

Cuentos para jugar

Gianni Rodari

Guía de lectura

Editorial:	Alfaguara Juvenil
Ilustrador:	Gianni Peg
Serie:	Naranja
Nivel:	3
Nº de páginas:	168
Valores:	Honradez, generosidad, cordialidad



1. Datos del autor

Gianni Rodari (Italia, 1920-1981)

Maestro, periodista y divulgador de la nueva pedagogía en Italia, comenzó a escribir para niños en 1950. Desde entonces publicó más de veinte libros, en los que combina magistralmente el humor, la imaginación y una desbordante fantasía con una visión crítica, no exenta de ironía, del mundo actual. En 1970 se le concedió por el conjunto de su obra el Premio Hans Christian Andersen. Muchas de sus creaciones fueron difundidas inicialmente en páginas de periódicos y, posteriormente, se editaron en forma de libros. En Santillana ha publicado *Cuentos escritos a máquina* y *El hombrecito de la lluvia*.

2. Argumento

Cuentos para jugar es una colección de veinte historias en las cuales se narran las aventuras de personajes muy variados. Algunos de estos son protagonistas de clásicos infantiles, como Pinocho o el flautista de Hamelin, pero envueltos en nuevas historias en las que se enfrentan a problemas modernos. También se halla a personas comunes a las que un hecho sorprendente les ha cambiado la vida, como por ejemplo, un hijo que se hace pequeño cuando está solo, un anillo que hace invisible a su dueño, unos jóvenes que han encontrado unos pantalones mágicos, entre otros fantásticos relatos.

Cada cuento tiene tres finales muy diferentes: pueden ser divertidos, moralizadores, pesimistas o prácticos. Lo más importante es que cada cuento representa una auténtica invitación al lector a jugar, a narrar un final o una historia completa, aquella que le gustaría leer en un libro.

3. Tema

La fantasía.

4. Sugerencias para el trabajo de los temas transversales

Educación en valores o formación ética

- En el cuento *El tamborilero mágico*, la anciana recompensa la generosidad de este personaje con un encantamiento. Motivar a los alumnos a que reflexionen sobre la cordialidad y la gentileza con que se deben desarrollar las acciones cotidianas. Entregar a los estudiantes unas tarjetas que planteen actividades en las que deban cooperar en el colegio o en sus hogares, como borrar la pizarra, ayudar a un compañero en alguna tarea, ordenar sus dormitorios, colaborar con la limpieza de su hogar, etc.
- El señor Puk construye una casa de monedas y billetes. Formar grupos y proponer a los estudiantes que hagan un listado de personas o instituciones que necesitan de ayuda económica para solucionar sus problemas. Conversar con los alumnos sobre las múltiples formas que tenemos de ayudar a los más necesitados.

Educación para la convivencia, la paz y la ciudadanía

- En el tercer final del cuento *La zanahoria gigante* se hace referencia a que la unión hace la fuerza. Indicar a los alumnos que diseñen afiches relacionados con este concepto.
- En el cuento *El flautista y los automóviles*, los niños no podían jugar con tranquilidad por culpa de los vehículos. Proponer a los alumnos que describan los problemas de su entorno que les impiden aprender de forma eficaz. Animarlos a escenificar estas situaciones, pero con finales creativos en los que se aprecie la solución al problema.
- En el cuento *Voces nocturnas*, el viejito se levantaba todas las noches para ayudar. Leer biografías de personas que contribuyen con la paz mundial. Dividir la clase en cinco grupos y asignarles un personaje que aporte a la paz mundial. Exponer la investigación en forma oral.
- Los protagonistas del *Gato viajero* y *El perro que no sabía ladrar* tienen problemas para comunicarse. Sin embargo, las personas o los animales los ayudan a integrarse a la sociedad. Formar dúos de trabajo y motivarlos a inventar un código con los sonidos de los animales. Indicarles que desarrollen diálogos con el código inventado. Orientarlos a concluir que si bien existen muchas lenguas en el mundo, las personas siempre encontramos formas creativas para comunicarnos.

5. Sugerencias para el desarrollo de actividades integrando otras áreas

Actividades para el área de Personal Social

- Paolo quería darle la vuelta a la ciudad. Formar grupos de cinco integrantes para que hagan una maqueta que represente su comunidad y sus instituciones, como la municipalidad, el hospital, la comisaría, etc. Indicarles que utilizando la maqueta describan el recorrido que Paolo podría hacer si viviera en su distrito. Enfatizar el empleo de las normas de cortesía.

Guía de lectura

- El flautista ayuda al alcalde con el problema de los automóviles. Proponer a los alumnos que caractericen las funciones del alcalde. Formar grupos de trabajo para que preparen una entrevista al alcalde de su distrito en la que aborden los siguientes temas: transporte urbano, contaminación ambiental y delincuencia.
- El doctor Terríbilis quiere robar la Luna. Indicar a los estudiantes que investiguen sobre el Sistema Solar. Motivarlos a que imaginen el rescate de la Luna de manos del siniestro doctor y que redacten una noticia sobre este hecho. Pueden consultar la página web: <http://w3.cnice.mec.es/eos/materialeseducativos/mem2000/astrologia/chicos/index.html>
- En el cuento *La casa en el desierto* se hace referencia a varios países y a sus respectivas monedas. Formar grupos de cinco alumnos para que investiguen la capital y la moneda de todos los países del mundo. Realizar un concurso de preguntas y respuestas sobre la investigación realizada. Pueden leer la información de la siguiente página web: www.culturageneral.net/Ciencias/Geografia/Paises_y_Capitales/

Actividades para el área de Ciencia y Ambiente

- El mago Giró descubre que la tecnología se ha convertido en su principal competencia. Reflexionar junto con los alumnos sobre el uso adecuado de la tecnología. Plantearles que realicen trípticos sobre los beneficios que tiene el empleo de la tecnología en sus Hogares y en sus actividades escolares.

Actividades para el área de Comunicación Integral

- Proponer a los alumnos que observen la página 79 e imaginen los cambios que pueden realizar en ella. Animarlos a crear una nueva ilustración con sus aportes y que la describan, en forma oral, a sus compañeros.
- Pinocho aprovecha el crecimiento de su nariz para alcanzar una mejor calidad de vida. Sin embargo, el medio puede ser criticable. Dividir la clase en dos grupos y organizar un debate. Uno de ellos defenderá la actitud de Pinocho; el otro, criticará su decisión.
- El autor realiza nuevas versiones de cuentos clásicos como *Pinocho*, *El flautista de Hamelin* y *La princesa del guisante*. Animar a los estudiantes para que redacten versiones originales de clásicos infantiles. Los siguientes títulos pueden servir de motivación para la actividad: "Rapunzel en la peluquería" o "Blanca Nieves y el bronceador".
Indicar a los alumnos que identifiquen el inicio, el nudo y el desenlace en sus creaciones a través de un organizador visual.

Guía de lectura

6. Vocabulario

Se recomienda:

- Utilizar el diccionario.
- Conocer y trabajar los términos antes de empezar la lectura.
- Exhibirlos en un cartel durante la lectura.
- Reconocer su significado por el contexto.
- Usarlos en ejemplos.

- **Escudilla** (36).- Vasija ancha y de forma de una media esfera que se usa para servir en ella la sopa y el caldo.
- **Buhardilla** (40).- Ventana que se levanta por encima del tejado de una casa, y sirve para dar luz a los desvanes.
- **Dilación** (78).- Demora, tardanza o detención de algo por algún tiempo.
- **Docto** (83).- Sabio.
- **Autopsia** (15).- Examen anatómico de un cadáver.
- **Amodorrarse** (156).- Adormilarse.
- **Gaitero** (48).- Dicho de una persona que usa vestidos con adornos demasiado llamativos y combinados con extravagancia
- **Calesa** (49).- Carruaje de cuatro y, más comúnmente, de dos ruedas.
- **Morera** (49).- Árbol de la familia de las Moráceas. Su fruto es la mora. Su hoja sirve de alimento al gusano de seda.
- **Inaudito** (49).- Monstruoso, extremadamente reprochable.
- **Arracimado** (51).- En racimo.
- **Dimisión** (52).- Renuncia, abandono de un empleo o de una comisión.
- **Aguzar** (53).- Afinar el entendimiento o un sentido.
- **Rellano** (56).- Porción horizontal en que termina cada tramo de escalera.
- **Ventanuco** (56).- Ventana pequeña y estrecha.
- **Ápice** (57).- Parte pequeñísima, punto muy reducido.
- **Cúpula** (59).- Bóveda en forma de una media esfera u otra aproximada, con que suele cubrirse todo un edificio o parte de él.
- **Claudicar** (59).- Acabar por ceder a una presión o una tentación.
- **Alféizar** (63).- Reborde de la pared en la ventana.
- **Cuneta** (99).- Zanja en cada uno de los lados de un camino o carretera para recibir las aguas llovedizas.
- **Chirimbolo** (99).- Objeto de forma extraña que no se sabe cómo nombrar.
- **Tramontana** (109).- Viento procedente del norte.
- **Calaña** (110).- Calidad, naturaleza de alguien o algo.
- **Guijarro** (113).- Pequeño trozo de roca.
- **Jergón** (114).- Colchón de paja o hierba.
- **Acuclillarse** (125).- Ponerse en cuclillas.

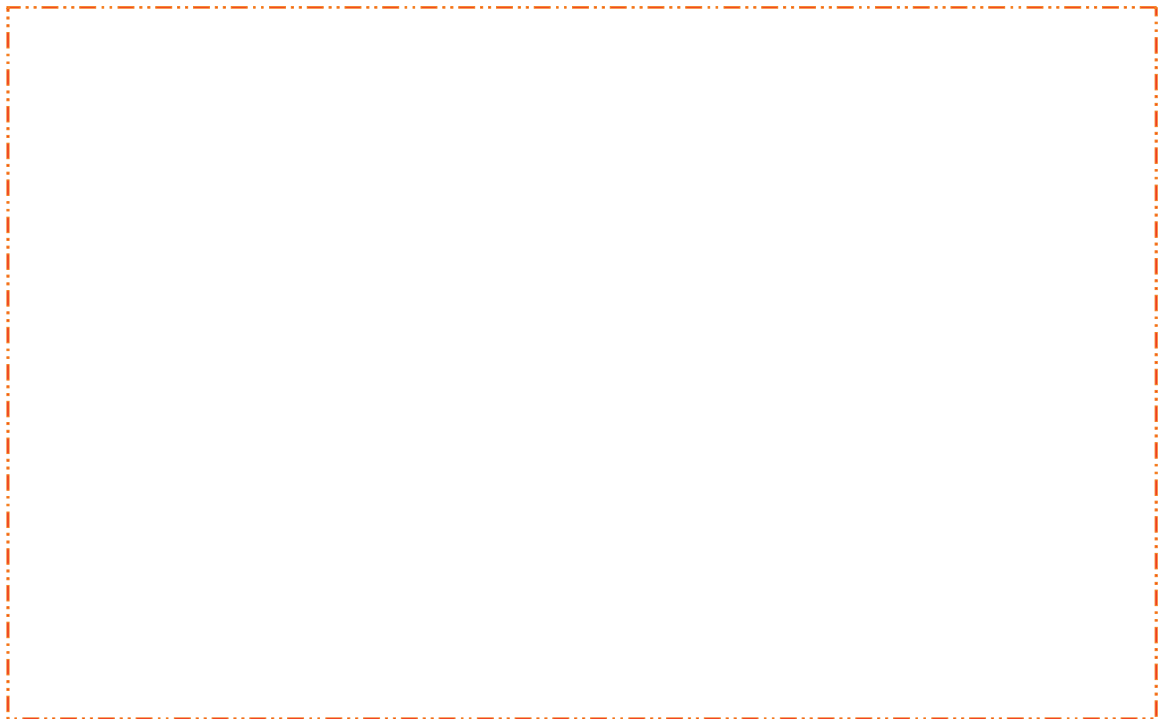
Cuentos para jugar

Gianni Rodari

Antes de la lectura

Imagino

- Voy a realizar una nueva carátula del libro *Cuentos para jugar*. Para ello, dibujo lo siguiente:
 - En el centro, a un personaje que yo quisiera encontrar en el libro.
 - A la derecha del personaje que elegí, a Pinocho.
 - A la izquierda del personaje que elegí, a un doctor disparatado.
 - A la derecha de Pinocho, a un gigante.
 - A la izquierda del doctor disparatado, a un fantasma muy alargado.
 - A un perro, a un gato y a un marciano en los lugares que yo decida.
 - Personajes o elementos que complementen mi creación.
- Observo mis ilustraciones y diseño un fondo que se relacione con el título de la obra.



Dialogo

- Comparto mi nueva carátula con mis compañeros. Luego, escucho sus comentarios y doy mi opinión sobre sus creaciones.



Guía de lectura

Durante la lectura

Pienso

- Leo los hechos que se produjeron en la obra. Agrego un nuevo personaje y completo la acción.



El tamborilero se sometió al encantamiento de la abuelita.	Entonces apareció _____ _____ _____.
A Pinocho se le agotaron las mentiras.	Y de repente, llegó _____ _____.
Los fantasmas no asustaban en Bort.	Hasta que apareció _____ _____.
Los animales trataron de enseñarle a ladrar al perro.	Pero llegó _____ _____ _____.

Caracterizo

1. Busco en la sopa de letras los rasgos de la personalidad de los siguientes personajes. Escribo su respectiva característica debajo de cada uno de ellos.
2. Leo en forma oral pasajes de los cuentos en los que se aprecie estos rasgos.

Señor Puk
El flautista
El viejito

D	E	O	L	O	S	E	S
E	G	O	Í	S	T	A	E
C	M	T	C	O	R	R	N
I	H	S	R	R	G	M	S
D	S	U	P	E	U	M	I
I	I	J	L	N	O	E	B
D	O	A	A	E	Q	B	L
O	R	G	I	G	I	B	E



Paolo	El aviador
Bianchini	Terribilis



Guía de lectura

Analizo

- Respondo según lo que ocurrió en los cuentos. Luego, imagino lo que me hubiera gustado que sucediera y completo el siguiente cuadro:



¿Qué pasó en los cuentos?	Yo quiero que...	Porque...
Giró era un _____.		
Rinaldo hacía aparecer _____.		
El anillo volvió al pastor _____.		
Tino se hacía _____.		
El pasajero del taxista era un _____.		

Sintetizamos

- Me reúno con mis compañeros en pequeños grupos y cambiamos los títulos de los siguientes cuentos. Tomamos en cuenta lo que sucede en cada relato.

<i>Aventura con el televisor:</i> _____
<i>La gran zanahoria:</i> _____
<i>El gato viajero:</i> _____
<i>Cien liras en el bolsillo:</i> _____

Guía de lectura

Después de la lectura

Opino

1. Explico por qué en el cuento *Voces nocturnas* el viejito se levantaba todas las noches. ¿Qué hubiera hecho yo en su lugar? Escribo.

2. Explico por qué en el cuento *La vuelta a la ciudad* era tan hermoso el proyecto de Paolo. ¿Debo imitar su actitud? Escribo.

Produzco

1. Elijo el cuento que más me gustó. Luego, le pongo un título nuevo, cambio el final del Relato e ilustro mi creación.



Guía de lectura

2. Me agrupo con mis compañeros y creamos un cuento. Unimos personajes y acciones de los siguientes relatos y redactamos una historia original.

El mago Giró

*La aventura
de Rinaldo*

*El gato
viajero*

*El doctor
Terríbilis*



A large rectangular area for writing, enclosed in a dashed orange border. It contains ten horizontal dotted lines for text entry.