ¿Qué necesito saber?

Es importante comprender que una descripción apropiada se apoya en información contextualizada y relevante para el receptor del mensaje. En este caso, la información previa que se les dé a los participantes puede enriquecer su imaginación, para que su descripción además resulte divertida y creativa. Por tal motivo, puedes elaborar de antemano una lista con datos interesantes acerca de los insectos; esto te permitirá orientar a los equipos y animarlos con sugerencias cuando a ellos no se les ocurra algo. La lista puede incluir, por ejemplo, cómo nacen, cómo es el lugar donde viven, de qué tamaño son, de qué color, etcétera. Como apoyo, puedes consultar los libros de las Bibliotecas Escolar y de Aula, y en Internet:

<<http://gabopaola100.blogspot.com/2010/08/13-la-descripcion-en-el-proceso.html>>





## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Disfrutaremos y escucharemos un cuento, y realizaremos dibujos que representen las diferentes escenas de la historia.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

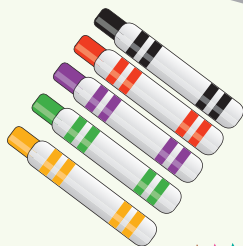
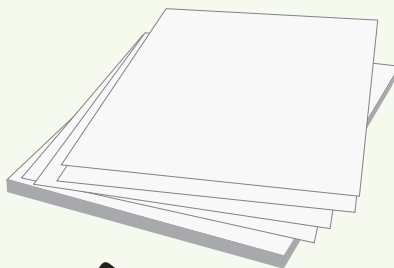
A desarrollar nuestra habilidad de escuchar y narrar mediante la lectura de un cuento y la reconstrucción de la historia con dibujos.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Los libros de la Biblioteca Escolar o de Aula. Hojas blancas y plumones o lápices de colores.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Inicia la sesión conversando acerca de los cuentos; pide a algunos voluntarios que platiquen si alguien les ha leído un cuento, quién fue, y si les gustaba que les leyeran y por qué.
2. Pídeles que busquen un lugar cómodo y que se dispongan a escuchar la lectura de un cuento. Ten cuidado de realizar una lectura amena, dando énfasis a las voces y situaciones de los diferentes personajes, y de crear un ambiente adecuado para disfrutar la lectura; además, haz las pausas necesarias para preguntar o dar respuesta a los oyentes. Si es posible, pon una música suave durante la lectura.
3. Al terminar de escuchar el cuento, pídeles a algunos voluntarios que platiquen lo que más les gustó.
4. Invita a los asistentes a jugar a "Las cajitas musicales". Reparte en secreto algunas escenas del cuento (que deberás escribir previamente en tarjetas) a ciertas personas, quienes serán las cajitas musicales, que se colocarán en fila y en desorden. Los demás miembros del grupo, al mismo tiempo,





les “darán cuerda” a todas las cajitas musicales, la cuales narrarán las partes del cuento que se les hayan asignado. La idea es que se escuche el ruido de todas las narraciones. Los oyentes tendrán que mover de lugar las cajitas hasta que logren ponerse de acuerdo acerca del orden en que deben estar. Cuando estén todas las cajitas en su lugar, se les volverá a dar cuerda una por una para escuchar la narración de principio a fin.

5. Comenta la importancia de haber reconstruido juntos el cuento que escucharon y de valorar las posibilidades lúdicas que les brinda el uso de los materiales de lectura.
6. En la página <[www.youtube.com/watch?v=VjNPA28YJKk](http://www.youtube.com/watch?v=VjNPA28YJKk)> encontrarás la canción *Vamos todos a leer*, del grupo Patita de perro; úsala para concluir la actividad y propón un baile en el que cada quien improvise y se divierta. Anímalos a encontrar nuevas parejas para agregarlas a la canción:

*En la escuela, en el trabajo. . . vamos todos a leer.  
Si eres gordo o eres flaco. . .  
Si eres sabio o poco listo. . .*



### Actividades complementarias o variantes de la actividad

#### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Reúne al grupo en equipos pequeños. Divide el cuento en tantas partes como equipos se hayan formado. Pídele a cada uno que seleccione una parte y que la dibujen. También pueden escribir en la parte inferior una frase breve relacionada con el dibujo. Si es posible, amarren una cuerda, a manera de tendadero. Luego, conforme vayan terminando, los equipos irán colgando sus dibujos en ganchos de ropa. Es importante que tengan cuidado de acomodar los dibujos buscando que queden en el orden correcto. Al finalizar, invita a los equipos a revisar que se entienda la secuencia del cuento.

### Información general

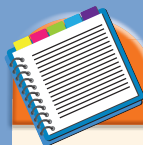
#### ¿Qué necesito saber?

En este tipo de actividades es fundamental hacer una cuidadosa selección del cuento, pues su duración no debe exceder de los 10 o 15 minutos; asimismo, el contenido debe estar dirigido a los intereses de los alumnos. También hay que destacar la importancia de seguir el hilo conductor del texto con base en las ideas centrales, sin tener necesariamente que recordar todos los detalles, pero sí la capacidad de recordar el orden de los acontecimientos y su incidencia en la historia. Para mayor información, puedes consultar en Internet: <<http://centros5.pntic.mec.es/cpr.de.ciudad.real/lengua/Coheren.htm>>.

Te sugerimos los siguientes títulos que se encuentran en las Bibliotecas Escolar y de Aula para que trabajes con ellos:

- El pájaro del alma*, de Mijal Snunit, FCE-Colección Libros del Rincón (SEP).  
*La venganza de la trenza*, de Graciela Montes y Claudia Legnazzi, FCE-Colección Libros del Rincón (SEP).  
*La peor señora del mundo*, de Francisco Hinojosa, FCE-Colección Libros del Rincón (SEP).





## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Inventaremos un superhéroe y describiremos sus poderes, traje e identidad secreta.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

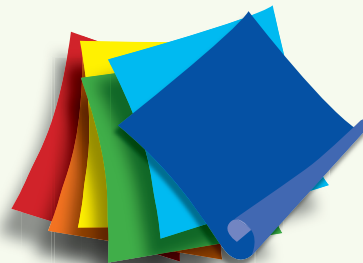
A reconocer y utilizar los adjetivos en la elaboración de un personaje al que se le atribuyan esas características.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Papeles de colores, maquillaje, retazos de tela, tijeras y listones.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Inicia la sesión proponiéndoles a los participantes una conversación sobre los superhéroes que conocen. Pídeles que comenten cómo se llaman y si el nombre del personaje guarda alguna relación con sus características y superpoderes.
2. Proponles que inventen su propio superhéroe. Para ayudarse en esta tarea, entre todo el grupo escribirán una lista de palabras que vayan bien con un superhéroe. La lista quedará a la vista de todos en el pizarrón o en un rotafolio. Haz énfasis en que cada personaje quedará descrito en una sola palabra: rápido, fuerte, elástico, ágil, etcétera.
3. Reúne al grupo en pequeños equipos. Pídeles que seleccionen algunas palabras de la lista para dar forma a su superhéroe. Indícales que, con base en las palabras elegidas, inventarán el nombre, poderes e identidad secreta del personaje.
4. Invítalos a que diseñen el traje. Luego, que caractericen a algún miembro del equipo según el personaje inventado. Pueden utilizar papeles de colores, maquillaje, retazos de tela, listones, etcétera.



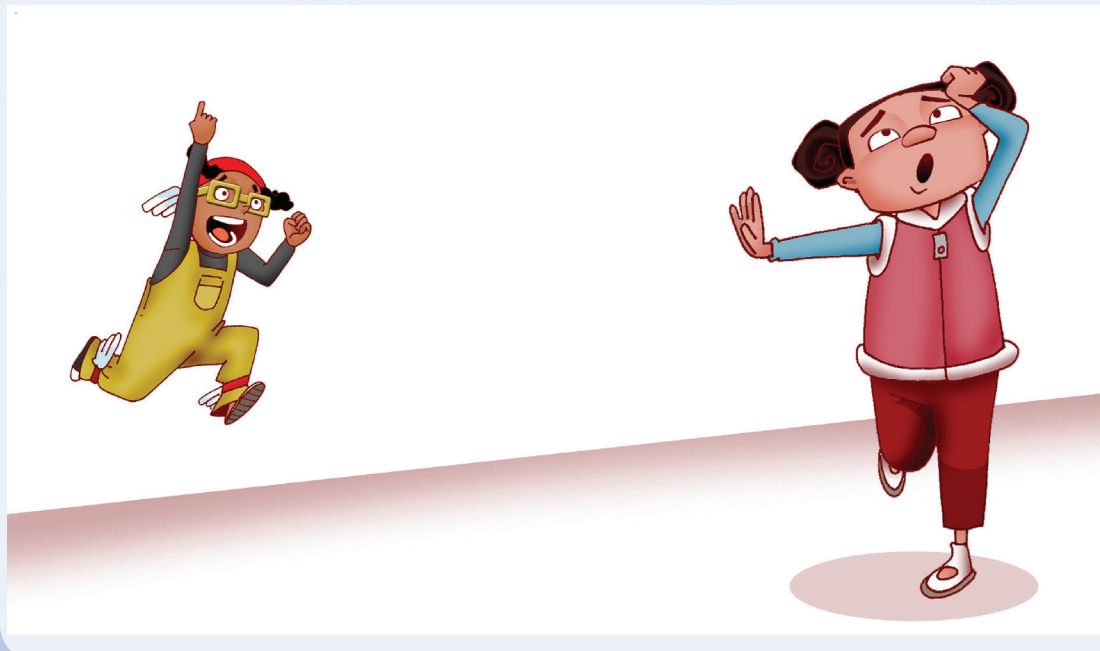




# Desfile de superhéroes

FICHA 4

5. Pide a los equipos que presenten a su superhéroe y que digan al grupo qué palabras seleccionaron de la lista. Hazles notar que todas las palabras mencionadas se refieren a las cualidades del personaje. Pregúntales si creen que a todos los objetos o personas se les podrá encontrar también una palabra que describa sus cualidades (color, forma, tamaño, etc.). Dale varios ejemplos y pídeles que mencionen una palabra para ellos; por ejemplo: *Sol, brillante; lentes, oscuros; niño, pequeño*, etcétera.
6. Al terminar, organiza una carrera en la que participarán todos los superhéroes para salvar a sus compañeros de equipo; así demostrarán que son tan ágiles, veloces o fuertes, como lo expresaron cuando fueron creados.
7. El superhéroe correrá de un extremo a otro del patio, en donde lo esperará un compañero; lo salvará tomándolo de la mano y dirigiéndose juntos al otro lado; allí salvarán a otro y así, sucesivamente, hasta salvar a todos. Ganará el equipo que salve primero a todos los integrantes.
8. Al finalizar puedes decirles que todas las palabras que se utilizaron para describir a sus superhéroes son adjetivos.



## Información general

### ¿Qué necesito saber?

Es necesario tener claro que los **adjetivos** son aquellas palabras que nos dicen cómo son los objetos o las personas; es decir, nos hablan de sus características de color, tamaño, forma, etc. Los adjetivos, desde luego, se encuentran contextualizados en alguna descripción en la que resaltarán las características de los personajes o paisajes en cuestión. Esto puedes observarlo con claridad en la ficha 2 (“Cacería de insectos”). En la siguiente página de Internet encontrarás información útil acerca del uso de los adjetivos y cómo contextualizarlos en una descripción:

<[http://www.materialesdelengua.org/aula\\_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm](http://www.materialesdelengua.org/aula_virtual/descripcion/descripcionpersonajes.htm)>



## Actividades complementarias o variantes de la actividad

### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Al final, puedes organizar una ronda de superhéroes. Todo el grupo se reúne en un círculo y los superhéroes se colocan fuera de él; pueden cantar alguna ronda tradicional como *Doña Blanca, El patio de mi casa, Jugaremos en el bosque*. . . y sustituir alguna frase por otra que tenga que ver con la situación; por ejemplo: “Jugaremos en el bosque mientras los superhéroes no están, porque cuando ellos vengán a todos nos salvarán.”

# FICHA 5 Disfrutamos y creamos historietas



## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Jugaremos a “El rey pide” para valorar los recursos que pueden emplearse cuando no es posible hablar, y elaboraremos una historieta a partir de la identificación de estos elementos.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

A identificar las características y recursos gráficos utilizados en las historietas, y los emplearemos al elaborar una.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Hojas blancas, plumones o lápices de colores, palitos de paleta, pegamento blanco.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Divide al grupo en dos equipos. Invítalos a jugar “El rey pide”. Se elige a un participante, que actuará como un rey exigente, desesperado y enojón, pero mudo. Para ser feliz, el rey pedirá un objeto que posea el grupo (puede ser un zapato, un cinturón, etc.; si quieren hacer más difícil el juego, puede solicitarlo de un color o tamaño específico), pero como sólo puede darse a entender con mímica, los equipos tratarán de adivinar lo que quiere, sin equivocarse para que no se enfade. El rey le recibirá el objeto sólo al primer equipo que se lo entregue y el que más objetos entregue será el ganador.
2. Comenta con los participantes si fue fácil entender lo que el rey quería. Pregúntales de qué otras maneras podríamos darnos a entender sin usar palabras (escritura, sonidos y dibujos).
3. Pregúntales a los participantes si se imaginan lo que sería vivir con un rey enojón como el del juego, cómo viviría la gente del reino, qué cosas absurdas les pediría, etc. Invítalos a realizar una historieta sobre este tema, en la que empleen los elementos analizados (escritura, sonido y dibujos).
4. Entrega una hoja blanca a cada participante. Pídeles que la doblen por la mitad a lo largo y en tres partes a lo ancho, para obtener seis secciones. Pídeles que corten la hoja por el doblez más largo y que peguen esa mitad en un extremo de la otra para formar una tira larga.
5. En las divisiones dibujarán ordenadamente los dibujos de su historieta, incluyendo diálogos y sonidos. (Es recomendable tener dos o tres ejemplares de historietas para que puedan resolver las dudas que les surjan durante la actividad. Pueden ser muy útiles las historietas mexicanas clásicas, como *Memín Pinguín*, *La familia Burrón* o *Los Supersabios*, también en la Biblioteca Escolar y en la Biblioteca de Aula existen cuentos escritos, además de historietas. Consúltalos.)



## Disfrutamos y creamos historietas FICHA 5



6. Cuando terminen sus historietas, entrégale a cada integrante un par de palitos de paleta. Pídeles que los peguen en los extremos de la historieta para que puedan enrollarla y hacerla pasar de un palito a otro.
7. Invítalos a divertirse leyendo y disfrutando las historietas elaboradas por los demás. Comenten cuáles fueron las que más les gustaron y por qué.

### Información general

#### ¿Qué necesito saber?

Es importante reconocer la importancia de las historietas como un recurso didáctico que pone en juego diversos elementos tanto de lectura como de escritura. Además, como género narrativo, la historieta nos permite sintetizar la información a través de dibujos y onomatopeyas. Te sugerimos revisar con anticipación algunas historietas y observar los recursos gráficos que emplea: globos para diálogos y pensamientos, onomatopeyas, viñetas, la utilización de dibujos, etc. En Internet puedes encontrar una explicación de los elementos de la historieta, en el siguiente sitio:

<<http://tq.educ.ar/tq03041/elemento.htm>>



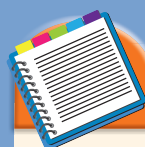
### Actividades complementarias o variantes de la actividad

#### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Pueden realizar la historieta en equipos. Esto permitirá que los integrantes reflexionen de forma conjunta sobre el tipo de dibujos, signos, globos de diálogo o expresiones que desean utilizar.







## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Nos divertiremos contando y representando chistes.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

A desarrollar nuestra expresión oral y a reflexionar sobre algunos aspectos de ella, como: intensidad, entonación, fluidez, etcétera.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

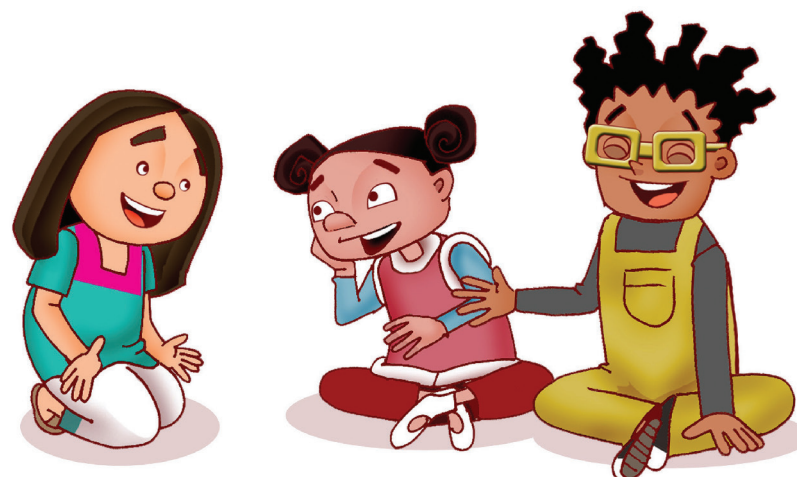
Libros de chistes infantiles y grabadora.



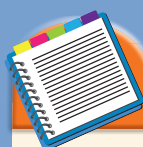
## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Prepara con anticipación algunos chistes que puedas contarles a los asistentes; puedes apoyarte con un libro de chistes para niños de la biblioteca.
2. Invita a los participantes a contar algunos chistes que conozcan. Luego, comenten la intención que tienen los chistes (hacer reír), así como los aspectos que debemos cuidar a la hora de contarlos (volumen, entonación, dramatización, y no contar el final de manera anticipada) para que en verdad logren su cometido.
3. Reúne a los asistentes en dos equipos para organizar un "Duelo de chistes". Cada equipo preparará una lista de chistes (tantos como integrantes tenga el equipo) y cada quien pasará a contar uno alternándose con los demás equipos. Indícales que dispondrán de algunos minutos para ensayarlos; los compañeros pueden hacer sugerencias para mejorar las interpretaciones.







## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Jugaremos a esconder y encontrar las palabras que conforman un refrán.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

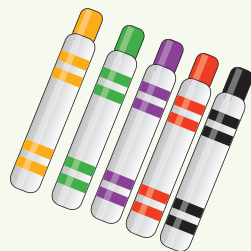
Distintos refranes y su función en variadas situaciones de la vida cotidiana.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Cartulinas de colores, plumones de colores y tijeras.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Reúne al grupo en pequeños equipos y entrégales tres o cuatro refranes que hayas seleccionado previamente (es recomendable que no se repita ninguno). Pídeles que los canten con palmadas a distintos ritmos.
2. Pídeles a los participantes que seleccionen uno de los refranes que les entregaste en la primera actividad. Luego, que lo escriban con letras grandes en una cartulina (si es posible, cada equipo con un color diferente) y que recorten las palabras que lo forman. Finalmente, indícales que elijan diversos lugares de la escuela (detrás de un árbol, debajo de una silla, encima de un estante, etc.) para ocultar las palabras recortadas.







3. Los participantes jugarán a buscar un tesoro. Tratarán de encontrar todas las palabras que conforman el refrán de otro equipo y que se encuentran ocultas en diversas áreas del lugar. Para orientar las búsquedas, asigna a cada uno el color de cartulina que le corresponde encontrar. Coméntales que deberán cumplir su misión siempre reunidos en equipo, por lo que ninguno de los miembros puede separarse; de esta manera también se estará favoreciendo el trabajo en equipo.
4. Al finalizar la búsqueda, cada equipo actuará el refrán de acuerdo con la interpretación que hagan de él. Los demás equipos pueden aportar otros usos para ese refrán. Habrá que tener cuidado con los ejemplos que aporten los equipos para que no se desvirtúe el sentido del refrán.
5. Culmina la actividad preguntando al grupo qué aprendieron sobre el uso de los refranes. Puedes ayudarlos mediante preguntas para que en su conclusión mencionen que los refranes ejemplifican diversos eventos de la vida cotidiana.



EN BOCA CERRADA NO ENTAN MOSCAS.

Esa tuna me comeré aunque me espine.

Ojos que no ven,  
corazon que no siente.

Falso dado ni Dios lo avita.

POR SU BOCA MUERE EL PEZ.

NO POR MUCHO MADRUGAR  
AMANECE MÁS TEMPRANO.

El que mucho abarca poco aprieta.

El que se lleva se aguanta.

### Información general

#### ¿Qué necesito saber?

Los refranes cumplen una importante función social relacionada con la representación de diversas situaciones a través de una frase coloquial y divertida —que en ocasiones tuvo su origen en una situación real—, que persiste hasta nuestros días. Es necesario que conozcas algunos refranes y que pienses con anticipación algunas situaciones en las que pueden emplearse, si requieres orientar a los asistentes. Puedes encontrar algunos refranes en las Bibliotecas Escolar y de Aula, y también en Internet, con su explicación: <[www.redargentina.com/refranes/](http://www.redargentina.com/refranes/)>. Y para las curiosidades acerca del origen de algunos refranes, puedes consultar la página:

<<http://www.taringa.net/posts/info/1047201/Historia-de-los-refranes.html>>

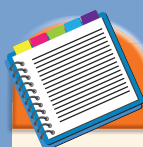
### Actividades complementarias o variantes de la actividad

#### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Elabora con anticipación dos tarjetas para cada equipo: una con el refrán y otra con el significado. Entrega la primera a un equipo y esconde la segunda en el patio de la escuela. Pide a cada equipo que lea su refrán, que invente una melodía para cantarlo y que conversen acerca de lo que quiere decir. Posteriormente, cada equipo buscará la tarjeta con el significado respectivo y presentará al grupo su refrán cantado y explicará el su significado. Concluye realizando la actividad 5.



# FICHA 8 Feria de héroes y villanos



## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Elegiremos el personaje de un cuento y nos apropiaremos de sus características para jugar "Canasta de cuentos".



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

A Identificar las características de los personajes de un cuento y a relacionarlas con su opuesto (antónimos).



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Libros de la biblioteca escolar o de la biblioteca del aula.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Sentados en círculo, narra a los participantes un cuento que hayas seleccionado con anticipación (*La peor señora del mundo*, *Los cinco horribles* o alguno de la biblioteca del aula). Pregúntales cuál es su personaje favorito y pide que alguien escenifique algún momento donde intervenga. Invita a algunos voluntarios a comentar cuál es su personaje favorito de algún otro cuento y por qué. Pídeles que narren la parte que más les gusta de ese cuento (por ejemplo, cuando el lobo sopla sobre la casita de los cochinitos, o cuando le dice a Caperucita: "¡Para comerte mejor!", etcétera).
2. Pídeles a los participantes que elijan ser algún personaje de un cuento (diferente de los que ya mencionaron) sin que se repita ninguno en el grupo.





# Feria de héroes y villanos

FICHA 8

- Indícales que en ese momento tú no serás parte del círculo y que tratarás de sentarte en el lugar de alguno de ellos. Para ello, invítalos a moverse de su lugar regalándoles un cuento imaginario a los personajes que reúnan las características que menciones; por ejemplo, puedes decir: "Traje un cuento para todos los personajes que son villanos" o "Traje un cuento para todos los personajes que son animales", "... que tienen bigote" "... que son bajitos", etc. Al escuchar alguna característica de su personaje, se pondrán de pie y cambiarán de lugar procurando no quedarse sin espacio en el círculo; si ocurre esto último, ellos pasarán al centro y dirán una nueva característica para que el grupo se mueva. Cuando alguien quiera que todos los participantes cambien de lugar, podrá decir: "Traje una canasta de cuentos".
- Deja que los asistentes jueguen durante unos 30 minutos; invítalos a mencionar diferentes características acerca de los distintos personajes cada vez.
- Al concluir, pídeles que elaboren una lista de todas las características mencionadas, y que traten de encontrar las palabras opuestas: héroes y villanos, altos y bajitos, niños y adultos, fuertes y débiles, animales y humanos, etcétera.
- Invita al grupo a decir los nombres que conocen para estas palabras (*contrarios, opuestos...*). Si ellos no lo mencionan, tú puedes decirles que estas palabras también se conocen como **antónimos**. Luis Pescetti tiene un juego/canción acerca de los opuestos, llamada *Blanco, negro, blanco*, que podrías incluir para finalizar la actividad. Puedes verla en Internet:

<<http://www.youtube.com/watch?v=H0eZUhybjzs>>

Traje un cuento para todos los que son villanos



## Información general

### ¿Qué necesito saber?

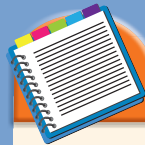
El uso de los antónimos en las narraciones nos permite conocer a los héroes y a los villanos de un cuento, la luz y las sombras de un bosque o la salida y la puesta del sol. El uso de este recurso permite a los participantes mejorar o precisar sus descripciones, así como la ampliación de su vocabulario. Sería conveniente que te anticiparas a la actividad haciendo una lista de los personajes opuestos (contrarios) que puede haber en los cuentos: gordos-flacos, buenos-malos, etc. Esto te permitirá sugerir algunos al final, si al grupo ya no se le ocurren otros.



## Actividades complementarias o variantes de la actividad

### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

En lugar de elaborar la lista de palabras, pueden jugar: "Círculos de opuestos". Tú irás diciendo palabras opuestas (como héroes y villanos) y los participantes deberán pensar a qué círculo pertenece el personaje que seleccionaron anteriormente: al de los héroes o al de los villanos, y se reunirán allí. Si ocurre que algunos no pertenecen a ninguno de los dos círculos, podrán formar un nuevo círculo. Gana en cada caso el círculo que se complete más rápido. Concluye la sesión realizando la actividad 6.



## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Elaboraremos una invitación para asistir a una fiesta.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

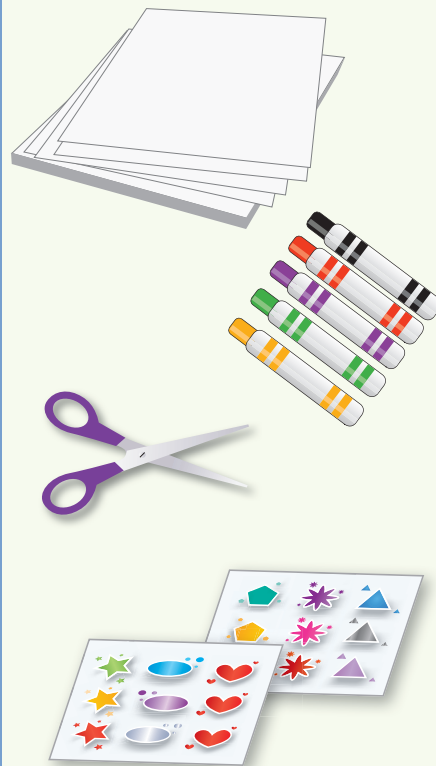
A reconocer la importancia social que tienen las invitaciones, y a reflexionar sobre la precisión de la información que se proporciona.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Hojas blancas, plumones de colores, recortes de revistas o calcomanías para decorar y tijeras.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Inicia la sesión preguntando a los participantes si alguna vez han ido a una fiesta y qué es lo que más les gusta de ellas. Invítalos a asistir a una fiesta imaginaria que organizarás. Mencionalas que todos deberán contribuir con algo y que sólo podrán ir a la fiesta quienes logren descubrir qué es.
2. Sentados en círculo, cada participante irá diciendo su nombre y lo que quiere llevar (cualquier objeto o vestimenta que traiga puesto su compañero de la derecha); enfatiza que ellos deberán descubrirlo. Verifica si lo que cada quien dice es correcto y dile: "Sí, puedes ir", cuando alguno haya descubierto la clave, o "Todavía no puedes ir", si no lo logra. Cada vez que sea tu turno, trata de exagerar las características que menciones sin mirar a la persona a la que te refieres (el compañero de la izquierda). Por ejemplo: "Yo soy Betty y voy a llevar unos tenis verdes con flores amarillas muy bonitas". El juego termina cuando todos (o la mayoría) hayan descubierto la clave para ir a la fiesta.







# Invitación a la fiesta

FICHA 9

3. Invita a los participantes a elaborar con mucho cuidado una invitación en una hoja blanca para el compañero que se encuentra a la derecha (la fiesta se realizará la siguiente sesión).
4. Formen un círculo grande con el propósito de entregar las invitaciones. Proponles que al entregar la tarjeta a su compañero digan en voz alta una característica positiva acerca de él; por ejemplo: "Voy a entregarle mi invitación a alguien que es muy sonriente y simpático. Se llama Juanito".
5. Pide a los invitados que revisen si su invitación tiene todos los datos para que lleguen sin problemas a la fiesta. Escucha las opiniones de algunos voluntarios acerca de la importancia de haber escrito todo correctamente para que ninguno deje de asistir.

6. Concluye la actividad cantando una ronda en la que se pueda mencionar la fiesta, o alguna de las características mencionadas al entregar la invitación; por ejemplo: *A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se volteen los que irán a la fiesta de burro o A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel, todos cargan su caja de miel, a lo maduro, a lo seguro, que se volteen los simpáticos de burro.* Pueden consultar las reglas de "La rueda de San Miguel" en Internet:

<<http://cte.seebc.gob.mx/proyectos/ajugar2011/actividades.php#d1>>



## Información general

### ¿Qué necesito saber?

Las invitaciones son textos muy empleados por la función social que cumplen: favorecen la interacción social. La importancia de las invitaciones como tipos de texto radica en que, a pesar de requerir poca información, ésta debe ser precisa y suficiente para quien la recibe. Al identificar las partes de una invitación y realizar una procurando que llegue hasta su destinatario, se estimula la reflexión acerca de la claridad de nuestros escritos. Es necesario revisar con anticipación las características de las invitaciones (puede ser de ayuda alguna que tengas en casa) y considerar detenidamente lo que sucedería con el invitado si faltara alguno de los datos.

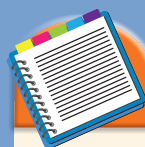


## Actividades complementarias o variantes de la actividad

### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Entreguen las invitaciones jugando a "El cartero". Cada asistente deposita su invitación en un buzón (puede ser una caja forrada). Cuando todas las invitaciones estén dentro, algún voluntario será el primer cartero, y entregará al azar la primera invitación que saque del buzón. La persona que recibe la invitación será el nuevo cartero; sacará otra invitación y la entregará y así sucesivamente, hasta haber entregado todas.

# FICHA 10 ¡Listos para ir a la fiesta!



## Descripción general

### ¿Qué haremos?

Elaboraremos una máscara para asistir a una fiesta de disfraces.



## Propósitos

### ¿Qué aprenderemos?

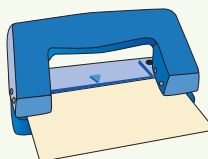
A seguir un instructivo.



## Materiales

### ¿Qué necesitamos?

Hojas de rotafolios, cartulinas, plumones de colores, tijeras, hilo elástico y perforadora.



## Desarrollo de la actividad

### ¿Cómo lo haremos?

1. Invita a los participantes a jugar a “La fiesta de animales”. Explícales que cada uno de ellos escogerá el nombre de un animal que les guste, sin que se repita ninguno. Luego se sentarán en un círculo y tú les dirás: “Vamos a la fiesta, fiesta y nos vamos a divertir. Yo soy el Chango y voy a invitar a . . .” (se dice el nombre de otro animal ). El animal seleccionado repite el mismo estribillo para invitar a otro animal, y así, sucesivamente, hasta que hayan invitado a todos los personajes.
2. Comenta con el grupo que realizarán una máscara para asistir a una fiesta de disfraces y que puede ser del animal que seleccionaron en el juego anterior.
3. Pon a la vista de todos el instructivo que copiaste en la hoja de rotafolio, para que lo analicen.



**Instructivo**

**Materiales:**

- ♦ Cartulina
- ♦ Lápiz
- ♦ Tijeras
- ♦ Hilo elástico o resorte delgado
- ♦ Colores o plumones
- ♦ Papeles de colores



**Procedimiento:**

1. Coloca el molde de la máscara sobre una cartulina y márcala con un lápiz siguiendo el contorno.
2. En caso necesario, modifica las orejas según las tenga el animal que quieres representar: alargadas para un conejo, hacia abajo para un perro, etcétera.
3. Recorta la máscara por el contorno (no olvides recortar los huecos para los ojos).
4. Decora la máscara a tu gusto usando colores, papeles, plumas, etcétera.
5. Realiza dos perforaciones en cada extremo de la máscara y amarra en ellas el hilo elástico o resorte delgado.
6. ¡Tu máscara está lista para usarse!



# ¡Listos para ir a la fiesta!

FICHA 10

4. Pide a un voluntario que lea las indicaciones. Luego, pregúntales a los demás en qué parte del texto están escritos los materiales (al principio), en dónde dice lo que se tiene que hacer (después de los materiales) y cómo se indica cada actividad (con un número).
5. Distribuye el material necesario para elaborar la máscara; pídeles que la decoren según el animal que eligieron.
6. Comenta con los participantes si se les dificultó la elaboración de la máscara y si les fue de utilidad el instructivo. Pregúntales si hubiera sido más o menos fácil hacerlo sin él, o qué pasaría si cambiaran el orden de las instrucciones. Concluyan la actividad comentando sobre la importancia de seguir instructivos.
7. Pídeles que se pongan su máscara y que se preparen para comenzar la fiesta de disfraces. (Te sugerimos que, con anticipación, decoren con globos el salón.) Utiliza la canción *La orquesta de animales*, de Cri-Crí (<[http://www.youtube.com/watch?v=NAY\\_Eg87ATI&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=NAY_Eg87ATI&feature=related)>), para que los participantes bailen como lo harían sus personajes. Propón otros juegos relacionados con los animales seleccionados; por ejemplo, hacer dos filas en donde los integrantes de una deberán atrapar a los de la otra cuando se dé cierta indicación (como “¡Salvajes contra domésticos!”).
8. Finaliza la actividad con un pequeño convivio. Previamente les habrás pedido que lleven su almuerzo y algo más para compartir.



## Información general

### ¿Qué necesito saber?

La lectura de instructivos exige la puesta en práctica de algunas estrategias especiales: se mantienen al alcance de la mano, se consultan varias veces para aclarar dudas y para comprobar el seguimiento adecuado del proceso. Es por ello que te sugerimos que tengas listo el instructivo que aparece en el anexo, copiado en una hoja de rotafolios, para que todos lo observen y puedan consultarlo. En Internet encontrarás diversos modelos de máscaras de animales:

<<http://www.jugarycolorear.com/2010/01/mascaras-para-imprimir-y-colorear-de.html>>  
<<http://mas-dibujos.dibujos.net/mascaras/>>

## Actividades complementarias o variantes de la actividad

### ¿De qué otra manera lo puedo hacer?

Reúne al grupo en pequeños equipos. Pídele a cada uno que elabore un instructivo para otro equipo, en donde describa en cinco pasos cómo llegar desde la puerta de la escuela hasta el lugar de la fiesta. Diles que deberán ser muy cuidadosos en redactar instrucciones muy precisas y sencillas para que el otro equipo pueda llegar con facilidad. Una vez reunidos todos los equipos en el lugar de la fiesta, analicen juntos si los instructivos eran correctos y por qué. ¡Lleven a cabo la fiesta!

# Anexo 1

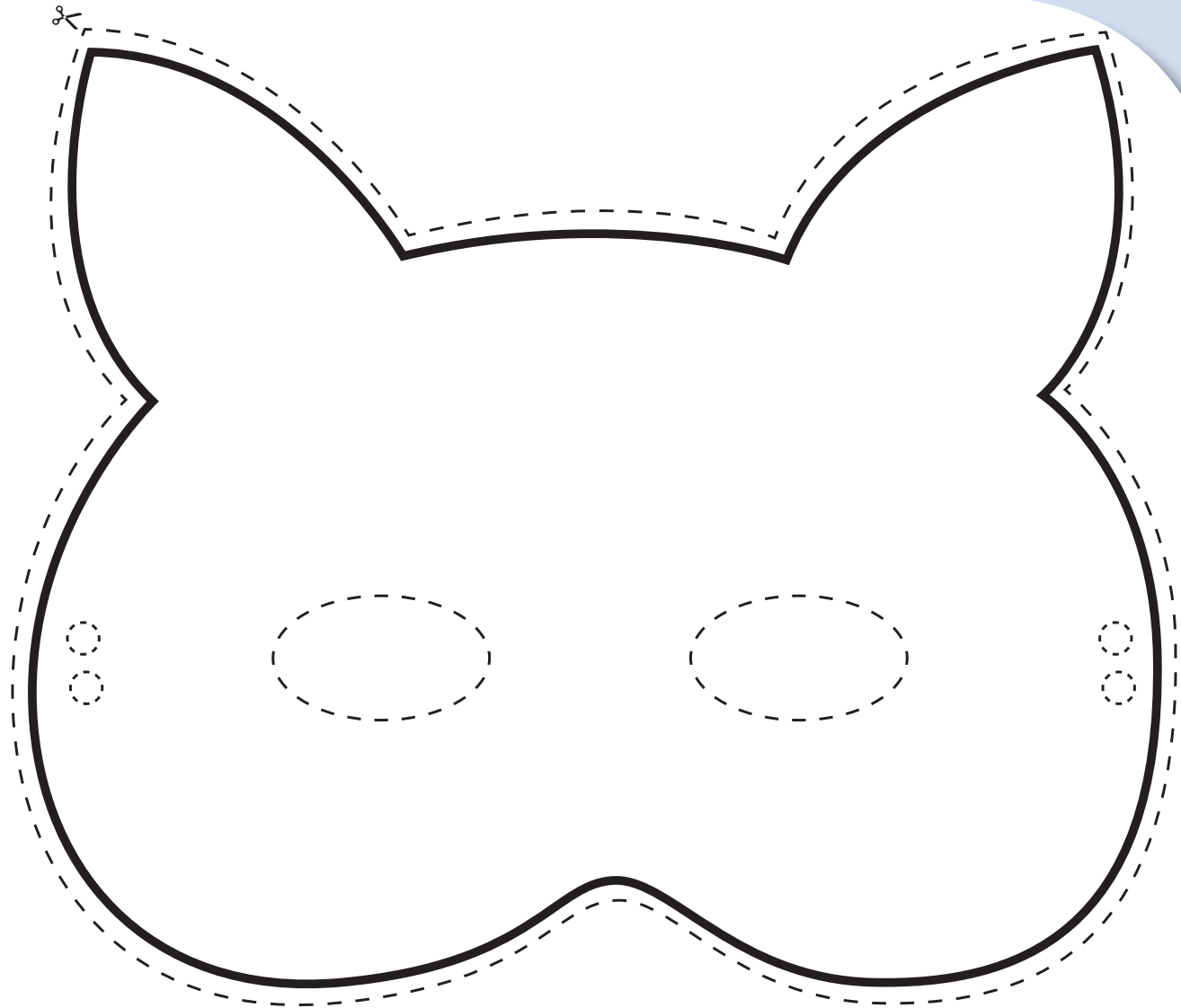


## Materiales

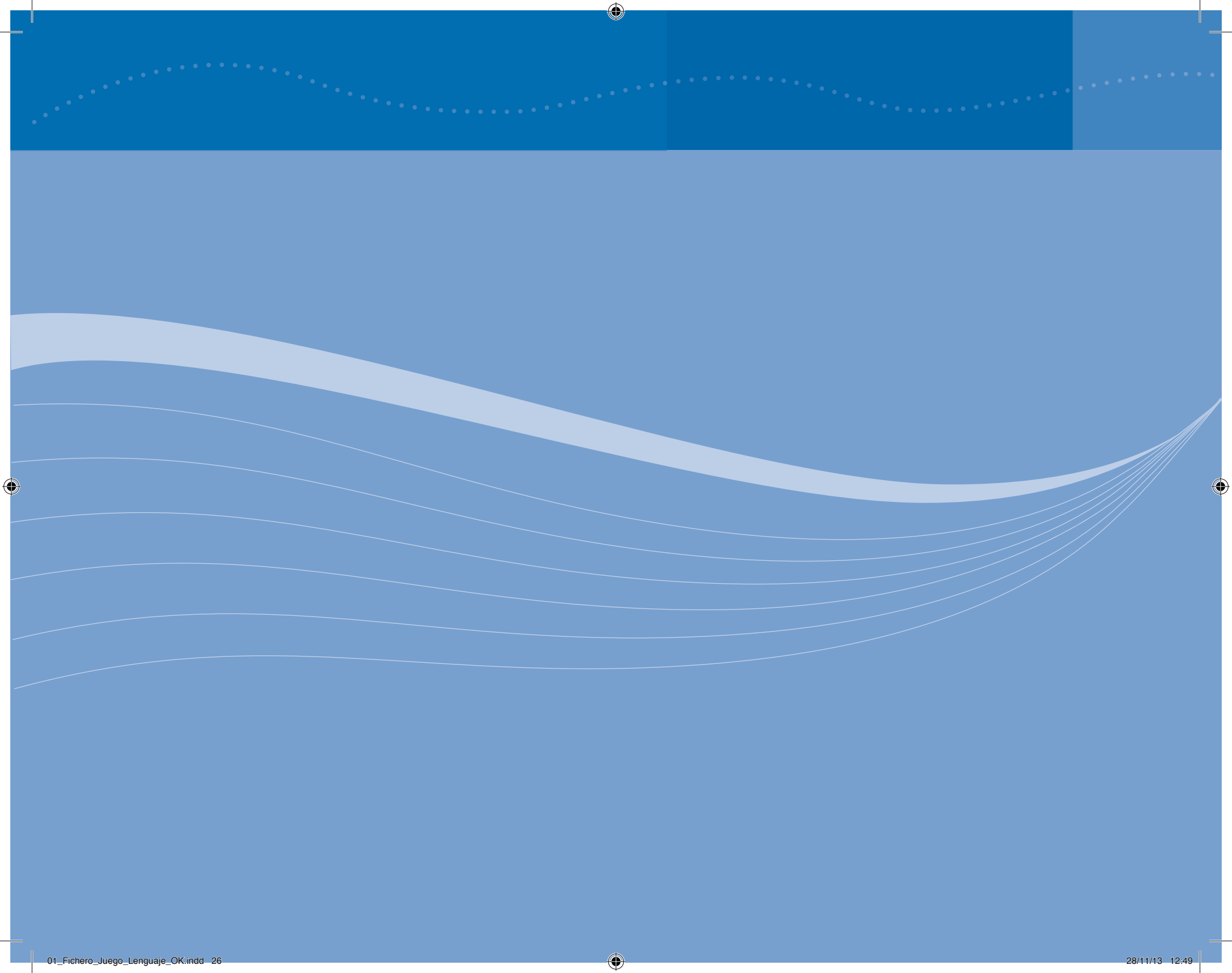
- ❖ Tijeras
- ❖ Pegamento
- ❖ Hilo elástico o resorte delgado
- ❖ Colores o plumones
- ❖ Papeles de colores

## Instrucciones

1. Recorta la máscara por el contorno (no olvides recortar los huecos para los ojos).
2. Decora la máscara a tu gusto con colores, papeles (usa el pegamento), etcétera.
3. Realiza dos perforaciones en cada extremo de la máscara y amarra en ellas el hilo elástico o resorte delgado.
4. ¡Tu máscara está lista para usarse!









# Anexo 2

## CLASIFICACIÓN DE LAS BIBLIOTECAS ESCOLARES Y DE AULA

	Ciencias físico-químicas
La naturaleza El cuerpo	Ciencias biológicas Ciencias de la salud y el deporte
Los números y las formas	Matemáticas
Los objetos y su funcionamiento	Tecnología
Las personas Las historias del pasado	Biografías Historia, cultura y sociedad
Los lugares, la Tierra y el espacio	Ciencias de la Tierra y el espacio
Las artes y los oficios	Artes y oficios
Los juegos, actividades y experimentos	Juegos, actividades y experimentos
Las palabras Enciclopedias, atlas y almanaques	Diccionarios Enciclopedias, atlas y almanaques
Cuentos de aventuras y de viajes Cuentos de humor Cuentos de misterio y de terror Cuentos de la vida cotidiana Mitos y leyendas Cuentos históricos Cuentos clásicos Diarios, crónicas y reportajes	Narrativa de aventuras y de viajes Narrativa de ciencia ficción Narrativa de humor Narrativa de misterio y de terror Narrativa policíaca Narrativa contemporánea: a) universal b) latinoamericana c) mexicana Narrativa histórica Narrativa clásica Mitos y leyendas Diarios, crónicas y reportajes
Poesía Rimas, canciones, adivinanzas y juegos de palabras	Poesía de autor Poesía popular
Teatro y representaciones con títeres y marionetas	Teatro

**L I T E R A R I O S**

**I N F O R M A T I V O S**

