

APRENDER ES DIVERTIDO

**Actividades para
promover la
expresión,
lectura, escritura
y pensamiento
de un modo
gozoso.**

Por: Antonio Pérez Esclarín

PRESENTACION

Había un leñador que se afanaba sin descanso por cortar un árbol grueso. Tenía el hacha mellada y, a pesar de su esfuerzo y de que prácticamente no paraba ni un segundo, su trabajo no avanzaba.

Pasó por allí un campesino y le dijo:

-Tu hacha está mellada, ¿por qué no la afilas?

El leñador le miró sólo un momento con su rostro agotado y le dijo:

-No tengo tiempo para eso, tengo que cortar todos esos árboles y no puedo perder ni un minuto.

Conozco educadores que dicen que ellos no tienen tiempo para enseñar a leer a sus alumnos, que deben pasar la materia, cumplir los objetivos. Son como el leñador del hacha mellada. ¿Acaso es posible avanzar en un aprendizaje significativo y autónomo sin saber leer?

Hoy todo el mundo parece estar de acuerdo en que, entre los problemas más graves en la actual crisis educativa, está el muy pobre dominio de la lengua materna. Después de una escolaridad cada vez más larga, es reducidísimo el número de alumnos formados, o al menos iniciados, para llevar a cabo una lectura crítica e inteligente, activa y placentera. Liceos y universidades se quejan de que cada día reciben más alumnos que no saben leer ni escribir, y todos conocemos egresados universitarios con gravísimos errores ortográficos e incapaces de expresarse, tanto en forma oral como en forma escrita, con la debida corrección.

Pero no basta con reconocer el problema o vocear la importancia de la lectura y escritura si seguimos haciendo las cosas del mismo modo. Es urgente que tomemos las medidas adecuadas para enfrentar el problema y que las escuelas se dediquen fundamentalmente a enseñar a leer, escribir, calcular y pensar, cimientos de todo posible aprendizaje. Educar no es transmitir paquetes de conocimientos que los alumnos deben memorizar y repetir para pasar exámenes, sino que es, fundamentalmente, enseñar a aprender, de modo que el educando vaya adquiriendo la capacidad de acceder a un pensamiento cada vez más autónomo e independiente, que le permitirá seguir aprendiendo siempre.

Esto supone el desarrollo de las destrezas básicas, en especial, la expresión oral, la lectura, la escritura y el cálculo. De ahí que la enseñanza de dichas destrezas no puede ser un objetivo exclusivo de los primeros grados, sino que tiene que ser el objetivo fundamental de toda la educación básica. Si la escuela enseñara realmente a leer bien y desarrollara en los alumnos una verdadera afición por la lectura, cada vez más compleja y personal, habría logrado lo esencial. Si de nuestras aulas salieran alumnos lectores, a los que les gustara leer, que necesitaran leer, les estaríamos

abriendo la puerta a la sabiduría. De ahí que el reto de la escuela no es meramente alfabetizar a los alumnos, sino *convertir la población en lectora*. Esto no será posible si los docentes no son lectores, si no sienten la necesidad y el placer de leer y de hacer de la lectura un instrumento de uso diario.

Afortunadamente, cada día estamos entendiendo mejor en qué consiste la lectura. Hasta hace unos años se pensaba que la lectura era una forma de recibir la información que el autor quería transmitir. El lector era un mero recipiente donde al autor vertía sus ideas. Hoy sabemos que toda lectura es un diálogo entre el texto y el contexto del lector, que el significado no se descubre, sino que se construye. Encontrar significado, interpretarlo, significa que el lector interactúa con el texto dentro de un contexto y construye un determinado significado que depende tanto de las características del texto como de las características del lector, de su experiencia y vivencia previas. Ningún texto habla definitivamente por sí mismo, pues toda lectura es interpretación del texto desde la realidad en que uno vive, y por ello, son posibles múltiples lecturas de un mismo texto. De ahí que, como plantea Isabel Solé (*Estrategias del comprensión lectora, Lectura y Vida*, Año 17, Diciembre 1996), leer es imposible sin la implicación activa del lector que va comprendiendo en cuanto es capaz de establecer relaciones significativas entre lo que ya sabe, ha vivido o experimentado, y lo que el texto le aporta. Si comprende lo escrito es porque puede ir relacionándolo con cosas que ya conocía e ir integrando la información nueva a sus esquemas previos.

Si la lectura es interpretación, y la interpretación es construcción de significados, *leer es un acto de pensamiento*. Todos caemos en la cuenta cuando un alumno lee sin comprender, y cuando lo hace con sentido, porque leer es precisamente dar sentido, construir el significado de lo que se lee a partir de lo que ya se sabe. De ahí que la lectura es uno de los medios más efectivos para enseñar a pensar.

La mente, a partir de los conocimientos previos va formulando una serie de hipótesis que le permitan construir sentido y significado a lo que va leyendo. Por ello, si un alumno sólo es capaz de repetir textualmente lo leído, posiblemente no lo ha comprendido bien, porque ha sido incapaz de crear nuevos conocimientos a partir del texto y de sus conocimientos previos. De ahí el gravísimo error, tan frecuente en las evaluaciones, de confundir memorización con comprensión, precisamente cuando la memorización es la salida que encuentra el que no comprende.

No es fácil llegar a ser un buen lector

Desde el momento en que el niño empieza a leer hasta el tiempo en que domina la lectura y encuentra en ella un placer y una necesidad, hay un largo proceso que la escuela debe alimentar y guiar pero que, desgraciadamente, no siempre lo hace o lo hace bien. El niño que percibe el aprendizaje de la lectura como un proceso largo, difícil, penoso, punitivo, lleno de dificultades y de una sucesiva aplicación de métodos de reeducación, no sentirá placer ni se acercará en forma espontánea a la lectura y escritura. Porque el gusto por la lectura no se desarrolla bajo presión ni co-

mo obligación, ni con libros y textos aburridos o sin sentido, cuya única utilidad es enseñar a leer: “Pilo pule la pala”, “mamá amasa la masa en la mesa”.

De ahí la necesidad de la ejercitación continua de la lectura pues, cuanto más se lee, mejor se lee. Para ello, será necesario proporcionarles a los alumnos abundantes materiales de lectura, bonitos, adaptados a las necesidades y gustos de los alumnos y de una gran variedad: cuentos, poemas, diccionarios, enciclopedias, libros de consulta, periódicos, revistas, catálogos, cancioneros, mapas, guías de teléfonos, textos escritos por los propios niños, libros de adivinanzas, chistes, refranes... Cada escuela y, a poder ser cada aula, debe tener un tiempo y un lugar especialmente acondicionado, que invite a leer, de modo que los alumnos conciban la lectura no como un fastidio o un castigo, sino como premio.

Y no olvidemos nunca que no es fácil llegar a ser un buen lector y que uno siempre tiene las posibilidades de hacerse un lector cada vez más independiente y personal. Lector de textos y del contexto, capaz de escuchar e interpretar los gritos desgarradores de la realidad.

Pasar de lector pasivo o consumidor de textos a lector crítico de ellos y de las intenciones de sus autores. Lector de los nuevos códigos de comunicación e información, de los lenguajes audiovisuales, para procesar, utilizar y desmitificar las múltiples informaciones que nos lanzan, el sentido y sinsentido de tantas propuestas educativas, políticas, económicas y sociales. En palabras de Daniel Goldin, “el buen lector es un proyecto que todo amante de la lectura aspira cumplir. No es fácil enfrentar la ardua tarea de llegar a la buena lectura cuando no hemos aprendido vivencialmente por qué es importante la lectura en nuestra vida. Pero tampoco podremos comprender por qué es importante si antes no sentimos con claridad que los otros tienen importancia en nuestra vida, aunque hagan nuestra existencia más difícil y compleja” (*Aprender a leer hoy*, **Espacios para la lectura**, N. 3,1, 1998).

El dominio de la escritura

Si es difícil llegar a ser un buen lector, más difícil resulta todavía llegar a ser un buen escritor. No olvidemos nunca que el dominio de la escritura exige una práctica continua y constante. Si es evidente que sólo se logra el dominio de la lectura ejercitándola continuamente, esto es más evidente todavía con la escritura. Para dominar la escritura hay que leer y escribir mucho, hay que entender prácticamente que la escritura es un medio para comunicar a otros las propias vivencias, los sueños, las ideas, los miedos, ilusiones. Por ello, el niño sólo se lanzará a escribir libremente si siente que tiene algo que decir y lo que dice o cuenta es valorado por los demás. De ahí la importancia de crear en el salón un ambiente motivador, donde los alumnos se sienten libres y deseosos de expresar sus sentimientos, ideas y vivencias tanto oralmente como por escrito.

Si la escritura es un medio de comunicación y creación, lo es también para aprender a pensar. La escritura implica un proceso de reflexión y comunicación, obli-

ga a meditar sobre el propio pensamiento. Uno no termina de comprender una idea hasta que la escribe: "Si quieres saber lo que piensas, escríbelo". Detrás de muchas resistencias a escribir, se ocultan las resistencias a pensar, y es triste constatar cómo la escuela ha descuidado la ejercitación continua de la escritura personal y creativa.

Escribir es comunicarse, derramarse en los demás para desatar procesos de creación, de ilusión, de esperanza. Uno escribe, pero el texto se realiza en el lector. Las palabras viajan dentro de él, le pertenecen. De ahí que leer y escribir necesitan de un silencio y una escucha previos y de mucha reflexión. Sólo quien es capaz de escucharse, de escuchar el silencio, podrá decir y escribir palabras verdaderas. La voz del silencio se hace educativamente necesaria en un mundo aturdido por tanto ruido banal para avanzar hacia un diálogo profundo y humanizador.

Leer y escribir es divertido

Ana y Juan Luis son dos alumnos de tercer grado que están ayudando a su maestra a ordenar la biblioteca.

Ana agarra un "libro de lectura" y dice:

-¡Qué aburrido es este libro!

-Claro, boba –le comenta Juan Luis-, ¿no ves que es para aprender a leer?

Nuestra última insistencia se dirige a invitar a los maestros a comprometerse con una escuela de la expresión, que responda a las inquietudes de los niños, a su necesidad de jugar, de inventar, de crear, de modo que sepultemos para siempre la escuela del silencio, de la repetición rutinaria, del texto aburrido y sin sentido. Todos somos creativos si nos lo proponemos. La tarea de hombres y mujeres es crearse a sí mismos, realizarse. De ahí la importancia de adueñarnos de la palabra para ser capaces de expresar nuestras experiencias y necesidades, para descubrir y comprender el mundo que nos rodea y así poderlo recrear. Para alimentar la creatividad debemos llenar de vida, de sueños y fantasías, los salones..., y proponer actividades que despierten el pensamiento, la imaginación, la curiosidad...

Con esta intención les ofrecemos **Aprender es divertido**, en el que hemos agrupado una serie de juegos y sugerencias pedagógicas que nos asoman a las inmensas posibilidades que nos brinda el lenguaje. Las palabras son como seres vivos. Con ellas podemos acariciar, animar, fantasear, crear... El maestro creativo verá cómo las va dosificando, cómo a partir de estas, crea e introduce otras, teniendo bien claro que lo importante es que los niños piensen, disfruten, creen, aprendan a escuchar, hablar, leer y escribir de un modo cada vez más autónomo y personal.

Si bien la mayoría de las actividades están estructuradas como juegos, proponemos que se evite con ellos la excesiva competitividad y el individualismo. Se trata de aprender, más que de ganar. Aprendamos a compartir, más que a competir. Por ello, sugerimos que, siempre que sea posible, se jueguen por equipos o al menos por

parejas, buscando que el propio juego sea una expresión de los valores que buscamos. Es lo que nos recuerda el bello poema de Lito Nebia:

El juego

Si el juego es una carrera
Y sólo gana el que llega
Yo así no juego más.

Si el juego es una pelea
Y sólo gana el que pega
Yo así no juego más.

Si estoy jugando contigo
Y por ganar te lastimo
Yo así no juego más.

Si por ganar no me importa
Que vos te quedes sin torta
Yo así no juego más.

Yo sólo quiero jugar
Porque es la forma mejor
De dejar pasar el sol.

No me quieran enseñar
Cómo se debe jugar
Que el juego lo inventé yo.

1.- JUGUEMOS CON LAS PALABRAS

1.1- El autobús de las letras

La maestra dice la siguiente frase: “Voy a la playa con mi autobús cargado de nños”. ¿Quieres venir?

Cada alumno dice “sí, voy con mis...” y dice una palabra que comience con la misma letra de la carga de la maestra (en este caso, n):

- Sí, voy con mis notas
- Sí, voy con mis nidos
-
- Sí, voy con mis nueces
- Sí, voy con mis naranjas

(No se sube al autobús el que no acierta).

Cuando la maestra lo juzga conveniente, da una palmada y cambia su carga: “Voy a la playa con mi autobús cargado de cuentos. ¿Quieres venir?

- Sí, voy con mis cuadernos
- Sí, voy con mis caramelos
- Sí, voy con mis carros
-



1.2.- Pasarse la pelota

Los alumnos se colocan en círculo. La maestra dice: “Estoy pensando en la palabra **feliz**”, y le tira la pelota a un alumno que debe decir otra palabra que comience con **f** (fiera, fósforo, fuego...). Dicha la palabra, el alumno le tira la pelota a otro que también dice una palabra que comienza con **f**, y así sucesivamente (el que falla, se retira).

Para que este juego resulte interesante, debe jugarse con rapidez. Cuando la maestra lo juzgue conveniente, da una palmada, le tiran a ella la pelota y cambia la palabra: “Estoy pensando en la palabra **beso**” y prosigue el juego de la misma forma.

1.3.- La cadena

Los alumnos se colocan en círculo. Un alumno dice una palabra y el siguiente la encadena con otra palabra que comienza por la misma letra con que termina la otra, y así sucesivamente, hasta que se rompe la cadena:

Leche-elefante-eso-obrero-ópera-abanico-otro-oso-ostra-antes-sol-luna....

Una variante de este mismo juego es encadenar las palabras por sílabas:

Oso-sopa-pato-toro-rosa-salón-Londres..



1.4.- A jugar con las vocales

Se les pide a los alumnos que, en un tiempo determinado, deben buscar el mayor número de palabras posible con una, dos, tres, cuatro y cinco vocales , sin repetir ninguna:

- 1- Vocal: mar, pan, te, luz, sí, con, sol, dos, tres...
- 2- Vocales: mesa, mango, cubo, liso, salón, parto...
- 3- Vocales: sopera, árboles, tijeras, conchita, salido...
- 4- Vocales: revisado, retraído, engripado, resfriado...
- 5- Vocales: paquidermo, curiosear, hipotenusa, aguerrido...

Otro posible juego parecido es buscar palabras que sólo tengan una vocal pero repetida dos o más veces :

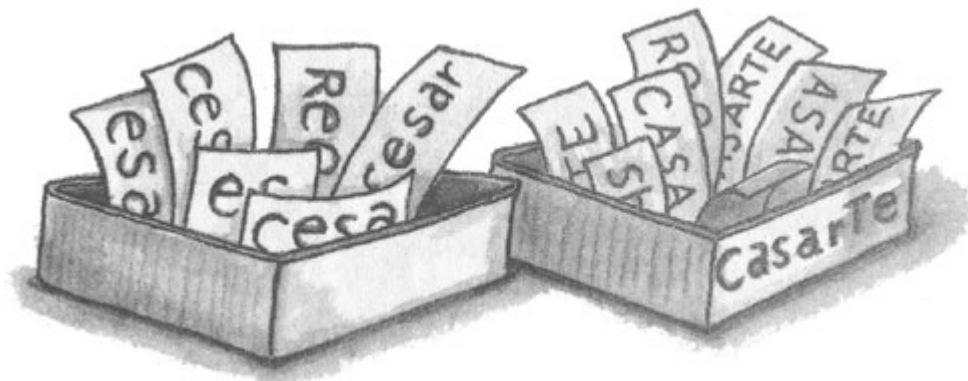
mapa, casa, Caracas, alcastraz...
nené, beber, ese, entre, Ender, semen, teme, tender...
viví, kikirikí, Lilí, misil, símil...
oro, corro, Corro, moto, robo, robot, control, morocho...
curul, Lulú, zulú, tuntún, bululú...

1.5.- Palabras dentro de otra

Se les entrega a los alumnos una serie de palabras y ellos deben encontrar todas las que se encuentran dentro sin cambiar el orden de las letras:

Cesáreo: cesa, cesar, César, es, esa, reo
Casarte: casa, as, asa, asar, asarte, casar, arte, te

Otras palabras para buscar:
Nadar, comunicado, rosales, estancada, palabras, sanitario.



1.6.- Ordenarse en equipos por letras

Se les dice a los alumnos que deben agruparse por la letra con que comienza su primer nombre (también podría ser su apellido):

Rosa	Alfredo	Manuel	Luisa
Ricardo	Antonio	Margarita	Leticia
Raúl	Ana	Miguel	León
....

Hecho esto, cada alumno escribe los nombres de los compañeros que comienzan con la misma letra. Este juego tiene muchas posibilidades en el área de matemáticas: pueden ordenar los grupos de mayor a menor, efectuar comparaciones, sumas, restas, multiplicaciones, divisiones...(ver cuántas veces el grupo mayor contiene el menor, unir diferentes grupos para obtener la misma cantidad...).

1.7.- La canción que perdió algunas palabras

Los alumnos cantan alguna canción que les es muy conocida. Luego, la maestra les entrega en una hoja la canción escrita pero con algunas palabras perdidas que los alumnos deberán encontrar y escribir:

Los pollitos _____
Pío, _____, pío
Cuando tienen _____
Cuando tienen _____
La mamá les _____
El _____ y _____ trigo
_____ da _____ comida
y _____ busca _____.



1.8.- La palabra escondida

Se le entrega a los alumnos una serie de palabras y se les dice que, dentro de cada una de ellas, se esconden otras palabras que ellos deberán encontrar cambiando el orden de las letras y utilizando todas: Amor: Roma, mora, ramo, armo

Otra versión de este mismo juego es buscar otras palabras escondidas sin necesidad de utilizar todas las letras y sin repetir ninguna: Amor: amo, aro, ora, Roa, Mao... O repitiendo las letras que uno quiera: Amor: aroma, maroma, mamá, mamar, mamará, ama, amar, amar, amar, morar, morará, ara, arar, arará...

Otras palabras para jugar: casar, rosa, pelota, sapito

1.9- Los detectives

Se le entregan a los alumnos algunas palabras a las que les faltan letras y ellos deben formar el mayor número posible de palabras con sentido:

p-r-s: París, peras, peros, poros, puras, puros, pures, purés, piras, paros, paras, pares

-a-i-: París, tapiz, lápiz, palio, nariz, casio, cáliz, lamió, salió, salir, David...

m-n-s:

c - a:



1.10- Rompecabezas de sílabas

Se entrega a los alumnos una serie de palabras con sus sílabas desordenadas que ellos deberán armar para encontrar la palabra:

di-e-cio-fi= edificio

cai-ra-bo-ma=

ta-sul-con= consulta

or-a-qui-de=

nar-a-vi-di= adivinar

te-san-in-re-te=

jar-a-se-con=

1.11- Palabras por asociación

Se les entrega a los alumnos una serie de palabras y ellos deberán escribir otras que les vienen a la cabeza al pensar en cada una de ellas, es decir, con las que se relacionan:

Flor: bella, regalo, amor, perfume, rosa, beso...

Escuela:

Mar:

Mamá:



1.12.- Formar nuevas palabras mezclando las sílabas

Se les entrega a los alumnos dos o tres palabras y ellos deben componer otras mezclando todas o algunas de sus sílabas:

Pera oso: peso, ópera, ora, sopera, raso, rape...

nave cama:

mano saco:

lona peso:

1.13.- Juguemos a los cincos

Se les da una palabra a los alumnos y ellos deben escribir cinco palabras que comiencen con cada una de sus letras:

C	A	M	I	O	N
Camisa	amor	mi	idiota	oro	nunca
Carro	aroma	mora	idea	osa	nombre
Cine	ala	mesa	isla	oración	nido
Como	arma	misión	imán	otro	nulo
Caro	andar	melón	invento	ola	nacer

Otras posibles versiones:

Escribe cinco cosas de color azul (o rojo)

Escribe cinco cosas que te gustan mucho

Escribe cinco juegos

Escribe cinco cosas que podrías comprar en una panadería, (o una ferretería, o una farmacia)

1.14.- Formar palabras a partir de algunas letras

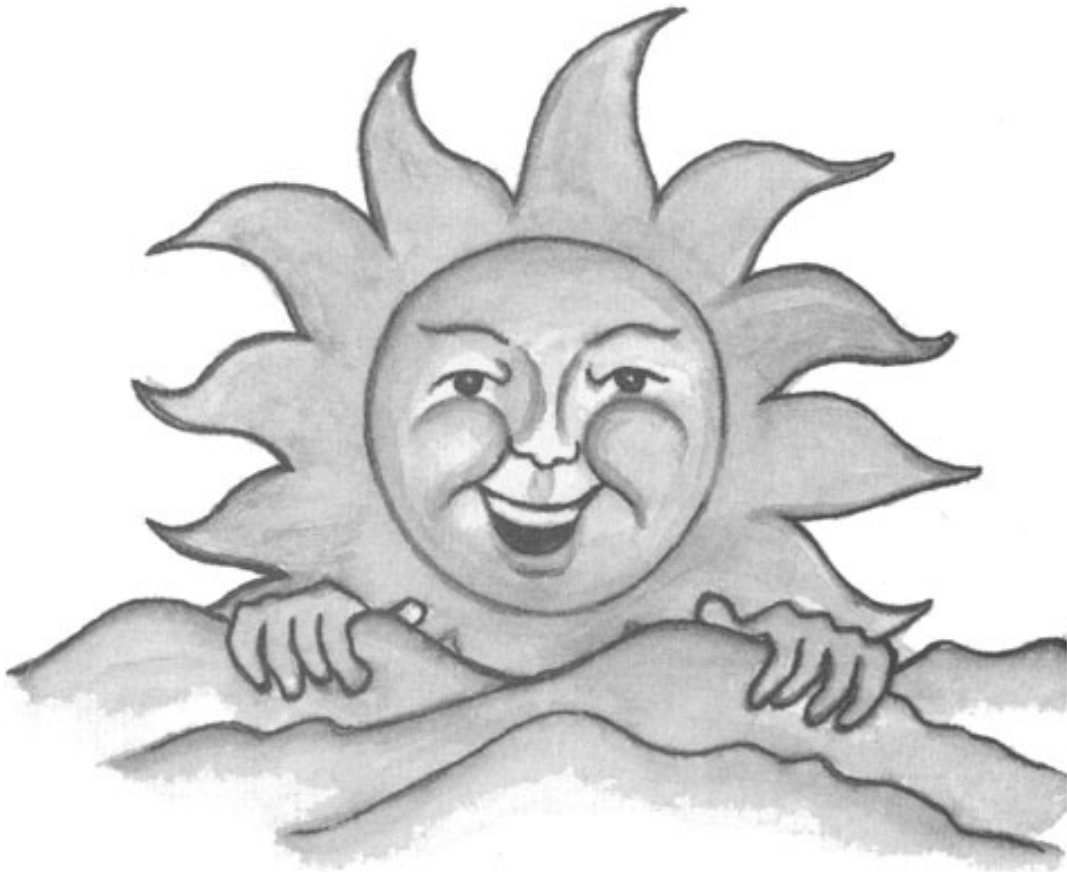
Se les da a los alumnos algunas letras, por ejemplo, dos consonantes y tres vocales y ellos deberán formar el mayor número de palabras posible combinando todas o alguna de las letras dadas, pero sin repetir ninguna:

S L A E O

Sal, sol, leo, la, las, le, les, sola, lea, lo, los, osa, sea, sale, lesa, losa, esa, eso, aseo...

También se puede jugar este juego permitiendo repetir alguna de las letras dadas:

Sala, salas, solo, sola, solos, solas, alas, silla, sillas, lees, soles, sellos, sellas, sello, sella...



1.15.- La palabra correcta

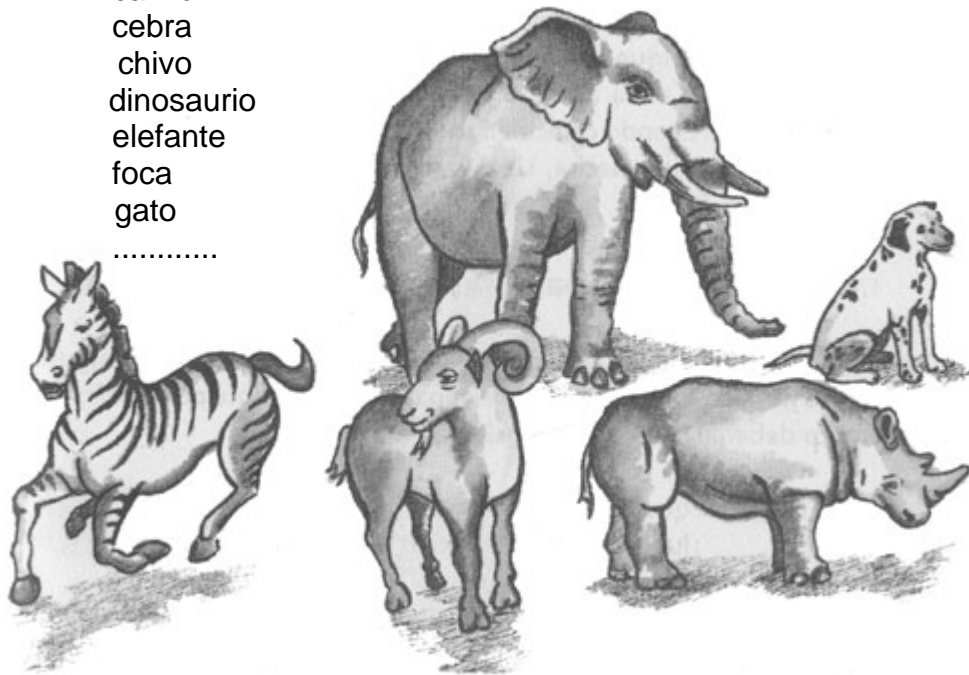
Se le entrega a los alumnos una lista de frases con grafías semejantes y ellos deberán encontrar la apropiada según el contexto:

El brote/bote navega por el río
La comida está insípida, le falta sol/sal
Bebió agua en una vaso/beso
Fueron a la playa/plaza y se bañaron en el mar/mal

1.16- Buscar palabras por categorías o grupos y ordenarlas por orden alfabético

Se les pide a los alumnos que deben buscar el mayor número posible de palabras de una determinada categoría o grupo que se les da (animales, frutas, ciudades, profesiones...) y posteriormente deben ordenarlas por orden alfabético.

Animales: águila
burro
caballo
caimán
cebra
chivo
dinosaurio
elefante
foca
gato
.....



1.17.- Acrósticos

Se les pide a los alumnos que escriban el nombre de su mamá (o de alguna persona que quieren mucho) en forma vertical y con cada letra le van a decir cosas bonitas:

Maravillosa

Aromática

Risueña

Inigualable

Amorosa



1.18- Bingos de letras y de sílabas

Cada alumno escribe una palabra en su cuaderno (por ejemplo, casa). La maestra escribe también su palabra en el pizarrón (por ejemplo, cielo) y cada alumno tacha las letras de su palabra que coinciden con las de la palabra de la maestra (c/asa). Sigue la maestra escribiendo palabras en el pizarrón (por ejemplo, mar) y cada alumno va tachando las letras de su palabra que coinciden (c/a/sa/). Cuando coinciden todas, el alumno levanta la mano, dice “bingo” y muestra su palabra.

Una variante puede ser jugar el bingo por sílabas.

1.19.- Completar las palabras según las definiciones

Se les entrega a los alumnos una lista de palabras con sólo algunas de sus letras y, al lado, las definiciones de las palabras. Guiándose por la definición, los alumnos deberán completar las palabras:

_e_re__: que trabaja el hierro

_i_dr__: lugar donde se efectúan las carreras de caballos

M_r__i_o: capital del Estado Zulia

_i_rt_o_: título que le dieron a Bolívar

1.20.- Sigue la pista

Se les entrega a los alumnos unas listas de palabras (o se escriben en el pizarrón) y ellos deben descubrir qué tienen en común las palabras de cada lista:

- 1) perdiz-zuliano-luz-zapato-fugaz-azúcar
(todas tienen la letra z)
- 2) indivisible-Nabucodonosor-irritabilidad-paracaidista
(en cada palabra se repite cuatro veces una vocal)
- 3) salida-parece-flores-sábado-hornos-quizás-cocina
(todas tienen seis letras)
- 4) melón-mercado-musa-mensaje-música
(todas empiezan por m)
- 5) chino-anochece-nota-mono-conocer
(todas tienen la sílaba no)
- 6) pared-café-camión-reconstruyó-rezar
(todas son agudas)



1.21.- Palabras intrusas

Se les entrega a los alumnos listas de palabras en las que todas se relacionan claramente entre sí, con excepción de una que deben encontrar y decir por qué es una intrusa:

- 1) pan-arepa-piedra-plátano-arroz-queso (piedra: no es alimento)
- 2) televisión-teléfono-radio-plancha-nevera-caballo (caballo: no es un electro-doméstico)
- 3) agua-carne-refresco-leche-jugo-vino (carne: no es líquido)
- 4) Maracaibo-Los Teques-Puerto Ordaz-San Felipe-Barcelona-Barquisimeto (Puerto Ordaz: no es capital de Estado)
- 5) cantar-comer-trabajar-rumor-correr-escribir: (rumor: no es verbo)
- 6) bello-alto-flaco-rico-niño-sabio (niño: no es adjetivo)

1.22.- Casar palabras

Se les entrega a los alumnos una lista de palabras y se les dice que deben casarlas con otras que signifiquen lo mismo (sinónimos) pero que sean de distinto género:

Vía	(camino)
Iglesia	(templo)
Objeto	(cosa)
Alimento	(comida)
Llanto	(lágrima)
Casa	(hogar)
Salón	(sala)
Escuela	(colegio)
Arbol	(mata)
Examen	(evaluación)
Hato	(hacienda)

Otra variante de este juego es que los alumnos busquen parejas de palabras sin darles ninguna.

1.23.- Poner nombres apropiados

Se les pide a los alumnos que pongan nombres bellos y apropiados a una lista de cosas que se les entrega:

- Un helado de chocolate:
- Un perro chiquito:
- Un conejo blanco:
- Una marca de zapatos deportivos:
- Un periódico escolar:
- Un carro muy viejo:
- Un libro de cuentos muy bonitos:

1.24.- El árbol de palabras

Se les indica a los alumnos que hay palabras que son como los troncos de los árboles: de ellas brotan o se derivan otras. Por ejemplo, de la palabra tierra, brotan o se derivan: terrestre, terrícola, terrateniente, aterrizar, enterrar, terraplén, terreno, terrófago... Se les entrega a los alumnos algunas palabras-tronco y ellos deben formar las ramas con palabras derivadas:

- Carne
- Camino
- Campo
- Libro
- Toro



1.25.- Palabras mágicas o con dos caras

Se les indica a los alumnos que hay palabras que son mágicas o que tienen dos caras: es decir, lo mismo da leerlas por adelante que por atrás, pues significan lo mismo. Por ejemplo: oro, oso, ata, asa, sapas, sotos, radar... Los alumnos deberán buscar el mayor número de estas palabras mágicas en un tiempo determinado.

1.26.- Palabras de ida y vuelta

A diferencia del juego anterior, hay palabras que leídas por adelante son una cosa y leídas por atrás, son otra cosa. Por ejemplo:

Tela - late	Casa - saca	Sapo - posa	Como - moco
Boca - cabo	Atar - rata	Arroz - zorra	Sol - los

Los alumnos deberán encontrar el mayor número posible de estas palabras en un tiempo determinado.

1.27.- Palabras tartamudas

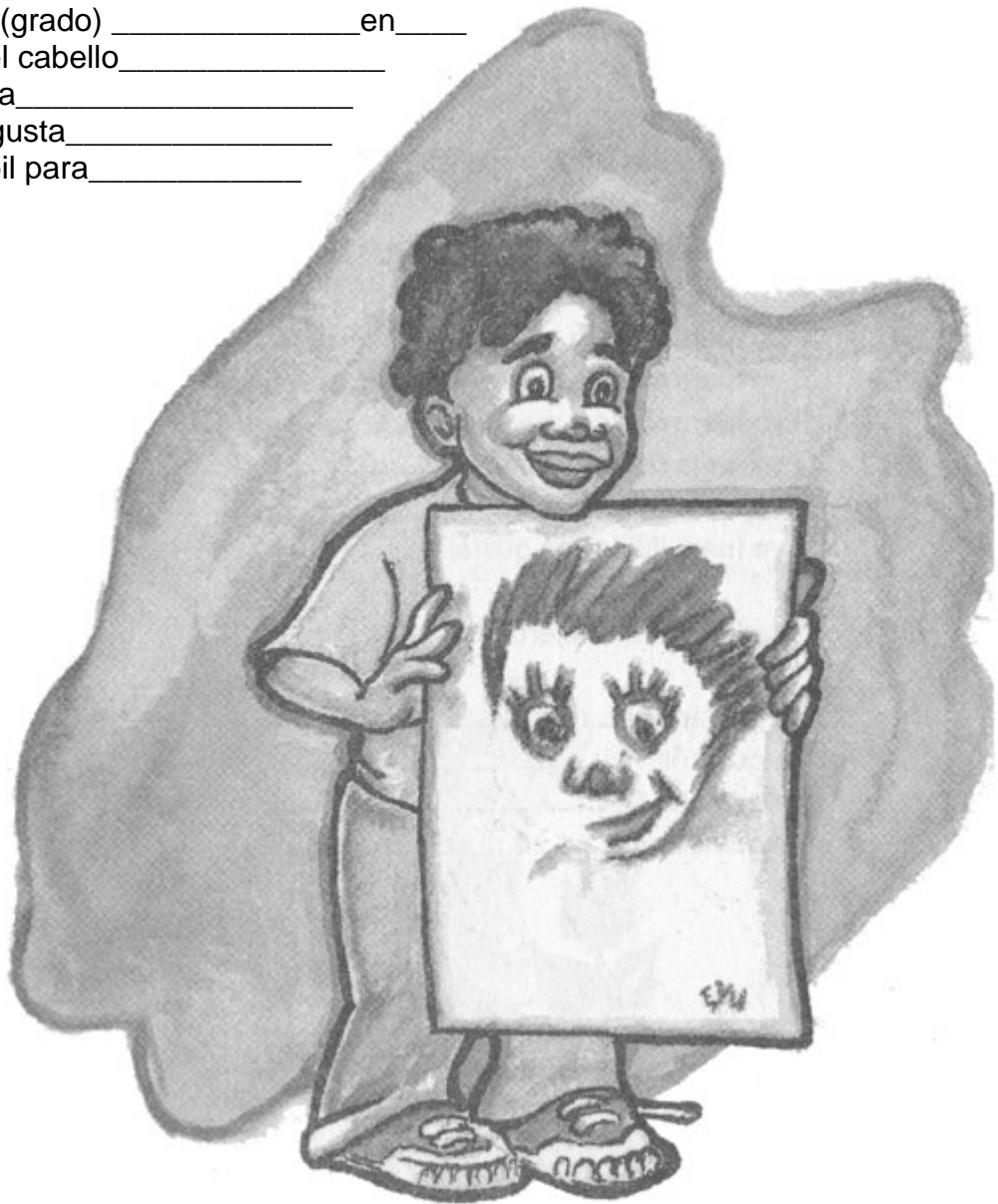
Hay palabras que parecen tartamudas, es decir, se forman con la misma sílaba repetida. Por ejemplo: coco, bebe, bobo, Pepe... Los alumnos deberán encontrar el mayor número de estas palabras en un tiempo determinado.



2.- EJERCICIOS Y JUEGOS CON FRASES Y PARRAFOS

2.1.- Mi autorretrato

Me llamo: _____
Nací en _____ el _____ de _____ de _____
Tengo (edad): _____
Mis padres son: _____
Vivo en: _____
Estudio (grado) _____ en _____
Tengo el cabello _____
Me gusta _____
No me gusta _____
Soy hábil para _____



2.2.- Listas de deseos

Lo que yo quiero ser:
Lo que yo quiero hacer:
Lo que yo quiero ver:
Lo que yo quiero comer:
Lo que yo quiero visitar:

2.3.- Lo que me gusta y lo que no me gusta

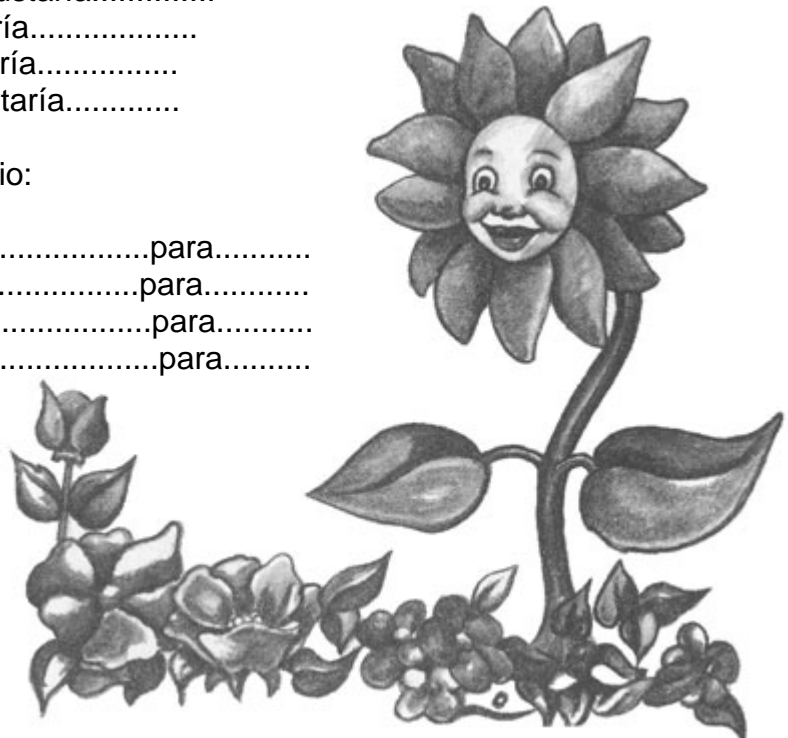
En la escuela:
En la casa:
En la calle:
En vacaciones:
En Venezuela:

2.4.- Me gustaría

Si yo fuera caballo, me gustaría.....
Si yo fuera mariposa, me gustaría.....
Si yo fuera creyón, me gustaría.....
Si yo fuera río, me gustaría.....
Si yo fuera flor, me gustaría.....
Si yo fuera lluvia, me gustaría.....

Otra variedad del mismo ejercicio:

Me gustaría ser.....para.....
Me gustaría vivir en.....para.....
Me gustaría tener.....para.....
Me gustaría ir a.....para.....



2.5.- Armar oraciones

Se les entrega a los alumnos una serie de palabras sin orden. Ellos deberán armarlas y formar con ellas oraciones que tengan sentido:

- más segunda país Maracaibo del importante la es ciudad: Maracaibo es la segunda ciudad más importante del país.
- la triste los se escuela sin ve alumnos:
- la quiere los maestra alumnos mucho a:
- a padres fui mis playa ayer la con:
- Urdaneta se puente lago llama Rafael el sobre el Maracaibo de:

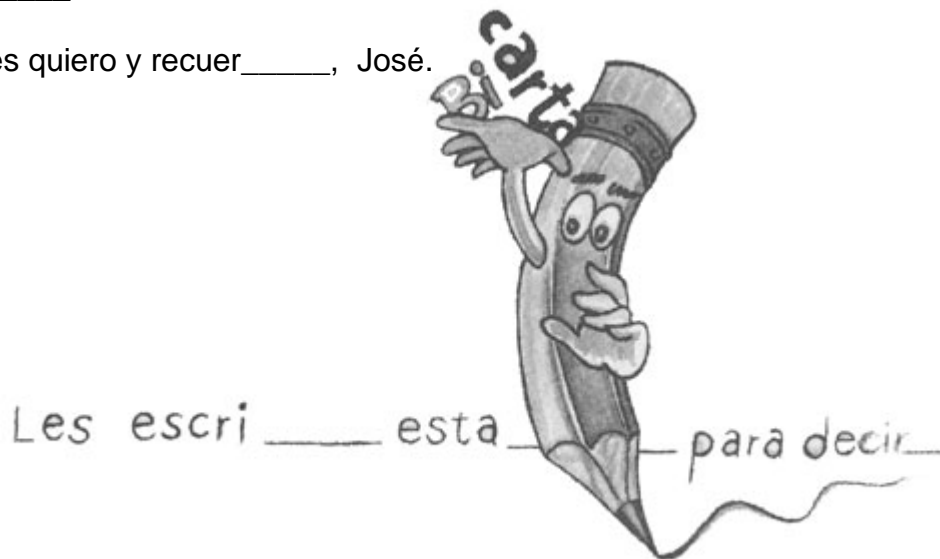
2.6.- Completar textos

Se les entrega a los alumnos un texto en el que faltan sílabas (de comienzo o final) o palabras enteras y ellos deberán completarlos:

___ridos amigos:

Les escri___ esta ___ para decir ___ que me ___ bien. Mi mamá salió ya del ___pital, donde fue opera___ de cataratas. Gracias a ___ se encuentra muy _____. Mi papá consi___ trabajo ___ una ferretería y se ___ a cargar ___ miones con are___ y ___ mento. Yo sigo ___tudiando en ___ escue___ donde ___prendo mucho. Mi maes___ es muy ____, ense___ muy bien y nos ___re mucho. Contesten esta ___ta y cuéntenme muchas _____.

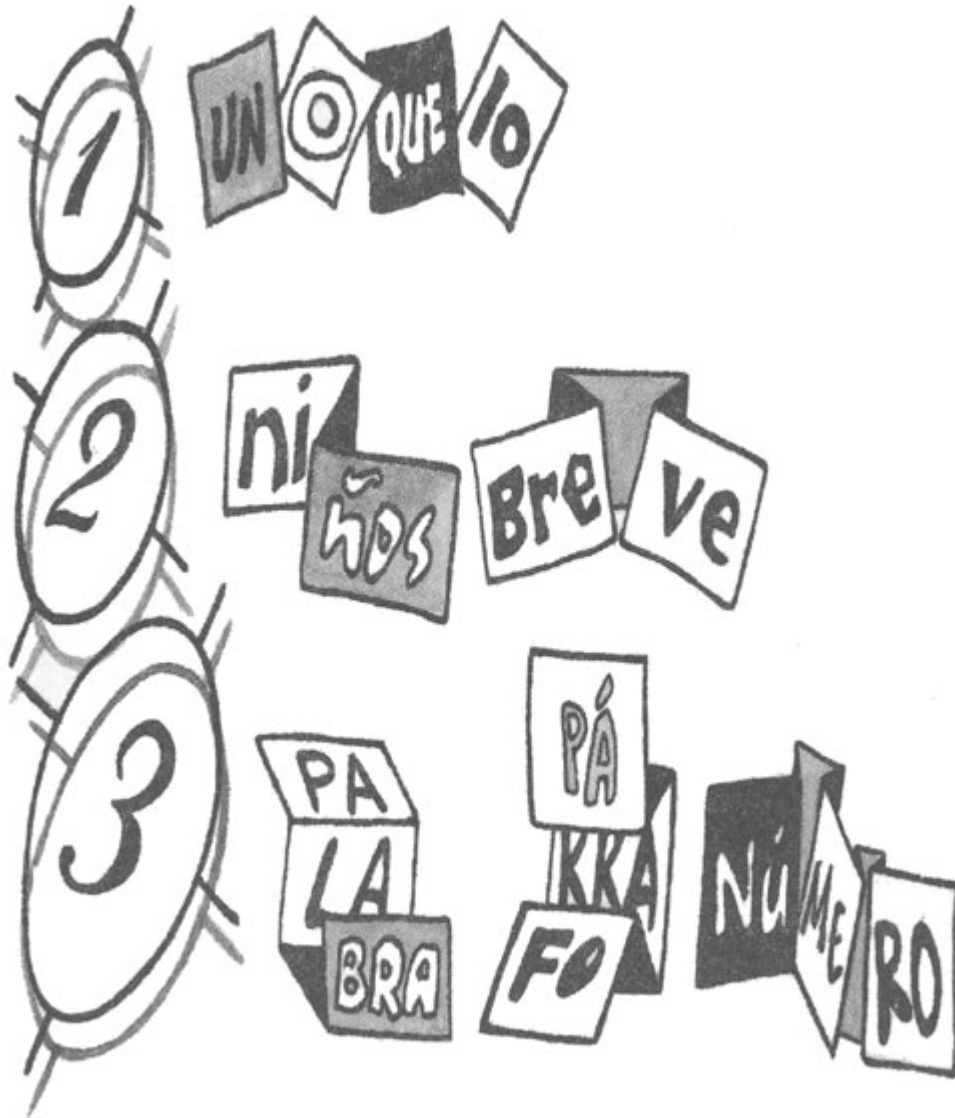
Les quiero y recuer___, José.



2.7.- Sílabas

Seleccionar un breve párrafo (o que lo escriban los niños) y proponerles agrupar las palabras por el número de sílabas.

- 1.-un, o, que, lo, los, y , por, el, de
- 2.-breve, niños
- 3.-párrafo, escriban, agrupar, palabras, número, sílabas
- 4.-proponerles, seleccionar



2.8.- Formar oraciones con las letras de una palabra

Se les entrega a los alumnos algunas palabras y ellos deberán formar oraciones (cuantas más mejor) cuyas palabras empiecen con cada letra de la palabra dada. Por ejemplo:

IDEA: Intenta domar ese animal
Isabel desearía estar aquí
Indícame dónde está Amalia
Introduzca dedo en agujero
Ilusión de estudiar aquí

VELA: Viven en los árboles
Vuelan en los aires
Voltea ese lento abanico
Ven en la aeronave
Venancio está loco ahora
Vinicio estudia los apuntes

2.9.- Horóscopos

Se leen horóscopos en periódicos y revistas. Se les pide a los alumnos que se agrupen de acuerdo a sus signos y que vayan inventando su horóscopo (si lo hacen de un modo cómico, mejor). Un esquema (que no necesariamente deben seguir) podría ser: Los nacidos bajo el signo _____ somos...

Nos gusta....
No nos gusta...
En esta semana....



2.10.- Murales

Se prepara un mural, se coloca en la cartelera o en un sitio bien visible y se invita a los alumnos a que escriban en él cuando lo deseen (siempre que no interrumpan las actividades colectivas). Al final del día, leen y comentan lo escrito en el mural. Algunos apartados del mural podrían ser:

FELICITO

PROPONGO

CRITICO



2.11.- Engordar frases

Se entrega a los alumnos algunas frases sencillas y se les propone que formen con ellas un párrafo incluyendo otras frases u oraciones.

Por ejemplo: Los niños van a la escuela

Los niños, que son unos alumnos buenos y aplicados, se paran temprano, se bañan, se cepillan los dientes, desayunan y van a la escuela. La escuela es muy bonita y está en el barrio 24 de Julio. En el camino a la escuela, echan broma y juegan entre ellos.

2.12.- Comentar pensamientos

Se selecciona y entrega a los alumnos una serie de pensamientos de hombres famosos y ellos deberán comentarlos oralmente primero, expresando lo que el autor quería decir con esos pensamientos. Posteriormente, se les pide que desarrollen por escrito los pensamientos (o que cada uno seleccione y desarrolle el que más le haya gustado):

- Moral y luces son nuestras primeras necesidades (Simón Bolívar)
- La mejor manera de decir es hacer (José Martí)
- Amor no es estarse mirando largamente a los ojos, sino mirar los dos en la misma dirección (Saint Exupery)
- El arte de la vida consiste en hacer de la vida una obra de arte (Ghandi)
- Una respuesta amable calma la ira y una palabra amarga la hace arder (Proverbios)



2.13.- Textos con palabras que empiezan con la misma letra

Se les dice a los alumnos que deben componer un texto que tenga sentido y sea lo más largo posible, pero sólo pueden utilizar palabras que comiencen con una letra determinada:

Pedro Pérez peluquero peina pelucas, pone peinetas, pinta pelos por poca plata.

María Morales me miraba mucho mientras manejaba mi moto.

Otra variedad es construir textos con palabras que empiecen con dos letras diferentes que van alternando (por ejemplo, P y E): Pedro Estrada puso esas papas en platos entregados por ese poeta.

2.14.- Siglas

Se explica a los alumnos que las siglas se usan para abreviar algunas frases y se construyen con las iniciales de las palabras principales (se suelen omitir las preposiciones o palabras menores). En primer lugar, se elabora un listado con algunas de las siglas más utilizadas y se analiza su significado. Algunas podrían ser:

- ONU: Organización (de) Naciones Unidas
- IMAU: Instituto Municipal (del) Aseo Urbano
- IND: Instituto Nacional (de) Deportes
- UCV: Universidad Central (de) Venezuela
- ULA: Universidad (de) Los Andes
- MAS: Movimiento al Socialismo
- CTV: Confederación (de) Trabajadores (de) Venezuela

En un segundo momento, se les pide a los alumnos que inventen algunas siglas para posibles organizaciones estudiantiles o grupos juveniles. Por ejemplo:

- ADA: Alumnos defensores (del) ambiente
- JEDASI: Jóvenes Estudiantes Dedicados a Servir Siempre
- CENA: Centro Estudiantil Nuevo Amanecer
- AJE: Asociación (de) Jóvenes Excursionistas
-

2.15.- Acrósticos de frases

En la primera parte sugerimos la formación de acrósticos con palabras. Ahora les invitamos a formar acrósticos con frases. Es bueno componerlos a partir de nombres de personas cercanas y queridas por ellos:

Mar inmenso y azul que
Alimentas mis sueños y esperanzas.
Ríe mi corazón cuando
Imagino que me
Amas.

Río de plata y de
Optima luz.
Sendero que lleva
A mi plenitud.
Rompes mi corazón
Incendias mi alma si
Otra vez te vas.



2.16.- El mundo al revés

Se les dice a los alumnos que el mundo se volvió loco y todo está al revés. Para ello se les ofrece algunas pistas de esta locura general:

- Los ratones persiguen a los gatos
- El televisor mira a las personas
- La sal endulza la comida
- El pizarrón escribe en la tiza
- Los árboles se suben a los niños

En un primer momento, se les pide a los alumnos que escriban frases de esta locura. Posteriormente, se les invita a escribir un relato del mundo al revés (podría ser desde que se levantan en la mañana).

2.17.- Se escaparon los verbos

Se entrega a los alumnos un texto sin verbos y ellos deberán colocarlos de modo que el texto tenga sentido y coherencia:

Ayer en la mañana _____ a la escuela. Cuando _____ ya _____ el timbre y mis compañeros _____ dentro del salón. La maestra me _____ por qué _____ tarde y yo le _____ que el despertador no _____ y que mi mamá se _____ dormida.

Caracas _____ la capital de Venezuela. Allí _____ Simón Bolívar, a quien luego _____ el Libertador. Cuando Bolívar _____ niño, _____ en la escuela de Simón Rodríguez. Maestro y alumno se _____ grandes amigos. Juntos _____ a Italia y allí, en el Monte Sacro _____ su vida a la libertad de América.

2.18.- Escritura en clave

Se le da a cada vocal un valor numérico :

a= 1 ; e= 2 ; i= 3 ; o= 4 ; u= 5

Y se les da a los alumnos algunas palabras, frases o breves párrafos que deben traducir de acuerdo a la clave:

c1s1= casa ; p52rt1= puerta ; Y4 q532r4 m5ch4 1 m3 m12str1:
Yo quiero mucho a mi maestra.

Posteriormente, se les pide que escriban algo en clave a un compañero y se lo entreguen para que lo traduzca.



1V2



C1S1



M1N4

2.19.- Frases mágicas

Antes ya vimos las palabras mágicas, que se leen lo mismo por adelante que por atrás, al derecho y al revés. Se les entrega varias de estas frases mágicas para que las disfruten:

- Dábale arroz a la zorra el abad
- Anita lava la tina
- Amigo no gima
- Luz azul
- Yo hago yoga hoy
- Oirás orar a Rosario
- Es Adán, Yavé, yo soy Eva y nada sé
- No deseo yo ese don
- Sor Rebeca hace berros.

Posteriormente, se les pide que compongan o busquen otras frases mágicas. Se les puede dar para ello un día para que consulten con sus amigos, padres, vecinos.... Al día siguiente, todo el que tenga una nueva frase mágica la escribe en el pizarrón.

2.20.- Buscar palabras en un texto dándoles su definición

Se les entrega un breve texto y se les dice a los alumnos que deben encontrar y subrayar aquellas palabras que corresponden a las definiciones que se encuentran al final del texto:

“En 1499, Alonso de Ojeda navegaba con sus hombres por las costas del Occidente de Venezuela y, al entrar en el Lago de Maracaibo, encontraron unas viviendas construidas sobre el agua. A Américo Vespucio, uno de los acompañantes de Ojeda, esas casitas sobre el agua le recordaron a Venecia, y por ello le pusieron de nombre a esa región Pequeña Venecia o Venezuela”.

- _____ : viajaba por el mar
- _____ : orillas del mar
- _____ : extensión de agua rodeada de tierra
- _____ : lugar donde se habita, casa
- _____ : encima
- _____ : que va en compañía de otro
- _____ : trajeron a la mente, al recuerdo
- _____ : porción de tierra

(Los alumnos debieron subrayar las siguientes palabras: navegaba, costas, Lago, viviendas y/o casitas, sobre, acompañantes, recordaron, región).

Este ejercicio resulta más difícil si uno no respeta el orden de las palabras que debe subrayar y sus respectivas definiciones, es decir, la definición de la primera palabra no está al comienzo de las definiciones, sino que puede estar en la mitad, al final, etc.

2.21.- Escribir pensamientos bonitos

Se les lee a los alumnos algunos pensamientos bellos: “La maestra tiene el corazón lleno de amor”; “es hermoso ayudar a otros”; “la escuela es un hogar”..., y se les pide que piensen y escriban otros bien bonitos. El que lo desee, sale al pizarrón y escribe su pensamiento. Seleccionan entre todos por votación el que les parezca más bello y posteriormente cada uno/a hace una redacción con ese título, o con el pensamiento que a él le haya gustado más.



2.22.- Enviar saludos, felicitaciones, inventar avisos, propagandas...

Para fomentar los múltiples tipos de escritura, resulta útil y motivador pedirles a los alumnos que escriban a sus amigos alguna tarjeta con saludos o felicitaciones (por ejemplo, de navidad o cumpleaños, diciéndoles que inventen y escriban en ella algo propio, personal, bien bonito, y no las frases rutinarias de “felices pascuas y próspero año nuevo”, “te deseo pases un feliz día y cumplas muchos años más”...).

También estimula la creatividad pedirles que inventen algún aviso o compongan algunas propagandas. Para ello, resulta conveniente revisar la prensa y analizar los diferentes avisos y propagandas que aparecen en ella. Posteriormente, ellos deberán inventar los suyos de algunos objetos que quieren vender o de algún producto maravilloso que ellos han descubierto.



2.23.- Componer metáforas

En primer lugar, se les explica que las metáforas son figuras literarias que se usan para embellecer la escritura. Para formarlas, se parte, en primer lugar de una comparación: “El río corre como un caballo”. En un segundo momento y en esto consiste la metáfora, suprimimos la comparación pero le asignamos a la palabra la cualidad o el efecto que se quería expresar con la comparación: El río corre como un caballo:

El río, caballo de la montaña.

Sus labios eran rojos como fresas: Las fresas de sus labios

Su cabellera brilla como fuego: Llamea su cabellera

Gritaba la multitud erguida como árboles: Un bosque de gargantas

Tenía un rostro duro, como la piedra: Su rostro de piedra

El sol penetraba sus cabezas como una espina: La espina del sol punzaba sus cabezas

2.24.- Inventar juegos y escribir sus reglas

Un buen ejercicio para fomentar la expresión y la creatividad es pedirles a los alumnos que inventen algún juego y escriban las reglas o instrucciones de cómo se juega. Para ello, puede ser conveniente partir de que escriban las instrucciones de su deporte favorito. En un segundo momento, deberán inventar el juego (puede ser una combinación entre varios de los que conocen) y escribir las instrucciones.



2.25.- Copias y dictados

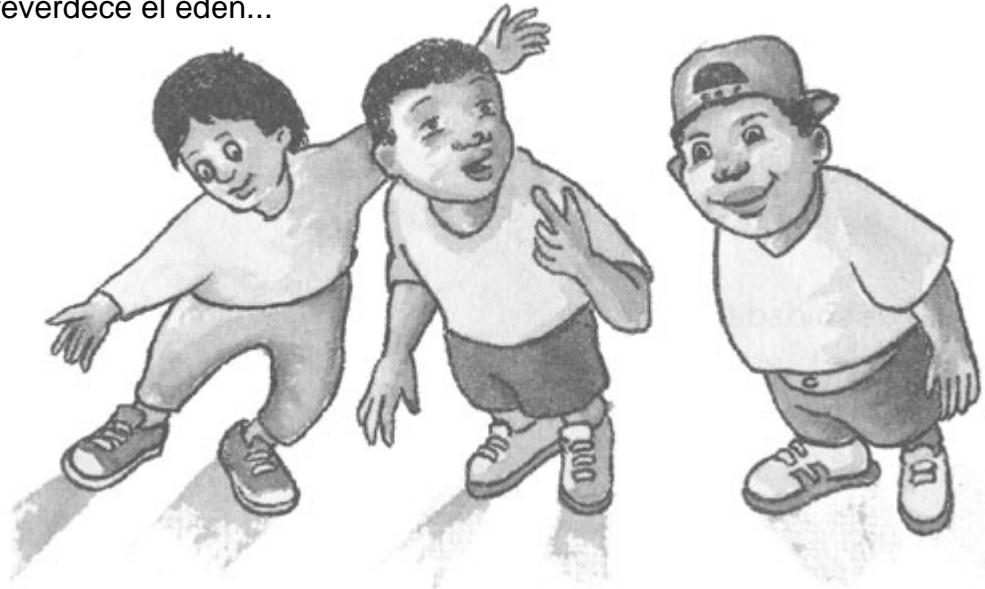
La educación tradicional ha abusado mucho de las copias y dictados que resultan a los alumnos fastidiosas, aburridísimas y nada motivadoras. Pero las copias y dictados de cosas interesantes y significativas para los alumnos pueden resultar muy útiles para avanzar en el dominio de la escritura y afianzar su uso correcto, de un modo que les resulta motivador a los alumnos. Entre las copias y dictados interesantes tenemos:

- Letras de canciones de moda
- Poemas que les gustan mucho
- Recetas de cocina
- Instrucciones para fabricar objetos o aparatos
- Oraciones religiosas
- Comunicados a los papás.

2.26.- Los Orozco

Hace un tiempo estuvo de moda una canción, tipo rap, llamada “Los Orozco”, que estaba escrita toda ella sólo con la vocal o: “Nosotros no somos como los Orozco...” En un primer momento se les pide a los/as alumnos/as que busquen, escuchen y escriban la canción. En un segundo momento, se les pide que inventen composiciones o canciones usando también sólo una vocal: Las mamás van a la casa, sacan las batas, lavan las tazas, dan pan a las gatas, pasan las cartas, callan las nanas, danzan, cantan, van a la cama...

Entérese: este es el mes de Belem, Pepe, ven en el tren, bébete el té de Meneses, reverdece el edén...



3.- ADIVINANZAS, REFRANES, CHISTES, TRABALENGUAS

3.1.- Juguemos con las adivinanzas

Sin duda alguna, todos hemos pasado ratos inolvidables oyendo o contando adivinanzas. Desde las muy elaboradas, hasta las que inventamos en los viajes para entretener a los niños, a base de adivinar frutas o animales: “verde por fuera y roja por dentro”: ¡La patilla!. “Blanco por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga espera”: ¡La pera! “Tiene orejas largas y rabo chiquito”: ¡El conejo! Las adivinanzas tienen un encanto especial, y a veces resultan verdaderas píldoras de ingenio y de sabiduría. La poesía infantil está llena de adivinanzas exquisitas como estas de Morita Carrillo:

Sin mí disminuye el agua
y la frescura se olvida,
¡no hay humus, no hay alimentos,
no hay oxígeno... no hay vida!
(el árbol)

Soy blanquita y escritora
y trabajo en campo negro.
¡Pero al llegarme la hora,
callada me desintegro!
(la tiza)

Yo te acompaño a la escuela
y sé conversar contigo.
¡Tengo hojas sin ser árbol
y soy tu mejor amigo!
(el libro)

O esta del poeta Nicolás Guillén:

Millares de soldaditos
Van unidos a la guerra;
Todos arrojan sus lanzas,
Que caen de punta en la tierra.
(La lluvia)



Las adivinanzas pueden resultar una estrategia muy valiosa para hacer pensar a los/as alumnos/as. Por ello, conviene evitar que las digan mecánicamente y hay que guiarles a que traten de adivinarlas fijándose bien en las pistas que ofrecen.

3.2.- El cuaderno de las adivinanzas

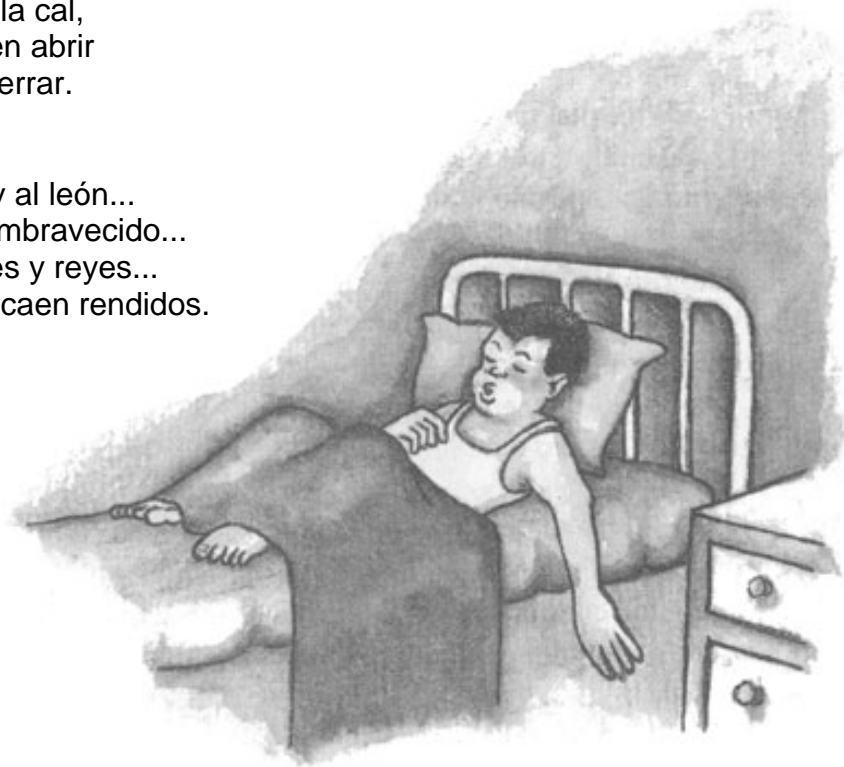
Un medio eficaz para fomentar la escritura, la oralidad, la lectura y la propia investigación puede ser pedirles a los alumnos que elaboren su cuaderno personal de adivinanzas, bien decorado y arreglado, a poder ser con sus propios dibujos. Buscarán las adivinanzas en libros, revistas, preguntando a sus papás, amigos..., donde sea. También la maestra les ofrecerá algunas, que sean especialmente bellas, preferiblemente si tienen ritmo interno o están escritas en verso y que se presten a motorizar el pensamiento de los alumnos. Les ofrecemos, a continuación, algunas:

Siempre de mí dicen algo,
aunque muy humilde soy,
don me llaman en el mundo,
adivíname, ¿quién soy?
(el algodón)

Si yo te miro
tú me ves
y todo lo que digo
te lo digo al revés
(el espejo)

Una arquita muy chiquita
y blanca como la cal,
que todos saben abrir
pero ninguno cerrar.
(el huevo)

Vence al tigre y al león...
vence al toro embravecido...
vence a señores y reyes...
que a sus pies caen rendidos.
(el sueño)



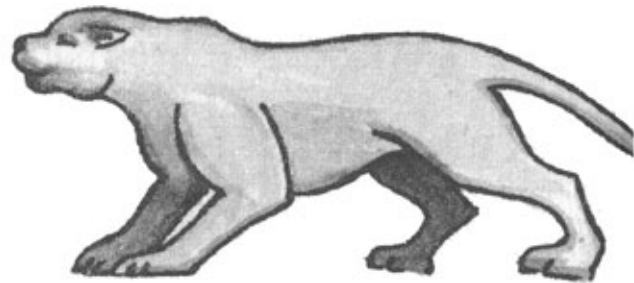
¿Qué es lo que se dice,
una vez en un minuto
y dos en un momento?
(la letra m)

Ando entre pobres y ricos
en el campo y la ciudad,
pero si dices mi nombre
sólo dirás la mitad.
(la media)

En el campo me crié
atada con verdes lazos,
y aquel que llora por mí
me está partiendo a pedazos
(la cebolla)

Soy la redondez del mundo,
sin mí no puede haber Dios.
Papas, cardenales, sí,
pero pontífices no.
(la letra o)

Espuma y no de trapiche,
espuma y no de la mar.
No te acerques demasiado
porque te puede matar.
(el puma)



Puede resultar también interesante proponerles alguna adivinanza que tenga más de una posible respuesta, para así estimular su capacidad de pensamiento. Por ejemplo, la siguiente:

Estoy en el mar y no me mojo,
estoy en las brasas y no me quemo,
estoy en el aire y no vuelo
y también estoy en tus brazos

(La letra a, pero también la r).

También puede ser interesante que elaboren colectivamente el **Libro de adivinanzas** del salón, seleccionando en él aquellas que más gusten entre todas las de los cuadernos de los alumnos. Este libro debe estar editado con esmero y puede ser un excelente regalo para la biblioteca de aula o de la escuela.

3.3.- Inventar adivinanzas

Una vez que han recogido, escrito, escuchado un buen montón de adivinanzas, puede ser conveniente invitarles a que inventen algunas. Para ello, pueden ayudar algunas pistas:

- Pensar en un objeto, persona o animal
- Señalar sus principales características
- Seleccionar un pregunta clave (no siempre es necesario)
- Tratar de ordenar los datos de una forma poética o graciosa.

Pensemos, por ejemplo, en el conejo. Entre sus principales características podríamos señalar: orejas largas, rabo pequeño, corre ligero... La adivinanza podría ser esta:

Orejas largas,
rabo cortito
corre y salta
muy ligerito.



Pero resulta que el conejo también es mudo, es decir, que no emite ningún sonido. La adivinanza, entonces, podría convertirse en:

Orejas largas,
rabo chiquito.
no grita, ni habla,
es un mudito.



O si nos fijamos en su bigote, podríamos también reelaborar la adivinanza así:

Orejas largas,
rabo chiquito
tiene bigotes
en su hociquito



Lo importante, no lo olvidemos, es que los/as alumnos/as creen, piensen, inventen, escriban y que lo hagan divirtiéndose.

3.4.- Jugando con los refranes

Los refranes suelen contener verdaderas píldoras de sabiduría popular. Por ello, conviene que la maestra promueva el análisis, la reflexión e interpretación del refrán, determinando si están o no de acuerdo con lo expresado por él, pues en algunos de ellos se pueden ocultar actitudes racistas o machistas (“palabra de mujer, no vale un alfiler”).

De un modo semejante a como indicamos con las adivinanzas, puede ser conveniente recoger el máximo número posible de refranes. La cultura popular venezolana está llena de ellos, e incluso el expresidente Luis Herrera Campins se hizo famoso por su costumbre de expresarse en refranes. Entre algunos de los más típicos refranes venezolanos podemos señalar:

- Morrocroy no sube palo, ni cachicamo se afeita
- Donde ronca tigre, no hay burro con reumatismo
- El que tiene rabo de paja, no se acerque a la candela
- El que madruga, coge agua clara
- Camarón que se duerme, se lo lleva la corriente
- Chivo que se devuelve, se esnuca

Entre los refranes más universales, tenemos:

- Al que madrugada, Dios le ayuda
- Del dicho al hecho, hay mucho trecho
- En casa de herrero, cuchillo de palo
- El ojo del amo, engorda al caballo
- En boca cerrada no entran moscas
- El que a buen árbol se arrima, buena sombra lo cobija
- Por más que se esconda el fuego, el humo siempre sale
- Más sabe el diablo por viejo, que por diablo.
- Dime con quién andas, y te diré quién eres
- Haz el bien y no mires a quién
- Barriga llena, corazón contento
- Ande yo caliente y ríase la gente

Para fomentar la expresión escrita, se les puede pedir a los alumnos que seleccionen alguno(s) de los que más les gustan y que expresen por escrito el significado de los refranes y si ellos están de acuerdo o no con lo que pretenden expresar.

Puede resultar divertido y motivador leerles la primera parte de un refrán y que ellos concluyan la segunda de un modo gracioso:

- A quien madruga, lo asaltan los malandros
- Camarón que se duerme, tiene bellos sueños
- El ojo del amo, necesita lentes.
- Barriga llena, alcacercer seguro.

También puede resultar divertido componer refranes mezclando la primera mitad de uno y la segunda mitad de otro:

- En casa de herrero no entran moscas
- Camarón que se duerme, engorda al caballo
- El que tiene rabo de paja, buena sombra lo cobija
- Chivo que se devuelve coge agua clara

Es también interesante confrontar y analizar refranes que expresan lo contrario:

- Al que madruga, Dios lo ayuda
- No por mucho madrugar, amanece más temprano



3.5.- Trabalenguas

Siempre se han considerado los trabalenguas muy útiles para favorecer la correcta expresión oral y la lectura. Es conveniente decirles algunos a los alumnos y pedirles que busquen otros entre sus familiares y amigos y los traigan y digan en el salón de clases. Entre los más conocidos, tenemos:

-El cielo está enladrillado, quién lo desenladrillará, el buen desenladrillador que lo desenladrillare, buen desenladrillador será.

-Tres tristes tigres tragan trigo en tres tristes platos.

-El obispo de Constantinopla está constantinopolizado, el desconstantinopolizador que lo desconstantinopolizare, buen desconstantinopolizador será.

(De paso, es bueno que cuenten las sílabas de las palabras más largas)

3.6.- Inventar dichos

Como en las actividades anteriores, es conveniente, después de haber recogido algunos dichos populares y analizado su significado (hay algunos inaceptables por su machismo o racismo, “más falso que cojera de perro o lágrima de mujer”, “blanco con bata blanca, doctor; negro con bata blanca, polero”) que ellos inventen otros a partir de ellos:

- Más largo que un día sin comida
- Más largo que una clase aburrida
- Más largo que discurso de tartamudo
- Más largo que cola para sacarse la cédula
- (.....)

- Más peligroso que mono con hojilla
- Más peligroso que chofer borracho
- Más peligroso que mondongo piche



3.7.- El cuaderno de chistes

A todos nos gustan los chistes. Y con frecuencia lamentamos lo pronto que se nos olvidan. Una actividad muy motivadora para fomentar la expresión oral y escrita es pedirles a los alumnos que recojan y escriban en su **Cuaderno de chistes** todos aquellos que les gusten. Para relajar la tensión y después de actividades cansonas, puede ser muy productivo implantar en el aula "Los diez minutos de chistes", donde los alumnos cuentan espontáneamente algunos. Luego, se da unos minutos para que todos escriban en su cuaderno los que más les han gustado. Puede resultar también muy provechoso el realizar el **Libro de chistes del salón** donde seleccionan los mejores.



4.- JUGUEMOS CON LOS CUENTOS

Los cuentos son verdaderos tesoros para promover la lectura gozosa, el vuelo de la imaginación y de la fantasía, la expresión oral, mímica, corporal. Es casi imposible hacer niños lectores si no cuentan en la casa y/o en la escuela con variedad de cuentos bonitos y variados, si no han escuchado y leído una gran variedad de cuentos. De ahí la importancia de las bibliotecas de aula y de escuela y de los tiempos de lectura que deben ser concebidos y considerados como momentos gozosos, lúdicos, de verdadero disfrute y nunca ser utilizados como castigo o como actividades intrascendentes, para matar el tiempo. También resultan de especial interés “la hora del cuento”, los concursos de cuentos, los periódicos escolares donde se recogen las creaciones de los niños, los grupos de cuentacuentos que van de salón en salón echando cuentos y motivando a leer y escribir..., estrategias extraordinarias para fomentar la expresión y promover el gusto por la lectura y escritura.

Un buen cuento puede resultar un filón prácticamente inagotable para trabajar creativamente con los alumnos. Las actividades con un cuento son casi infinitas. Señalaremos tan sólo algunas de ellas, conscientes de que los maestros creativos podrán añadir otras muchas. Lo que hace falta es que el docente tenga imaginación, prepare bien sus clases, sea capaz de vibrar con lo que propone, sepa comunicar su entusiasmo a los alumnos y crea en sus capacidades creativas.

-Lectura del cuento por la maestra con la debida entonación y en un ambiente adecuado.

-Lectura silenciosa por parte de los alumnos.

-Contar el cuento leído o escuchado.

-Resumir por escrito el cuento leído o escuchado.

-Cambiarle el título por otro que les parezca apropiado.

-Leer un cuento, interrumpirlo en el momento más interesante y que lo sigan escribiendo los alumnos. Que algunos voluntarios lean su versión. Leer después la versión original del cuento y determinar cuál de las versiones les gustó más.

-Representar o dramatizar el cuento.

-Presentarlo como noticia periodística (esta estrategia es buenísima para enseñar a resumir: un buen titular de periódico es una extraordinaria síntesis).

-Dibujar el cuento o alguna escena que más les haya gustado.

-Presentar el cuento en comics o muñequitos.

-Presentar el cuento en un guión de títeres.

- Reescribir el cuento comenzando por el final.
- Grabar el cuento y musicalizarlo.
- Componer una breve biografía al personaje principal.
- Hacerle una entrevista al personaje principal o al que ellos prefieran.
- Escribir dos días del diario íntimo de uno de los personajes.
- Reescribir el cuento cambiando la época, el ambiente...
- Reescribir el cuento añadiendo otros elementos o aventuras.

4.1.- Cuentos colectivos

Antes de lanzar a los alumnos a escribir sus propios cuentos, puede resultar conveniente y motivador ponerles a construir cuentos colectivos, es decir, realizados entre todos. Para ello, la maestra dice una frase u oración “María tenía un conejito...”. Cada alumno va añadiendo, por orden, lo que le parezca. Es bueno aclararles que los cuentos, por lo general, constan de tres partes: el comienzo, los sucesos (lo que pasa) y el final (cómo termina).

Una variedad de esta misma actividad es que sean los alumnos los que inventen también el inicio del cuento. Para ello, se solicita un voluntario que tenga una frase bonita para comenzar el cuento.



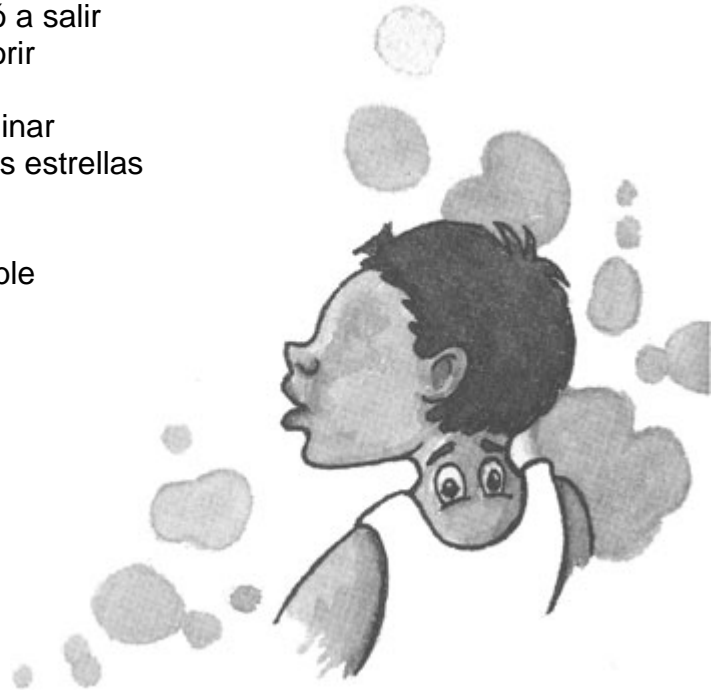
4.2.- Inventar cuentos a partir de algunas palabras

Esta actividad es recomendable también para los alumnos que se están iniciando en la escritura de cuentos, o en la escritura en general. La maestra les da una serie de palabras (niño, río, mariposa, botella...) y les indica que con ellas, van a escribir el cuento. Es conveniente que, a partir de los primeros textos que, aunque valiosos, sin duda resultarán excesivamente sencillos, la maestra, valiéndose de preguntas apropiadas, les ayude a incorporar otros elementos y a transformarlos en textos más complejos.

4.3.- Cuentos fantásticos

La maestra les proporciona a sus alumnos una serie de títulos bien creativos, que motiven su imaginación y fantasía, y ellos desarrollan el que más les guste:

- El niño que tenía los ojos en la nuca
- El día en que el sol se negó a salir
- El hombre que no podía morir
- El río que viajaba al revés
- La montaña que podía caminar
- La noche en que lloraron las estrellas
- El perro que hablaba
- El árbol de billetes
- La niña que se volvió invisible



También puede ser conveniente que los alumnos elaboren un listado de posibles cuentos fantásticos.

4.4.- Cuentos narrados por uno de sus personajes

Se lee un cuento conocido por todos (por ejemplo, **La caperucita roja**) y se les pide a los alumnos que lo reescriban contado por uno de los personajes . Por ejemplo, la abuela: “Estaba enferma y se me había terminado la comida. Le pedí a mi hija que me enviara algo de comida y medicinas con mi pequeña nieta a la que yo quería tanto. Estaba segura que, cuando la viera, me iba a sentir mejor. La esperaba ilusionada con su caperucita roja que yo había tejido para ella y le había regalado para su cumpleaños...”

4.5.- Adivinar cuentos

Esta actividad es muy apropiada para que los alumnos se inicien en la prelectura y traten de inferir el contenido del cuento a partir de algunos elementos. Para ello, se les puede:

- enseñar la portada
- leerles el título
- mostrarles los dibujos
- leerles el comienzo y el final.

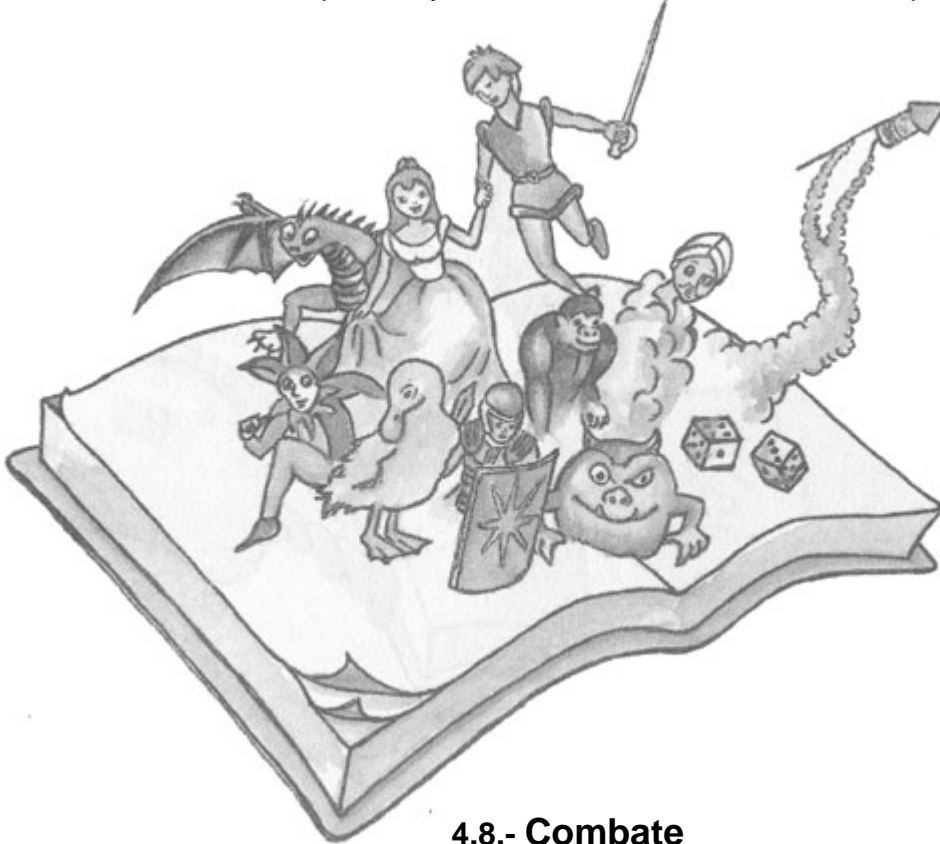


4.6.- Lectura equivocada

La maestra lee un cuento y les dice a los alumnos que deben prestar mucha atención, pues luego lo volverá a leer cambiando algunas cosas. Una vez leído y comentado, la maestra lo vuelve a leer e introduce algunas modificaciones que los alumnos deben detectar. Cuando alguien detecta el cambio, levanta la mano y lo dice.

4.7.- ¿A quién pertenece esto?

La maestra lee un cuento. Después lo comentan entre todos. Luego, la maestra describe un rasgo de la personalidad de uno de los personajes, una característica física, un vestido o algún objeto que lleva o usa y pregunta: **¿a quién pertenece?** Los alumnos deberán responder y, si así lo amerita, razonar su respuesta.



4.8.- Combate

Todos los alumnos leen el mismo cuento. Se dividen en dos equipos. Se les da un tiempo para que cada equipo prepare una serie de preguntas sobre el cuento que el otro equipo debe responder.

5.- OTRAS ESTRATEGIAS PARA FOMENTAR LA EXPRESION Y LA INVESTIGACION

El dominio de la escritura es siempre costoso y exige una práctica continua y constante. Si es evidente que sólo se logra el dominio de la lectura mediante la continua ejercitación, esto es todavía más evidente con la escritura. Hay por ello que escribir mucho, pero ¿qué?

Las copias y caligrafías que podrían tener el objetivo de afianzar y perfeccionar el proceso de escritura del alumno, no resultan motivadoras y en muchos casos son contraproducentes: el niño se fastidia y va entendiendo que la escritura es un ejercicio aburrido y sin sentido, en vez de ser una posibilidad gozosa de comunicación, expresión y creatividad.

Previo y paralelo al acto de escribir, es imprescindible crear un ambiente en el que el niño se sienta motivado a expresarse, a comunicarse, a contar sus cosas. De ahí la importancia del desarrollo de la oralidad. Un niño a quien se le ha acostumbrado a expresarse oralmente con plena libertad y a escuchar, y posteriormente ha sido iniciado en una práctica de escritura que responda a sus motivaciones e intereses, le gustará escribir, es decir, expresarse y comunicarse mediante la escritura. *Para él, escribir será una necesidad.*

Ahora bien, al niño le gustará escribir si siente que tiene algo que decir y la necesidad de comunicarlo a otro –que lo va a valorar-, o a sí mismo, por medio de la escritura. De ahí la necesidad de partir de los intereses de los propios alumnos, de sus gustos, sus preocupaciones, sus sueños, su familia, su vida.

De la infinidad de temas que pueden trabajarse, proponemos tan sólo algunos:

- Escribe tu autobiografía. Pregúntale a tu mamá cómo te portabas cuando estabas en su barriga, cómo naciste, cómo eras de chiquito, cuándo aprendiste a caminar, a hablar, qué te gustaba, tus travesuras...
- Escribe todo lo que hiciste ayer, desde que te paraste hasta que te dormiste.
- Cuenta la visita que hiciste al parque o a la playa.
- Escribe el jonrón que diste, el gol que metiste, la carrera que ganaste, la torta que preparaste, una caída de la bicicleta, el cumpleaños que celebraste...
- Cuenta una película o un programa de televisión que te haya gustado mucho.
- Escribe un capítulo de tu programa favorito.
- Cuenta lo más importante que te ha pasado en estos últimos días.
- Narra un día feliz (o un día triste) en tu vida.
- Cuenta un día en la vida de tu mamá.

- Escribe lo que querrías que te pasara.
- Haz un relato del personaje que querrías ser.
- Escribe la historia imaginaria de un día en tu vida dentro de diez años.
- Cuenta el nacimiento de tu hermanito.

Aparte de este listado, que podría ampliarse enormemente, les ofrecemos a continuación algunas otras actividades que pueden motivar la expresión, tanto oral como escrita, y la investigación.

5.1.- Mostrar y decir

La maestra selecciona cada día dos o tres alumnos que deberán traer al salón un objeto que aprecian mucho (un juguete, un animal, una pelota, una foto...) . El alumno deberá hablar al salón un rato sobre su objeto y luego responderá las preguntas que le hagan sus compañeros.

5.2.- Mi personaje mágico

Cada alumno inventa un personaje (no puede ser copiado) y lo dota con las cualidades y valores que desee. Además, deberá ponerle nombre, dibujarlo, describir cómo es, qué hace, para qué sirve, dónde vive, qué le gusta, sus platos favoritos, alguna aventura...

Otras actividades más complejas podrían ser: entrevistarlo, realizar un cuento con ese personaje, escribir una noticia para el periódico donde el personaje sea el protagonista, realizar su autobiografía...

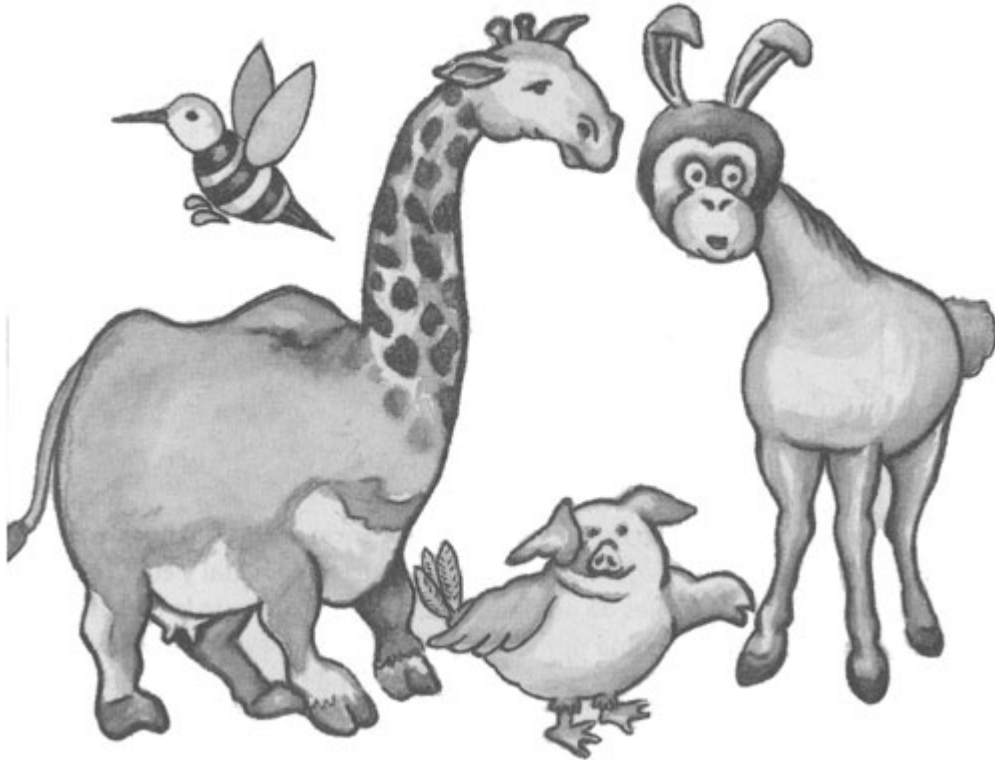
5.3.- Animales fantásticos

La maestra escribe en el pizarrón los nombres de varios animales que le van diciendo los alumnos:

perro	elefante
Gato	rinoceronte
Caballo	culebra

Luego, le pide a cada alumno que invente un animal combinando sílabas o letras a su gusto de la lista de animales escritos en el pizarrón (por ejemplo, pebrace-ronte, galecu, cabafonte...).

A partir de los nombres inventados, cada alumno lo dibuja y posteriormente va escribiendo sus características como él lo imaginó. Para ayudarles, la maestra puede sugerirles varias preguntas: ¿cómo es?, ¿dónde vive?, ¿de qué se alimenta?, ¿cuáles son sus enemigos?... Para finalizar, cada alumno escribe un cuento sobre su animal fantástico.



5.4.- Inventos

Se les puede sugerir a los alumnos que inventen cosas fantásticas (una comida que permite volar, un autobús que consume basura...), diseñar de nuevo el cuerpo humano, inventar un juego combinando cosas de otros...



5.5.- El párrafo perdido

La maestra escribe un breve párrafo en el pizarrón de un libro que tienen todos los alumnos. Les da algunas pistas (está entre la página tal y cual, hacia la mitad de la página...). Se les da un tiempo para buscarlo. El que lo consigue, levanta la mano, dice la página donde se encuentra y lo lee en voz alta de su libro. Este mismo juego se puede complicar cambiando, por ejemplo, algunas de las palabras por sinónimos.

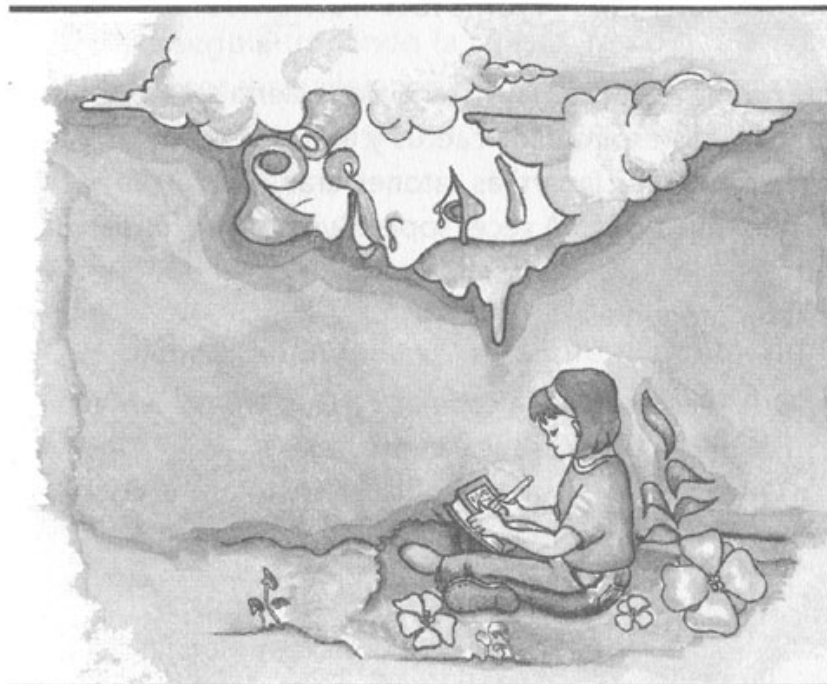
5.6.- Los detectives

Los alumnos deberán buscar, en un tiempo determinado, el significado de ciertas palabras en el diccionario; el número telefónico de determinada clínica o cine en la guía telefónica; el resultado de un juego de pelota en el periódico; una noticia de sucesos, otra internacional, otra de política también en el periódico; la respuesta a una serie de preguntas (¿cuánto mide el río Amazonas?, ¿cuándo murió el poeta Pablo Neruda?, ¿cuántos habitantes tiene Nueva York?, ¿cómo se llama la moneda de Chile?...) en una enciclopedia.

5.7.- Entrevistas a personajes famosos

Seleccionar una persona que tenga algo importante que decir (puede ser un anciano que cuente cómo se divertían en su infancia, un poeta, una enfermera de la comunidad, un chofer de autobús...). Investigar lo máximo de esa persona para conocerla lo mejor posible. Seleccionar en el salón una serie de preguntas interesantes para que él las responda. Llevar al personaje al salón de clases, presentarlo brevemente, hacerle las preguntas por orden según fueron seleccionados los alumnos, agradecerle su presencia y despedirlo.

Posteriormente, cada alumno puede realizar un breve informe sobre la actividad. También puede resultar muy motivador realizar entrevistas imaginarias (y, para ello, seleccionar las mejores preguntas), a un ídolo deportivo, a un cantante famoso, al presidente, al Papa, a Dios...



5.8.- Preguntar es un arte

Es evidente que toda auténtica lectura implica su comprensión. Leer sin comprender no es leer. De ahí que la maestra debe trabajar sin descanso la capacidad comprensiva de sus alumnos por medio de una serie de preguntas significativas. *Interrogar es un arte. No todas las preguntas son eficaces.* En general, sirven de muy poco o de nada las preguntas generales o vagas (“¿qué te pareció?”) o pedirle al alumno que analice o interprete el texto. Tampoco sirven de mucho las preguntas a las que se puede responder con un *si* o un *no* (“¿te gustó?”), sobre todo si no pedimos las razones de la respuesta afirmativa o negativa, a parte de que suele ser muy difícil determinar por qué nos gustan o no nos gustan las cosas. Por ello, la maestra debe preparar diligentemente sus preguntas.

Podemos distinguir, en general, tres tipos de preguntas:

- a) Preguntas explícitas basadas en el texto (detalles, nombres, palabras que dijo tal personaje...)
- b) Preguntas de “pensar y buscar” o preguntas implícitas basadas en el texto.
- c) Preguntas basadas en uno mismo, es decir, en el lector. La respuesta es propia del lector pero, para responderla de un modo adecuado, debe interpretar bien el texto.

Veamos algunos ejemplos. Tomemos el siguiente texto:

Aquí no llueve nunca. Hay mucha arena, tierra seca y piedras. Hay algunas plantas con muchas espinas: los cactus y algunos arbustos. Aquí viven unos pocos animales: culebras, lagartijas, ratones, arañas. En el día hace mucho calor, en la noche hace mucho frío. A veces sopla el viento y se forman nubes de arena.

Posibles preguntas:

- a) ¿Qué plantas poseen espinas? ¿Qué animales viven en ese lugar?
- b) ¿Por qué la tierra es seca en ese lugar?
- c) ¿Qué pasaría si una familia se instalara a vivir en ese lugar?

Veamos otro ejemplo:

- *¿Cuál es el animal más increíble? –le preguntaron un día a Sergio.*
- *El murciélago –respondió Sergio.*
- *¿Por qué dices eso, Sergio?*

- Porque vuela sin ser pájaro; porque duerme en el día y está despierto en la noche; porque duerme con la cabeza para abajo; porque en lugar de ver, usa radar.

- Sí, todo está muy bien, Sergio; pero lo último no es cierto. Es verdad que los murciélagos no ven, pero en realidad no tienen radar.

Posibles preguntas:

- a) ¿De qué animal habla el texto? ¿Cuándo duerme el murciélago?
- b) ¿Usa el murciélago un radar para orientarse? ¿Es el murciélago un pájaro?
- c) ¿Por qué crees tú que los murciélagos no ven? ¿Existe algún animal más increíble que el murciélago?

(Estos dos textos y las preguntas han sido tomados de “Lenguaje integrado. Módulo para desarrollar el lenguaje oral y escrito”. Ministerio de Educación De Chile, 1992).

Veamos un último ejemplo:

La carretera seguía trepando la cuesta. Ya no había árboles y cada vez eran más numerosos los frailejones. El cielo estaba limpio, sin nubes. Pasó un camión con los cocuyos ya prendidos con un cargamento de hombres que regresaban del trabajo.

Posibles preguntas:

- a) ¿Qué plantas abundaban? ¿De qué iba cargado el camión?
- b) ¿Estaba a punto de llover? ¿Venían los hombres de una fiesta?
- c) ¿Dónde sucede la acción? ¿A qué hora, más o menos, sucede la acción?

5.9.- Algunas palabras sobre la dramatización.

Las dramatizaciones, sociodramas, pequeñas obras de teatro..., son una estrategia invaluable para fomentar la expresión oral, corporal y (si escriben el guión) también escrita de los alumnos.

En verdad, casi todo puede ser dramatizado: un cuento, un programa de televisión, sucesos de la vida diaria, o situaciones reales y/o imaginarias inventadas por los propios alumnos o que el docente les puede sugerir:

- el niño que llega tarde a la escuela
- el vendedor callejero
- un diálogo entre un médico y un enfermo, un policía y un malandro, una señora cargada de paquetes y el chofer de un autobús, un cura y una pareja que quieren casarse...

Es conveniente que, en el salón de clases se cuente con algunos accesorios que ayuden a los niños a identificarse con su papel y le den novedad a la actividad (gorras y sombreros, chaquetas viejas, narices de payaso...). No olvidemos que lo ideal es convertir el aula en un taller de trabajo y en un escenario de representaciones.



5.10.- Un mismo suceso contado por varios testigos

Se trata de contar un mismo suceso según la diferente visión de los que intervinen en él: Un carro va por la calle, se cruza un niño montado en bicicleta y es atropellado.

¿Cómo narra el suceso el chofer del carro, la mamá del muchacho atropellado, el muchacho atropellado, un amigo del muchacho atropellado, un alumno que no vio nada pero que escuchó el suceso...?

5.11.- Crear el propio diccionario

La lectura resulta difícil y penosa y la escritura muy pobre si el alumno tiene un vocabulario muy reducido. Por ello, sólo podrá comprender un texto sin dificultad, y por ello, disfrutarlo, el alumno que tenga un vocabulario significativo.

La búsqueda de una palabra desconocida en el diccionario no siempre le resuelve el problema al alumno, pues con frecuencia le remite a otras palabras, o le da sinónimos oscuros, o le presenta una variedad de significados entre los que resulta difícil elegir. Por ello, es muy provechoso acostumar al alumno a que trate de descubrir el significado de las palabras que desconoce por el contexto. Así caerá en cuenta de la lógica interna del lenguaje. Si esto no es posible, o una vez que el alumno ha tratado de adivinar el significado por el contexto, puede ser conveniente buscar la palabra en el diccionario. A parte de aclarar el significado, el diccionario resulta muy útil para verificar la ortografía correcta de una palabra sobre la que se tienen dudas. Pero para poder utilizar bien y rápidamente el diccionario, se requiere el dominio del conocimiento alfabético, no sólo en la primera letra, sino en las siguientes. Este dominio exige mucha ejercitación. Un buen ejercicio puede ser proponerles a los alumnos que digan una serie de palabras que comienzan por una letra determinada, escribirlas en el pizarrón y ordenarlas individualmente por orden alfabético (Ejemplo: bandera, banco, barco, beso, bota, baile, boca, bulla, burla, bicicleta, buscar, bueno, bien, bobo, boca, bello, beneficio...). Una variante de este mismo ejercicio puede ser partir de un párrafo, elegir todas las palabras que empiezan por una letra determinada y ordenarlas alfabéticamente.

Una actividad realmente rica y muy fructífera es invitar a los alumnos a que *elaboren en un cuaderno especial su propio diccionario*. Para ello, lo dividen por las letras del alfabeto, lo decoran apropiadamente y van escribiendo en él todas las palabras nuevas, su significado, y algunas composiciones o ejercicios propios donde aparece utilizada la nueva palabra, de modo de garantizar su correcta utilización.



6.- JUGUEMOS CON LOS POEMAS

La poesía es un medio excelente para alimentar la sensibilidad, creatividad e imaginación de los alumnos. Por ello, la escuela debería cultivarla siempre. Montados en los versos, los niños serán capaces de visitar estrellas y países encantados, hablarán con las mariposas y turpiales, acompañarán en sus viajes a los ríos, bailarán con las flores y los árboles, se mecerán en el pecho de la luna.

Los poetas son personas de una sensibilidad especial. Ellos quieren mucho a los niños. Escriben sus poemas para ellos, y hasta conservan su corazón de niño a lo largo de toda su vida. Los niños, a su vez, aman la poesía y en el corazón de cada niño late un poeta.

“El día en que muera la poesía –se ha dicho- desaparecerá la humanidad”. Afortunadamente, la poesía no morirá jamás. Siempre habrá niños –y no olvidemos que todo niño es un poeta-, siempre habrá corazones agitados por el amor, por la belleza, por la ternura, por el ansia de justicia y de bondad, que son los sentimientos que dan vida a la auténtica poesía.

En nuestro mundo materialista y frío, que sólo valora el dinero y el poder y considera una pérdida de tiempo todo lo que no puede traducirse en ganancia, los poetas no están muy bien vistos. Algunos incluso asocian la palabra poeta con un cierto grado de locura. Pero los poetas saben muy bien que los locos son todos aquellos que se han vuelto incapaces de estremecerse ante una noche estrellada, ante la sonrisa irreplicable y siempre nueva de un niño, ante el milagro callado de una flor que se ofrece entera a la orilla del camino. De ahí que, hoy más que nunca, para contrarrestar el materialismo que nos invade y fortalecer la sensibilidad y el espíritu, las escuelas deben cultivar con especial esmero la poesía que es tan necesaria como el pan de cada día.

Como dijimos con los cuentos, son innumerables las actividades que un maestro creativo puede realizar con los poemas en su salón de clase. No olviden, sin embargo, que lo más importante es gozar la poesía, leer mucha poesía, dejarse penetrar por ella, suscitar las propias creaciones de los niños. De todas formas, por si les ayudan, les ofrecemos algunas sugerencias. Estamos seguros que ustedes podrán añadir otras.

Les recomendamos también el libro **Poemas venezolanos para niños**, editado por el Centro de Formación P. Joaquín de Fe y Alegría, donde encontrarán un hermoso ramo de poemas que perfumarán los salones de clase y despertarán al poeta que cada niño, y también cada maestra, lleva por dentro.

Posibles actividades para trabajar con los poemas:

- Recitarlos con la debida entonación (para ello, es conveniente que primero lo haga la maestra).

- Cada niño aprende de memoria un poema que le guste mucho (la memoria hay que ejercitarla con cosas que merecen la pena), practica bien y hacen un recital de poesía en el salón o en la escuela.

- Investigar las biografías de los autores de los poemas trabajados en el salón de clase y hacer el libro de poetas y poesías del salón.

- Dibujar los poemas.

- Seleccionar las palabras que les parecen más bellas y componer con ellas otros poemas. Incluirlos en el libro de poetas y poesías con una pequeña biografía del niño que lo escribió.

- Seleccionar alguna imagen literaria que les haya impactado, analizarla y, a partir de ella, crear otras.

- Expresar lo que sienten al escuchar los poemas.

- Leerlos en silencio, a poder ser con un fondo musical, e indicar los versos que más les gustan.

- Seleccionar un poema escrito por un niño, escribirlo en el pizarrón y, con la ayuda de la maestra, mejorarlo entre todos. Incluirlo en el libro de poesía y de poetas del salón.

- Personificar fenómenos o cosas (la lluvia, el sol, el viento, el río...) y componer diálogos y luego poemas con ellos. Incluirlos en el libro de poesía y de poetas del salón.

- Buscar nuevos poemas en la biblioteca o en la casa, traerlos al salón e incluirlos en el libro de poesía.

- Investigar si en el barrio o en la comunidad hay algún poeta, invitarlo al salón y tener una jornada literaria y una amena conversación con él.

Con los poemas también es posible y divertido realizar actividades lúdicas o juegos. Señalaremos algunos:

6.1.- Rimas

Se explica primero que hay dos tipos de rimas:

Consonante: cuando a partir de la vocal que lleva el acento coinciden todas las otras letras, tanto vocales como consonantes (por ejemplo, zapato rima con gaato, paato, raato; Puerta rima con muerta, tuerta). O rima *asonante*: cuando a partir de la vocal que lleva el acento, sólo coinciden las vocales (por ejemplo: vaso, carro, malo, pato...)

Una vez que han entendido esto, se les da algunas palabras y deben encontrar otras que rimen con ellas, y de allí componer versos sencillos: Eres muy bella, te pareces una estrella. Eres mi amor, te regalo una flor... Podemos también jugar al Zoológico: imaginamos el viaje y a cada animal le ponemos un calificativo que rime:

Oso goloso; Foca loca; Gallina fina; León comelón; Elefante cantante

6.2.- Los pregones

Una variedad del ejercicio anterior es imaginar un viaje al mercado y vocear en rima los productos en venta:

Cambures para los pures
Manzanas para las Anas
Peras pa' que me quieras
Coma caraoatas y suba las notas
Compre arroz, no sea feroz
Carne, carne, para la mañana y la tarde
Coma mangos y baile tangos
Parchitas pa' las chiquitas



6.3.- Rimas con los nombres

Parecido a los juegos anteriores, cada alumno dice su nombre y añade algo que rime con él:

Me llamo Alejandro y no soy malandro
Me llamo María, me gusta la poesía
Me llamo Fernando y no sé en qué ando
Me llamo Isabel, te regalo un clavel
Me llamo Beatriz, soy buena actriz
Me llamo Esperanza y me encanta la danza
Me llamo Eloy, estoy y me voy
Me llamo Laura y voy para el Caura
Me llamo Maribel, soy como la miel
Me llamo Nairuma, me baño en espuma
Me llamo Manaure, cacique de Araure

6.4.- Cambiar la letra de los poemas

Escriben en el pizarrón un poema, a poder ser conocido por todos. Lo recitan y después, la maestra les pide a los alumnos que cambien el último verso manteniendo la rima:

Los pollitos dicen
Pío, pío, pío,
Cuando tienen hambre
Cuando tienen frío (cuando van al río, cuando ven al tío, cuando no les fío....).



6.5.- Completar poemas

Se les entrega a los alumnos algunos poemas, con los versos incompletos, y ellos deben adivinar la palabra (o poner alguna que tenga sentido) según el contexto:

La Mona Jacinta
Se ha puesto una (cinta, pinta)
Se peina, se peina
Pues quiere ser(reina)
Mas la pobre mona
No tiene(corona)
Un loro bandido
Le vende un(vestido)
Un manto de pluma
Y un collar de(espuma, lunas)
Al verse en la fuente
Dice alegremente:
¡Qué mona preciosa
parece una.....(rosa, diosa)
Levanta un castillo
Con solo un(ladrillo, colmillo)
Rodeado de flores
Y sapos(cantores, tenores)
La mona cocina
Con leche y.....(harina, purina).



6.6.- Chumba la cachumba

A partir de esta canción, donde los personajes son esqueletos, motivar a los niños a componer versos interesantes:

Cuando el reloj marca la una
Los esqueletos salen de la cuna,
Los esqueletos se van a la luna,
Los esqueletos piden mucha muna

.....

Cuando el reloj marca las dos
Los esqueletos dicen adiós
Los esqueletos se van con vos
Los esqueletos comen arroz

.....

Cuando el reloj marca las tres
Los esqueletos van con Andrés
Los esqueletos juegan ajedrez
Los esqueletos se van en tren

.....

Cuando el reloj marca las cuatro
Los esqueletos se van al teatro
Los esqueletos tocan el cuatro
Los esqueletos juegan un rato

(Y así sucesivamente...)

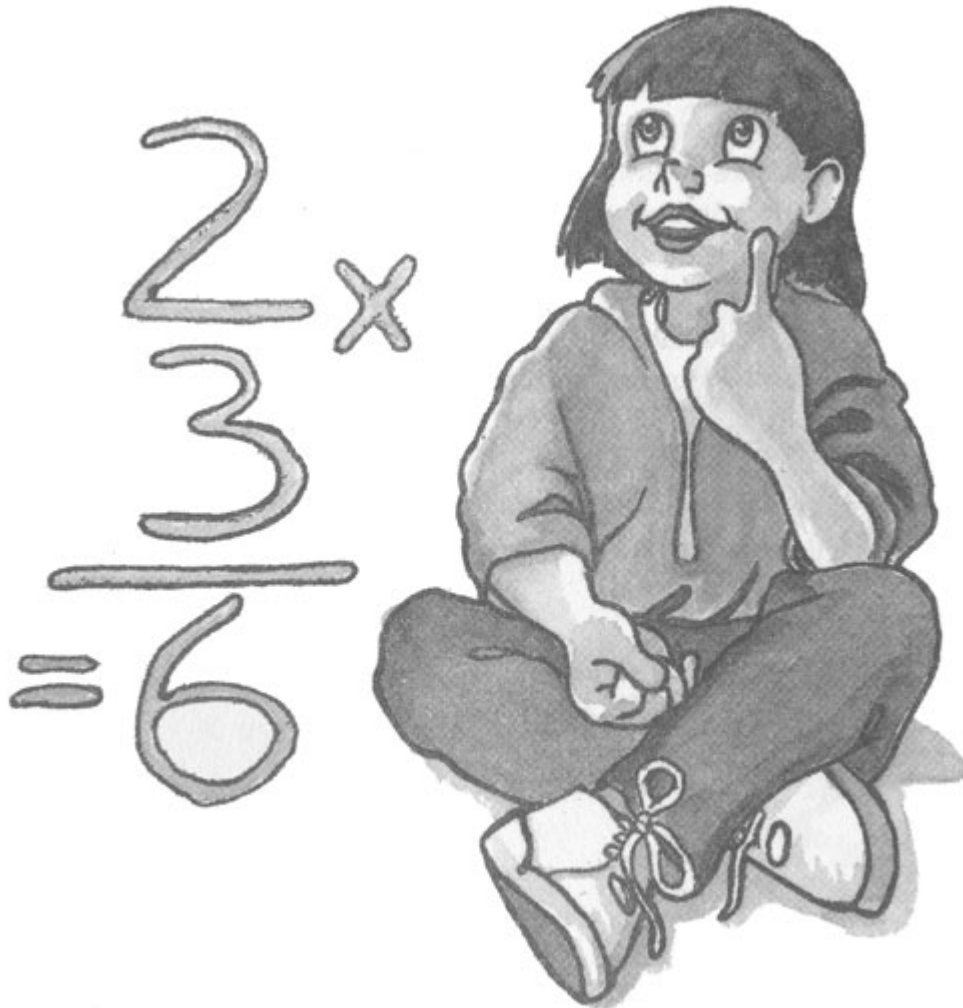


6.7.- Tabla de multiplicar en verso

Se trata de poetizar, entre todos, la tabla de multiplicar:

Dos por uno es dos: me voy adiós
Dos por dos cuatro, me quedo un rato
Dos por tres seis, si me marcho no me ves
Dos por cuatro ocho, la nariz de Pinocho
Dos por cinco diez, los deditos de mis pies
Dos por seis doce, cante, baile y goce
Dos por siete catorce, qué canciones tan atroces
Dos por ocho dieciseis, si te pido no me des
Dos por nueve dieciocho, eso ya lo dijo el gocho
Dos por diez veinte, ya me duele el vientre.

(Y así sucesivamente con los demás números)



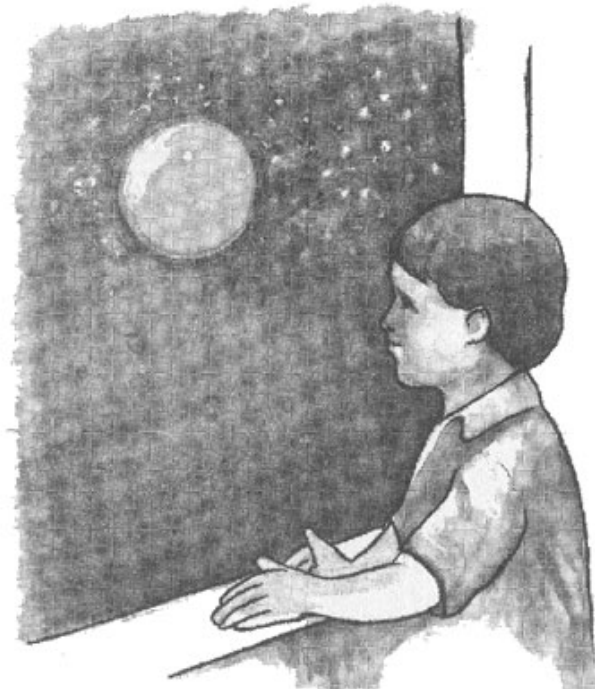
6.8.- Definiciones poéticas

Se les muestra a los alumnos algunas expresiones poéticas, frases bellas, con metáforas e imágenes literarias, y se les motiva para que aprecien su belleza y las disfruten. Les ofrecemos algunas:

La tarde era risa de sol
Las campanas tienen miel en el corazón
El trueno hizo rodar sus piedras locas en la noche
Coquetean los pájaros en el apamate, beben luz y cantan
Las flores derraman su alegría y visten de fiesta el campo
Los cerros levantan sus cabezas más allá de las nubes para beberse el Sol
Se clavó una estrella en la frente de la noche
El cóndor batía el azul infinito con sus alas
Maracaibo, ciudad siempre llena de sol
El río arrastra plata de luna llena
Un ir y venir de pájaros que cantan y cuentan
La luna bajó a bañarse en el jagüey
La vejez, una tarde lenta que va muriendo sobre los cerros
A través de la ventana, el día derrama su victoria
Era un hombre entero, metido en un cuerpo chiquito y flaco
Los sapos le dicen palabrotas a la luna.

Después de haber disfrutado de estas y otras expresiones literarias, se les pide a los alumnos que compongan las suyas o respondan de un modo poético las siguientes preguntas u otras similares:

- ¿Qué es la escuela?
- ¿Qué es la mamá?
- ¿Qué es la amistad?
- ¿Qué es el dolor?
- ¿Qué es el viento?
- ¿Qué es la noche?
- ¿Qué es la lluvia?



6.9.- Personificaciones

Se les explica a los alumnos que la personificación es una figura literaria, muy utilizada en poesía, que consiste en atribuirle a las cosas o fenómenos naturales cualidades humanas. Por ejemplo: El sol bailaba de alegría, las montañas conversaban y se contaban sus problemas, el río reía entre las piedras....

Posteriormente, se les pide a los alumnos que creen sus propias personificaciones y, mejor, que compongan textos en prosa poética (es decir, de especial belleza, pero sin rima) que contengan personificaciones.



INDICE

Presentación

1.- Juguemos con las palabras

1.1. El autobús de las letras	7
1.2. Pasarse la pelota	8
1.3. La cadena	8
1.4. A jugar con las vocales	9
1.5. Palabras dentro de otra	9
1.6. Ordenarse en equipos por letras	10
1.7. La canción que perdió algunas palabras	10
1.8. La palabra escondida	11
1.9. Los detectives	11
1.10. Rompecabezas de sílabas	12
1.11. Palabras por asociación	12
1.12. Formar nuevas palabras mezclando sus sílabas	13
1.13. Juguemos a los cinco	13
1.14. Formar palabras a partir de algunas letras	14
1.15. La palabra correcta	15
1.16. Buscar palabras por categorías y ordenarlas por orden alfabético	15
1.17. Acrósticos	16
1.18. Bingos de letras y sílabas	16
1.19. Completar las palabras según las definiciones	16
1.20. Sigue la pista	17
1.21. Palabras intrusas	18
1.22. Casar palabras	18
1.23. Poner nombres apropiados	19
1.24. El árbol de palabras	19
1.25. Palabras mágicas o con dos caras	20
1.26. Palabras de ida y vuelta	20
1.27. Palabras tartamudas	20

2.- Ejercicios y juegos con frases y párrafos

2.1. Mi autorretrato.....	21
2.2. Listas de deseos.....	22
2.3. Lo que me gusta y lo que no me gusta.....	22
2.4. Me gustaría.....	22
2.5. Armar oraciones.....	23
2.6. Completar textos.....	23
2.7. Sílabas.....	24
2.8. Formar oraciones con las letras de una palabra.....	25

2.9. Horóscopos.....	25
2.10. Murales.....	26
2.11. Engordar frases.....	26
2.12. Comentar pensamientos.....	27
2.13. Textos con palabras que empiezan con la misma letra.....	28
2.14. Siglas.....	28
2.15. Acrósticos de frases.....	29
2.16. El mundo al revés.....	29
2.17. Se escaparon los verbos.....	30
2.18. Escritura en clave.....	30
2.19. Frases mágicas.....	31
2.20. Buscar palabras en un texto dándoles la definición.....	31
2.21. Escribir pensamientos bonitos.....	32
2.22. Enviar saludos, felicitaciones, inventar avisos, propagandas.....	33
2.23. Componer metáforas.....	34
2.24. Inventar juegos y escribir sus reglas.....	34
2.25. Copias y dictados.....	35
2.26. Los Orozco.....	35

3.- Adivinanzas, refranes, chistes, trabalenguas

3.1. Juguemos con las adivinanzas.....	36
3.2. El cuaderno de las adivinanzas.....	37
3.3. Inventar adivinanzas.....	39
3.4. Jugando con los refranes.....	40
3.5. Trabalenguas.....	42
3.6. Inventar dichos.....	42
3.7. El cuaderno de chistes.....	43

4.- Juguemos con los cuentos

4.1. Cuentos colectivos.....	45
4.2. Inventar cuentos a partir de algunas palabras.....	46
4.3. Cuentos fantásticos.....	46
4.4. Cuentos narrados por uno de sus personajes.....	47
4.5. Adivinar cuentos.....	47
4.6. Lectura equivocada.....	48
4.7. ¿A quién pertenece esto?.....	48
4.8. Combate.....	48

5.- Otras estrategias para fomentar la expresión y la investigación

5.1. Mostrar y decir.....	50
5.2. Mi personaje mágico.....	50
5.3. Animales fantásticos.....	51

5.4. Inventos.....	52
5.5. El párrafo perdido.....	52
5.6. Los detectives.....	53
5.7. Entrevistas a personajes famosos.....	53
5.8. Preguntar es un arte.....	54
5.9. Algunas palabras sobre la dramatización.....	56
5.10. Un mismo suceso contado por varios testigos.....	57
5.11. Crear el propio diccionario.....	57

6.- Juguemos con los poemas

6.1. Rimas.....	61
6.2. Los pregones.....	61
6.3. Rimas con los nombres.....	62
6.4. Cambiar las letras de los poemas.....	62
6.5. Completar poemas.....	63
6.6. Chumba la cachumba.....	64
6.7. Tabla de multiplicar en verso.....	65
6.8. Definiciones poéticas.....	66
6.9. Personificaciones	67