

<b>Libro:</b>	<i>Había otra vez. Historias de siempre vueltas a contar</i>	
<b>Periodo:</b>	_____ Fecha: _____ a _____ Total horas: 8	
<b>Aporte al proyecto:</b>	Este compendio de cuentos tradicionales permitirá a los niños recuperar aquellas historias fantásticas que narraban las abuelas hace mucho tiempo. En ellas encontramos varios elementos comunes que sirven de hilo conductor entre una y otra; los personajes fantásticos, los juegos de palabras, rimas y sortilegios, las costumbres y tradiciones de una época. A partir de estos talleres los niños podrán crear conjuros mágicos, rimas y retahílas, elaborar personajes fantásticos en distintos materiales y técnicas, crear diálogos entre los personajes.	
<b>Integración de áreas:</b>		
<b>Ciencias Naturales:</b> Animales de la granja, características y utilidades. Alimentos de la huerta.		
<b>Ética y Valores:</b> El trabajo en equipo. La solidaridad		
<b>Educación artística:</b> Pintura, modelado, collage		
<b>Lenguaje:</b> Comprensión y producción textual. Juegos de palabras, rimas. El diálogo		

## Taller 1: Antes de leer. Hipótesis y conocimientos previos

### Actividad 1. Las pistas del libro

- Antes de iniciar estos relatos, sería conveniente explorar las historias tradicionales que conocen los niños. Invítelos a hablar de los personajes de estos cuentos, las características que tienen en común; por ejemplo: son fantásticos, hacen magia, son príncipes, brujas, hadas, duendes, etc.
- Luego indíqueles que van a leer una serie de relatos que vienen de la tradición oral, es decir, que hace mucho tiempo se transmitían oralmente entre padres e hijos, y fueron rodando de boca en boca y de generación en generación, hasta que fueron recopilados en textos escritos por diversos autores.
- Léales el nombre del autor y la ilustradora y lo que se comenta en la contracarátula sobre cada uno.
- Invítelos a ojear las ilustraciones y a inferir algunas hipótesis sobre el tema de los relatos, los personajes, los contextos.

### Actividad 2. El tema

Coménteles que este libro contiene siete relatos diferentes, pero con algunos elementos comunes como: la fantasía en los personajes y las historias, la magia, los hechizos, las costumbres de los campesinos de épocas remotas, lo divertido de las historias, que permiten jugar con las palabras y con la imaginación.

### Actividad 3. Contextualización

- Pregunte a los niños quiénes han visitado el campo, quiénes tienen familiares que vivan en el campo, cómo son las costumbres y la vida en ese lugar. Indague qué actividades realizan las personas que viven en fincas y granjas campesinas.
- Explíqueles que estas historias se remontan a los tiempos en los que la mayoría de la gente vivía en el campo, cultivaba sus propios alimentos y criaba los animales que necesitaba para su sustento, por lo tanto, muestran algunas costumbres de esos tiempos y lugares. Explíqueles que las narraciones se sitúan en Europa y si es posible, muéstrelas en un mapa del lugar.

## Taller 2: Juegos, versos y rimas (páginas 14 a 25)

### Actividad 1. Lectura en voz alta y análisis de situaciones

- Inicie leyendo el título del primer relato y mostrando la ilustración. Aclare que el término *mazapán* se refiere a una harina con la que se preparan galletas y bizcochos. Invítelos a observar los gestos de los personajes, el lugar y los elementos que se destacan.
- Luego anímelos a inferir algunas situaciones alrededor de la imagen; por ejemplo: ¿Qué expresión tienen el señor y la señora?, ¿por qué están tan sorprendidos?, ¿qué pueden decir del lugar en el que se encuentran?, ¿cuál será “el príncipe de mazapán” en la ilustración?
- Haga notar que cada relato empieza con un juego de palabras que da la pista sobre la historia. Invítelos a leer la rima y adivinar quién será el “truhán que le da un susto a Mazapán”. Explique el significado del término truhán.
- Continúe la lectura deteniéndola brevemente para comprobar la atención y la memoria de los niños. Pregunte por ejemplo: ¿qué ingredientes mezcló la mujer para preparar los dulces de mazapán?, ¿de qué hizo los zapatos del hombrecito, de qué le hizo los guantes, de qué eran los botones, y el sombrero?
- Aquí hay unas secuencias y unos juegos de palabras que resultan interesantes para explorar. Después de leer el recorrido que hace el hombrecito, devuélvase en la historia para preguntar:
  - ¿A quién encontró primero el hombrecito en su carrera? ¿Qué quería comerse la vaca? ¿Cómo decían los versos con los que le respondió el hombrecito? Aclare el significado de algunos términos como mentecato (tonto, ingenuo).
  - Luego continúe con la secuencia preguntando: ¿qué quería comerse el caballo?, ¿qué le respondió el hombrecito? Luego permita que sean los niños los que continúen con el orden de la secuencia, preguntando: ¿Quién apareció después del caballo?, ¿qué quería comerse?, ¿cómo le contestó el hombrecito?, ¿con quién se encontró después del labrador?, y así sucesivamente, hasta completar la secuencia en el orden en que fueron apareciendo los personajes.

### Actividad 2. Juegos, versos y rimas. Conexión con Lenguaje. Aporte al proyecto



- A propósito de los versos con los que respondía el hombrecito, proponga a los niños una actividad de creación de rimas divertidas con las que pudieran responderle al hombrecito cada uno de los personajes que halló en su camino.
- Usted puede darles la pauta creando una rima con la respuesta que daría, por ejemplo, la vaca.

*“Hombrecito tonto, caerás bien pronto, y en muy poco rato, comeré tus zapatos”.*
- Cada niño seleccionará un personaje de la historia para crear la respuesta en verso; unos harán los versos del labrador, otros los del caballo, otros los de la zorra. Hágalos ver que las terminaciones de cada verso deben sonar parecido; por ejemplo: “tonto-pronto”.

### Actividad 3. Creo personajes. Conexión con Educación Artística. Aporte al proyecto

Luego de escribir la rima, elaborarán la silueta del personaje que la dice. Pueden utilizar los materiales que tengan disponibles: cartulina, cartón paja, fomi. Al final mostrarán su personaje diciendo los versos que crearon para él. Todo esto se guardará para el proyecto.

## EVALUACIÓN LECTORA Interpretación

Para que los niños hagan relación intertextual, puede preguntar: ¿En qué otros relatos que conozcan aparece una zorra? ¿Cuál es la característica que se le da siempre en los cuentos a este animal? ¿Por qué creen que siempre se le muestra de esa forma?

## Taller 3: Asociar y jugar (páginas 26 a 47)

### Actividad 1. Reconstrucción y continuación de la lectura

- Para iniciar este segundo relato, puede recuperar algunos elementos del relato anterior, que serán como un hilo conductor para relacionar una historia con la otra. Haga que recuerden por ejemplo:
  - ¿En dónde transcurría la historia anterior? ¿Quiénes eran sus personajes? ¿Cuáles animales intervenían en la historia?
- Luego de recordar los elementos principales del relato anterior, cuénteles que leerá un nuevo relato que también transcurre en el campo, que algunos de sus personajes también son animales y que también es muy divertido y gracioso.
- Inicie el taller leyendo el título: “La viejecita y el chivo”, y mostrando la imagen de la portada que es muy rica en información. Anímelos a observarla con atención para extraer muchas ideas y anticipaciones sobre la historia. Ayúdelos con algunas preguntas como:
  - ¿Qué lugar se observa en el plano general de la ilustración? ¿Cuáles elementos les ayudaron a identificar el lugar?
  - En la ilustración, ¿cuál será la viejecita de la historia?, ¿qué estará haciendo en ese lugar?
- Dé comienzo a la lectura en voz alta, destacando la rima inicial que da indicios de la historia: “Vaya lío *peligudo* el del chivo *testarudo*”, y explicando estos dos términos, indague cuál creen que será el lío y por qué se califica al chivo de testarudo.
- Luego continúe la historia que en realidad se compone de una retahíla que va narrando en secuencia los hechos. Al finalizar, para comprobar la capacidad de memoria y atención de los niños, invítelos a recordar el orden y decir la retahíla desde el principio. Pueden jugar al que lo diga más rápido. “Ratón, roe la cuerda que no quiere amarrar al caballo que no quiere beberse el agua que no quiere apagar el fuego que no quiere quemar...”

### Actividad 2. Jugando y asociando. Conexión con Lenguaje



- Proponga una actividad en la que los niños deberán asociar cada elemento con el que le corresponde según la historia. Para esto, usted repartirá entre algunos niños tiras de cartulina con los nombres de los objetos y personajes de la secuencia.

• chivo • perro • palo • fuego • agua • caballo • cuerda • ratón • gato

- Luego llame a un niño y pídale que lea la palabra que le tocó y la pegue en un lugar del salón designado para ello. Inmediatamente, el niño que tenga la palabra que le corresponde, correrá y la pegará al lado. Por ejemplo: si pegaron la palabra: **fuego**, se levantará el niño que tenga la palabra: **agua** que es la que corresponde en la secuencia (el agua debe apagar el fuego). De esta forma continuarán hasta que hayan asociado todas las palabras.

### EVALUACIÓN LECTORA Interpretación

Pida a los niños que comenten sobre las siguientes situaciones:

- ¿Quién logró finalmente que el chivo saltara la cerca? ¿Cómo lo logró?
- ¿De qué otra forma creen que hubiera podido la viejecita hacer saltar al chivo?



Invítelos a continuar la lectura en casa con sus padres, desde la página 36 a la 47.

## Taller 4: Solucionario ilustrado (páginas 48 a 59)

### Actividad 1. Creo personajes. Conexión con Educación Artística. Aporte al proyecto

- a. Antes de iniciar el nuevo cuento, realice una actividad de resumen de la historia leída en casa. Dibuje un cuadro como este para que los niños lo desarrollen en sus cuadernos.

Situación inicial	Situación problema	Solución final	Nombres de los personajes

- b. Oriente el desarrollo de la actividad con preguntas que permitan ir resolviendo cada momento. Ejemplo:
- ¿Cómo dice el verso con el que inicia la historia? ¿Quiénes vivían en la aldea?
  - ¿Qué vegetales sembró el viejecito en su huerta? ¿En qué época del año estuvieron listas para recogerlas?
  - ¿Cuál fue el gran problema que se le presentó?, ¿cómo lo resolvieron?, ¿en qué orden fueron llegando los personajes a ayudar?, ¿qué conclusión podemos sacar de esta historia?
- c. Amplíe la comprensión sobre algunas palabras claves como: *huerta, hortaliza, cosecha, verano*.
- d. Luego inicie la lectura del cuento de los gansos, permitiendo la anticipación a partir del título y la portada. Pregunte a los niños: ¿Por qué se llamará “Los gansos ladrones”?, ¿qué será lo que se robaron los gansos?, ¿cómo creen que continúa la historia?
- e. Luego de avanzar en la lectura, pregunte qué elementos de esta historia encontraron parecidos a algunos de los que había en los relatos anteriores. Por ejemplo: un matrimonio de campesinos, unos personajes que se van encontrando por un camino, algunos animales que hablan con las personas. Anímelos a recordar en cuáles de las historias leídas aparecen estos elementos comunes.

### Actividad 2. Problemas y soluciones. Conexión con Competencias ciudadanas



- a. Destaque el mensaje principal de la historia, que es el hecho de que la niña deja de llorar por lo que le ha ocurrido y decide ir ella misma a rescatar a su hermanito.
- b. Invite a los niños a expresar sus opiniones sobre cómo hacen frente a los problemas o cosas difíciles en su día a día. Pregúnteles: ¿qué haces cuando se te pierde algo?, ¿cómo reaccionas cuando no puedes realizar un trabajo o tarea escolar?, ¿qué haces si se te rompe o daña tu juguete favorito?, ¿si te da miedo la oscuridad, cómo lo puedes resolver?

### Actividad 3. Solucionario ilustrado. Aporte al proyecto

- a. Invítelos a plasmar en forma gráfica todo lo que expresaron oralmente. Pueden dividir un octavo de cartulina en dos columnas y cuatro filas. En los cuadros de la primera columna irán dibujando los problemas con los que se enfrentan frecuentemente; al frente, dibujarán las posibles soluciones.
- b. Luego presentarán su trabajo, explicando cada problema y la solución que le darían.

## EVALUACIÓN LECTORA Recuperación de información

Pida a los niños que completen el cuadro según lo que entendieron del texto.

Lo que más me gustó	Lo que le cambiaría	Lo que yo habría hecho

## Taller 5: Conjuros y sortilegios (páginas 60 a 71)

### Actividad 1. Creo personajes. Conexión con Educación Artística. Aporte al proyecto

- Para iniciar este nuevo relato puede explorar algunos imaginarios de los niños sobre los duendes que son los personajes centrales de este cuento. Pregunte: ¿Cómo son los duendes de los cuentos que han leído?, ¿dónde viven?, ¿a qué se dedican?, ¿cuáles cuentos recuerdan, en los que aparecen estos personajes?
- Inicie la lectura leyendo el título y mostrando la portada. Permita que los niños comenten sobre lo que creen que pasará. Anímelos a completar el verso inicial con palabras que rimen. Por ejemplo: “¿Quién hace con tanto esmero lindos zapatos de cuero?”. Es el viejo zapatero para ganar un dinero.
- Continúe la lectura destacando algunos aspectos como la situación económica del zapatero y su esposa y el hecho de que no se desanimaban a pesar de sus dificultades y de lo poco que tenían para comer.
- Aclare el significado de algunas palabras explicando que eran propias de aquella época y contexto, pero que algunas ya han caído en desuso.
  - **Polainas:** prenda de cuero que cubre la pierna desde la rodilla hasta el tobillo.
  - **Borceguíes:** Calzado antiguo que llega hasta más arriba del tobillo, abierto por delante y que se ajusta por medio de cordones.
  - **Arcón:** especie de baúl en el que se guardan diversos objetos.
  - **Jubón:** Antigua prenda de vestir ajustada al cuerpo, cubría desde los hombros hasta la cintura.

### Actividad 2. La solidaridad y la gratitud. Ética y valores

- Invite a los niños a comentar en qué parte de la historia se observan estos dos valores. Amplíe la comprensión de cada valor, explicando la generosidad y solidaridad de los duendes al ayudar al viejo zapatero en su duro trabajo; y la gratitud de este y su mujer al confeccionarles a cambio ropa y calzado que los duendes necesitaban.
- Invítelos a dibujar una tarjeta de agradecimiento para alguien que haya hecho algo bueno por ellos. Puede ser un amigo que le ayudó con una tarea, o su hermano, o sus padres. Anímelos a expresar su gratitud de la mejor manera con dibujos y alguna palabra que deseen agregarle.

### Actividad 3. Conjuros y sortilegios. Conexión con Lenguaje. Aporte al proyecto

- Invítelos a elaborar a los duendes de la historia. Los pueden dibujar en cartón paja, pintarlos con vinilos y ponerles barbas de lana o algodón. Luego recortarán la silueta por los bordes y le pegarán un palito por detrás para poder maniobrarlos.
- Anímelos a crear conjuros en verso como el de los duendes del relato: “Para ir y venir, correr y saltar...” Estos conjuros serán los diálogos de los duendes en la obra final. Para darles la pauta de cómo hacerlo, indíqueles que deben pensar en situaciones en las que se necesite un conjuro mágico: “que todos los días sean domingos”, “que la habitación se ordene sola”, etc.

## EVALUACIÓN LECTORA Interpretación

Pida a los niños que completen este cuadro según la historia leída.

Personajes reales	Personajes fantásticos	Idea principal	Palabras claves



Invítelos a continuar la lectura en casa con los padres, desde la página 74 a la 82.

## Taller 6: Un mural “fantástico y real” (páginas 72 a 97)

### Actividad 1. Creo personajes. Conexión con Educación Artística. Aporte al proyecto

- Antes de iniciar la lectura del último relato, proponga un taller de reconstrucción del relato leído en casa. Para esto, puede dividir el curso en tres grupos. Cada grupo se encargará de resumir una parte de la historia así: un grupo narrará los hechos más relevantes del inicio, otro grupo se encargará del problema o nudo, y un último grupo explicará el final o desenlace de la historia.
- Sugíérales que cada grupo elabore un friso con los hechos más relevantes del momento que le corresponde exponer, el cual les servirá de apoyo para recordar su parte. De esta forma, harán una reconstrucción gráfica y oral del cuento.
- Anímelos a hacer relación intertextual recordando otros cuentos en los que aparezcan brujas, a hablar de estos personajes y las características físicas y de personalidad que se les atribuyen. Es importante recordarles que estos personajes corresponden a la fantasía e imaginación de los autores, que no son personajes reales, que la idea es divertir con sus “maldades” y que siempre terminan derrotados; pues algunos pequeños pueden sentir temor por las brujas y sus historias.
- Inicie luego la lectura del último relato: “El rey Barbaespantosa”. En esta historia es importante destacar la actitud de burla y desprecio de la Princesa Violeta a todos sus pretendientes. Permita que los niños comenten sus ideas acerca de estos hechos. Hágalos reflexionar sobre el comportamiento de la joven. Recuérdeles que no está bien burlarse de las personas o poner apodos como los que utiliza este personaje para ridiculizar a los pretendientes.

### Actividad 2. Falta y sanción. Conexión con Ética y valores



- Anímelos a opinar sobre el castigo que impuso el rey a su hija para darle una lección. Pregúnteles: ¿Creen que fue demasiado duro?, ¿qué pretendía enseñarle a su hija?, ¿creen que lo logró?, ¿de qué otra forma hubiera podido hacerlo?
- Analice con ellos el concepto de castigo, haciéndoles ver que la intención de una sanción es la de hacer reflexionar sobre una conducta que debe ser corregida. Indágueles por las formas de sanción que utilizan sus padres para corregirlos y permítales expresar su opinión sobre ellas.

### Actividad 3. Conexión con Educación Artística. Aporte al proyecto

Organice un espacio para la creación de un mural que será realizado por todos los niños. En este trabajo recopilarán los elementos fantásticos y los reales de las dos historias leídas. Puede formar varios grupos para que cada grupo se encargue de una parte del proceso. Ejemplo:

- Un grupo dibuja y decora las siluetas de personajes como los reyes, la princesa, las brujas y los pájaros en cartón paja u otros materiales como plastilina, fomi, etc.
- Otro grupo colorea el fondo del mural con pinturas de distintos colores.
- Un tercer grupo dibujará sobre el mural ya coloreado, los castillos de las dos historias, el bosque de la bruja, y la cabaña pobre a donde fue a vivir Violeta.
- Por último, todos pegarán en los lugares correspondientes a los personajes que han elaborado en distintos materiales. Este mural será usado como telón en la obra final.

## EVALUACIÓN LECTORA Reflexión sobre el contenido

Pida a los niños que completen el cuadro según lo que entendieron del texto.

Jorinda y Joringel

El rey Barbaespantosa

## Taller 7: Después de leer. Lectura crítica

### Actividad 1. Comprensión global

Solicite a los niños que seleccionen de las siguientes opciones la que consideren correcta según las historias leídas.

Un elemento común de los siete relatos es	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Los castigos</li> <li>b. La vida de las princesas</li> <li>c. Los juegos de palabras</li> </ul>
Una característica de todas las historias es	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Que hablan de brujas y hechizos.</li> <li>b. Que mezclan elementos de la fantasía con elementos reales.</li> <li>c. Que tienen palacios y reyes.</li> </ul>

### Actividad 2. Reflexión sobre el contenido

- a. Haga una fotocopia de este cuadro y pida a los niños que escriban dos características de cada personaje (Observar el ejemplo):

						
veloz burlón						

- b. Invítelos a mostrar su trabajo y comentar las características que cada uno le dio a estos personajes.  
c. Propóngales escoger de entre los personajes de todos los relatos leídos en este libro, su personaje favorito. Deben dibujarlo en una hoja y luego explicar por qué ese fue su favorito.

### Actividad 3. Reflexión sobre el contenido

**Toma de posición.** Pida a los niños que respondan las siguientes preguntas de forma oral y argumentando sus respuestas.

- a. ¿Qué puedes decir de los cuentos tradicionales?
- b. ¿Prefieres leer cuentos de situaciones reales que les ocurren a los niños, o cuentos fantásticos? ¿Por qué?
- c. ¿Qué es lo mejor de los cuentos e historias fantásticas?

## Taller 8: Después de leer. Producción textual escrita

### Actividad 1. Creación de personajes fantásticos

- Pregunte a los niños: Si pudieras inventar un personaje para un cuento fantástico, ¿cómo sería? Anímelos a hablar de sus características físicas y de personalidad.
- Luego propóngales crear el personaje fantástico teniendo en cuenta que no exista en los cuentos. Puede ser un personaje real con elementos fantásticos. Ejemplo:
  - Un sapo con antenas de hada y orejas de duende.
  - Un caballo con alas y poderes mágicos.
  - Un dragón con cara de príncipe y cuerno de unicornio.
- Deberán dibujar a su personaje, darle un nombre y escribir las características que lo identifican. Ejemplo: “El dragón Antón”.

Personaje	Características	Dibujo
“El dragón Antón”	No arroja fuego, sino luces de colores. Todas las princesas que lo miran quedan hipnotizadas con su cara de príncipe y sus luces.	

- Anímelos a ser creativos y divertidos en la propuesta del personaje, a pensar en cosas graciosas y originales que puedan hacer los personajes.

### Actividad 2. Revisión y corrección

- Invítelos a compartir entre ellos los personajes creados y comentar los aspectos que le cambiarían o agregarían según el personaje y las características.
- Anímelos a revisar las sugerencias y observaciones y ayúdelos a corregir y mejorar sus propuestas.
- Pídales que los presenten en un cuadro como el que se muestra arriba.

### Socialización

- Invítelos a pasar al frente y presentar sus personajes. Cada niño hablará de las características y los “poderes” que tiene su personaje.
- Recuérdelos la diferencia entre personajes de la fantasía y personajes reales.
- Invítelos a guardar sus personajes para el proyecto final.