

Ada Julia Latorre

Juego y educación



ADA JULIA LATORRE

JUEGO Y EDUCACIÓN

**Aplicación de la construcción y uso de
juegos educativos a los procesos
de enseñanza y aprendizaje**



Comunidad de Madrid

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Dirección General de Promoción Educativa



Biblioteca Virtual

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Comunidad de Madrid

Esta versión digital de la obra impresa forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión de encuentran amparadas por el marco legal de la misma.

www.madrid.org/edupubli

edupubli@madrid.org

Edita: Comunidad de Madrid
Consejería de Educación
Dirección General de Promoción Educativa

© De esta edición: Consejería de Educación. Comunidad de Madrid

© Ilustración de portada: Juan Carlos Gutiérrez Goñi

© De *El último dinosaurio* y de la historieta *El Gurú*, de la cual se extrajeron, para este libro, los episodios *Sueño de la mariposa* y *El príncipe encantado*: Juan Carlos Gutiérrez Goñi

Coordinación de publicaciones: M.^a Victoria Reyzábal

Elaboración gráfica de cubierta: Diseño Gráfico Rodríguez

Tirada: 2.000 ejemplares

Edición: 2003

ISBN: 84-451-2556-7

Depósito Legal: M-49254-2003

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	9
PALABRAS PRELIMINARES.....	11
PARTE I. MARCO TEÓRICO.....	13
1. Etimología	15
2. Teoría sobre el juego	15
3. Funciones.....	15
4. Juegos de mesa.....	16
4.1. Orígenes y concepto.....	16
4.2. Clasificación.....	16
4.3. Juegos de naipes.....	17
4.4. Los naipes en España y en Europa	17
PARTE II. JUEGOS EDUCATIVOS CON NAIPES. CARACTERÍSTICAS GENERALES.....	19
1. Naipes literarios.....	21
2. Juegos y estructuras asociativas	21
3. Espacio curricular.....	21
3.1. Objetivos específicos.....	22
3.2. Ley Orgánica de Calidad de la Educación.....	22
3.3. Destinatarios.....	25
3.4. Lugares	25
PARTE III. TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS	27
Introducción.....	29
1. Método de elaboración.....	29
2. Materiales	29
2.1. Elaboración de materiales	30
2.2. Tipos de cartas.....	31
2.3. Descripción de las cartas.....	33
2.4. Caja o sobre.....	35

3. Indicaciones para jugar.....	35
3.1. Primera forma de juego.....	35
3.2. Segunda forma de juego.....	36
3.3. Tercera forma de juego.....	38
3.4. Cuarta forma de juego. Juego para ciegos	38
3.5. Quinta forma de juego. Juego para ciegos y videntes	39
3.6. Sexta forma de juego. Solitarios para ciegos y videntes	39
3.7. Séptima forma de juego. Puzzle.....	40
4. Marcador.....	40
5. Glosario	41
PARTE IV. LOS JUEGOS.....	45
Introducción.....	47
1. Juegos educativos para conocer el mundo	48
1.1. Lírica. Construir con palabras, sonidos e imágenes	48
JUEGO I. Poemas sueltos	48
JUEGO II. Sonetos.....	54
JUEGO III. Arte poética	56
JUEGO IV. Movimientos literarios.....	58
JUEGO V. Poesía y canción popular	60
JUEGO VI. Solamente recursos de estilo	62
1.2. Narrativa. Palabras e imágenes para construir historias	64
JUEGO I. Aprender jugando con don Quijote.....	64
I.1. Don Quijote leyendo. Puzzle	66
I.2. Jugando con textos. Las aventuras de don Quijote	69
I.3. La aventura de los molinos de viento y Una aventura inérita de don Quijote	85
JUEGO II. El príncipe encantado	88
JUEGO III. Sueño de la mariposa	90
JUEGO IV. El último dinosaurio	93
JUEGO V. Cuentos tradicionales infantiles	104
JUEGO VI. Dinosaurios en la literatura	106
JUEGO VII. Fantasmas en la literatura	108
JUEGO VIII. Otros mundos en la literatura	110

JUEGO IX. Lo fantástico, la ciencia-ficción y lo policial.....	112
JUEGO X. Literatura y cine.....	114
JUEGO XI. Literatura y cine. Lo fantástico	116
JUEGO XII. Literatura y cine. El "Story board"	118
JUEGO XIII. Cuento e historieta en la ciencia-ficción	120
JUEGO XIV. El capitán Alatríste. Novela e historieta	122
JUEGO XV. Premios Nobel de Literatura	124
1.3. Teatro.....	126
JUEGO I. Teatro y cine.....	126
JUEGO II. Leer e interpretar	128
2. Juegos educativos para conocernos	130
JUEGO I. Sonetos. Verso a verso	130
JUEGO II. Crisol de razas (1).....	138
JUEGO III. Crisol de razas (2)	140
JUEGO IV. Crisol de razas (3).....	142
JUEGO V. Juegos para ciegos. Narración.....	144
JUEGO VI. Ciegos y no ciegos en un juego.....	146
PARTE V. OTRAS POSIBILIDADES DE APLICACIÓN DEL JUEGO DE NAIPES	149
Introducción.....	151
Variaciones sobre los juegos.....	153
Jugando con números, palabras e imágenes. Tablas de multiplicar por dos.....	155
BIBLIOGRAFÍA	169
LÁMINAS EN COLOR	171

PRESENTACIÓN

Como nos recuerda acertadamente la autora, la utilización de los juegos como recurso didáctico no sólo nos ofrece un conjunto inagotable de posibilidades para abordar los diferentes contenidos curriculares, sino que las estrategias desarrolladas en torno a actividades lúdicas contribuyen, de manera clara, a la formación integral del individuo, puesto que abarcan los planos afectivo, cognitivo, estético, físico, moral y social.

Ante una sociedad en continuo cambio, el docente ha de buscar nuevas metodologías mediante las cuales dar respuestas a los nuevos retos que surgen en el aula. El juego, en sus diversas facetas, ofrece un importante campo de posibilidades didácticas en las que el trabajo docente puede apoyarse a la hora de ofrecer nuevos estímulos y lograr una mejor asimilación de los conocimientos, y ello no sólo porque guarda numerosas conexiones con muchas de las facetas del desarrollo humano: creatividad, solución de problemas, desarrollo del lenguaje, papeles sociales, etc., sino también porque permite plantear actuaciones de naturaleza interdisciplinar de una forma natural y sumamente enriquecedora

Después de abordar brevemente el sentido y significado del juego como método didáctico y estrategia educativa, haciendo referencia precisa a alguna de sus principales teorías, la autora hace un recorrido por los materiales necesarios, el formato del juego, las reglas, la forma en que operan los jugadores, las condiciones que impone la escuela al juego, el lugar del maestro, sus actitudes y maneras de intervención. Tras esto, y centrándose en los juegos de naipes, nos ofrece un conjunto de propuestas que presentan la suficiente flexibilidad como para adaptarse sin excesivos problemas a los distintos niveles educativos. Para ello, cada propuesta incluye un esquema básico susceptible de ir ajustándose a las distintas edades simplemente con

la elección de un cuento o de un poema adecuados o mediante el ajuste de las actividades a los diferentes intereses que los estudiantes presentan a lo largo de sus etapas evolutivas.

Hemos de resaltar, asimismo, el deseo manifiesto de que el alumnado participe no sólo jugando, esto es, como agente activo del juego, sino también a través de la construcción de los juegos que más tarde va utilizar. De esta forma, además de afianzar el sentido del trabajo en equipo, se quiere lograr que los estudiantes, al tiempo que, como investigadores y creadores experimentan y profundizan en sus diferentes habilidades, participen de manera emprendedora en su propio aprendizaje.

Tampoco se sustrae la autora a las posibilidades que los juegos ofrecen a la hora de abordar la atención a la diversidad o la enseñanza y aprendizaje interculturales. Así, dentro de los dos grandes bloques en que se organizan la mayoría de las propuestas recogidas en el libro: *Juegos educativos para conocer el mundo* y *Juegos educativos para conocernos*, nos encontramos con que, aparte de la intención de motivar en el alumnado un cálido acercamiento a la lectura y el mundo de la literatura en lengua española, todas las actividades se vertebran en torno a las siguientes metas: por un lado, fomentar el espíritu creativo, impulsar hábitos de responsabilidad y desarrollar la competencia comunicativa; por otro, propiciar espacios de diálogo entre culturas y conseguir que la diversidad no devenga, dentro del ámbito escolar, en problema sino en elemento motivador y enriquecedor.

El libro concluye con una última sugerencia que no es otra cosa que una invitación al docente de cualquier materia, para que se embarque en el descubrimiento de un mundo lleno de nuevas y sugestivas posibilidades didácticas.

Confiamos en poder conseguir la doble finalidad que subyace a esta propuesta: por una parte, acercar al alumnado a las múltiples representaciones del saber, de un modo activo, motivador, lúdico y estimulante y, por otra, servir de apoyo real al profesorado en su tarea cotidiana de enseñar.

María Antonia Casanova Rodríguez
Directora General de Promoción Educativa

PALABRAS PRELIMINARES

El empleo del juego en educación ofrece un abanico inagotable de posibilidades para abordar los contenidos curriculares. La implementación de estrategias lúdicas contribuye a la formación integral del individuo, abarcando sus múltiples dimensiones en los planos afectivo, cognitivo, estético, físico, moral y social.

Los/as docentes buscan nuevas metodologías para lograr la calidad educativa y garantizar un adecuado aprendizaje en los distintos ámbitos del saber. En la tarea cotidiana surgen muchos interrogantes acerca de la forma de transmitir los contenidos de las asignaturas. ¿Cómo acercar la literatura al alumnado de una manera atractiva?, ¿cómo lograr la motivación para ello?

Las respuestas son muchas y, a partir de su adecuación a los programas oficiales de Lengua y Literatura de Educación Primaria y de Educación Secundaria, *Juego y Educación* pretende ser una aportación más a la labor realizada por los/as docentes.

Los juegos educativos y las pautas ofrecidas para su elaboración tienen la suficiente flexibilidad como para adaptarse a los distintos cursos. Poseen un mismo esquema y se ajustan a las distintas edades; basta con la simple elección de un cuento o de un poema adecuados a los intereses de los/as estudiantes en cada una de sus etapas evolutivas o con el diseño de las actividades pertinentes.

La aplicación sistemática u ocasional de estos juegos, además de ser fácilmente evaluable, permite afianzar los conocimientos a través de la investigación y, de ese modo, contribuye a optimizar los resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

También el juego educativo es un medio más para despertar el interés de los alumnos y de las alumnas por el trabajo en equipo. Ser creadores de juegos reafirma el sentido del trabajo conjunto; estudiar, crear y jugar les compete a todos. En el libro, se dan algunas directrices para que entre docentes y alumnos/as elaboren juegos; el/la docente cumple la función de guía en cuanto a los temas que se están aprendiendo y los/as estudiantes investigan y crean juegos con los que aprenden.

Para lograr una formación y educación integrales se necesita despertar la pasión por conocer, y un medio es la construcción de juegos literarios que, además, fomenta la lectura, porque se debe leer mucho para seleccionar textos y participar.

Cabe destacar que si bien en la Escuela Primaria abundan los juegos educativos, estos no suelen ser tan habituales en la Escuela Secundaria y Bachillerato, por ello, este trabajo puede tener una utilidad añadida en los/as jóvenes de doce a dieciocho años.

Por último, queremos señalar que aunque no es nuestra pretensión desarrollar un estudio exhaustivo acerca de la historia del juego, sí realizaremos, en un primer momento, una breve aproximación a las bases teóricas, y se pondrá el acento en la práctica, en algunas formas de desarrollar ciertos contenidos de la asignatura mediante la elaboración de juegos didácticos.

Los amplios estudios ya realizados sobre el juego darán el marco teórico a lo propuesto, especialmente en lo que se refiere a los naipes literarios. Nuestra propuesta se basa en ellos, y serán estas investigaciones las que nos sirvan para definir, clasificar y ubicar los juegos en su contexto.

En momentos de grandes cambios surge la necesidad de renovarnos. El arte de educar debe apoyarse en formas nuevas y creativas, que estimulen la asimilación entusiasta de conocimientos. Desde estas premisas, la finalidad de *Juego y Educación* es, por un lado, apoyar a los/as docentes en su tarea cotidiana de enseñar y, por otro, lograr que los alumnos y las alumnas experimenten, una vez más, la capacidad de creación y participación activa en el proceso de aprendizaje.

PARTE I

MARCO TEÓRICO

1. Etimología

Ludus-i (latín clásico) significa juego, diversión y de ahí proviene, "lúdico"; este vocablo será reemplazado por *jocus* (latín vulgar) con el sentido de jocoso, chiste, burla, diversión y juego.

Corominas dice que *juego* procede etimológicamente de *iocus-i* : broma, chanza, gracia, frivolidad; *ioci* : juegos, diversiones, pasatiempo. También afirma que las primeras documentaciones de la palabra "juego", en relación con los orígenes de nuestro idioma, aparecen en el *Poema de Mio Cid* y en Gonzalo de Berceo.

2. Teoría sobre el juego

Johan Huizinga (2000), el gran historiador holandés, en *Homo ludens* considera el juego como una función humana esencial para la génesis y desarrollo de la sociedad. Afirma que el juego es más viejo que la cultura, llegando a desarrollar la idea de que todo el hacer del ser humano no es más que un jugar. La cultura humana brota del juego y en él se desarrolla.

El juego es un fenómeno cultural -señala- y una cultura auténtica no puede subsistir sin cierto contenido lúdico.

3. Funciones

Cañeque en *El juego del juego*¹ menciona algunas funciones del juego educativo que son aplicables a nuestra propuesta:

- Forma parte de la naturaleza intrínseca del juego, la sensación continua de exploración y descubrimiento.
- El juego es un factor de permanente activación y estructuración de las relaciones humanas.
- El juego es un factor de acción continuada sobre el equilibrio psicossomático.
- El juego es un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y del pensamiento.
- El juego permite una evasión saludable de la realidad cotidiana.
- El juego recupera escenas lúdicas pasadas, junto con el clima de libertad en que ellas transcurrieron.

¹ Citado por Trigo Aza, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Bases teóricas*, v.1 Barcelona: Paidotribo. (Colección Educación Física y Enseñanza).

- El juego posibilita aprendizajes de fuerte significación. Sobre ellos habitualmente no se producen regresiones en etapas posteriores del desarrollo.
- El juego reduce la sensación de gravedad frente a errores y fracasos.
- El juego es placentero, divertido.
- El juego implica siempre cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego desarrolla la creatividad, competencia intelectual, fortaleza emocional y estabilidad personal.

4. Juegos de mesa

4.1. ORÍGENES Y CONCEPTO

Se habla de juego de mesa cuando un grupo de personas se reúne alrededor de una mesa con la finalidad de jugar. En *Actividades lúdicas: el juego alternativa de ocio para jóvenes* (ARRIBAS: 2000) se explica que el primer resto de lo que pudo ser un juego egipcio data de 4000 a. C. Pero no es fácil saber si antes de esa fecha existía la noción de juego de mesa.

Es probable que fuera en Oriente Próximo donde surgieran los juegos de mesa utilizados para rituales adivinatorios o ritos religiosos. Hay ya referencias a los juegos de mesa en Egipto y en Mesopotamia (2500 a. C. aproximadamente). En la actualidad muchos juegos están ligados al azar y a lo que ello supone de destino ligado al individuo.

León Deneb en *Selección temática de los símbolos más universales* (2001) dice que "el juego ha visto diluirse su sentido original -un rito asociado a lo sagrado- para acabar en una especie de entretenimiento, de ropaje del aburrimiento, de negocio", y se pregunta si ¿hay alguien que considere la cucaña como la ascensión de un mástil para alcanzar el cielo misterioso y protector? ¿O el fútbol como la disputa del disco solar vivificador entre grupos pacíficos tribales?

4.2. CLASIFICACIÓN

Roger Caillois², realiza una extensa clasificación de los juegos.

– *Desde el punto de vista formal:*

- Competición: en los que prima abiertamente la lucha, desde condiciones iniciales de igualdad entre los participantes, por conseguir un objetivo común.

² Citado por Lucía Arribas (2000): *Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid: Editorial Popular.

- Azar: donde éste es el elemento que define el desarrollo del juego y la actitud de los jugadores.
 - Simulación: en los que es la recreación de una realidad virtual la característica más sobresaliente del juego.
 - Vértigo: juegos caracterizados por un abandono de la conciencia de la realidad y una entrega a la vorágine perceptiva.
- *Desde el punto de vista de los elementos externos:*
- Juegos de dominó.
 - Juegos de cartas.
 - Juegos de tablero y fichas.
 - Rompecabezas.
- *Juegos de habilidad:*
- Juegos de habilidad física. En ellos las aptitudes requeridas son esencialmente de tipo físico.
 - Juegos de habilidad mental. Requieren el ejercicio predominante de determinadas facultades mentales.

4.3. JUEGOS DE NAIPES

Fernández Bueno, en *Jugar con naipes* (1998), habla de los primeros modelos o de las protocartas existentes en cualquier civilización antigua con cierta cultura artística. El papiro, el pergamino o el papel con dibujos y grabados representando figurillas eran utilizados, probablemente, con fines religiosos o adivinatorios.

4.4. LOS NAIPES EN ESPAÑA Y EN EUROPA

Niké Arts en *Enciclopedia de los juegos de cartas* (1999) reseña la historia de los naipes en España y Europa. Procedentes de Italia, los naipes, tal y como hoy los conocemos, se habrían introducido en el resto de Europa en el Siglo XIV. En 1331, Alfonso XI prohíbe en España a los Caballeros de la Orden de la Banda intervenir en partidas de naipes. Juan I extiende, en 1387, esa prohibición al resto del país. Pero en 1544, reconociendo los beneficios económicos que tal forma de diversión proporcionaba al reino, se otorga la exclusividad de la venta de naipes al banquero de Medina. En el Siglo XVII, se impone el impuesto de "renta de naipes". En el Siglo XIV, no obstante, la generalización de ese pasatiempo era habitual: el método de ocio más popular inventado por el hombre se practicaba en clubes privados, casas particulares y casinos.

PARTE II

JUEGOS EDUCATIVOS CON NAIPES. CARACTERÍSTICAS GENERALES

1. Naipes literarios

Los naipes literarios son rectángulos de cartón donde se secuencia el conocimiento con fines lúdico-didácticos. Trascienden la idea del mero juego de azar y se convierten en un vehículo de transmisión del saber.

2. Juegos y estructuras asociativas

La estructura de estos juegos es como la de un edificio, donde cada ladrillo cumple su función. Los ladrillos equivalen a los contenidos de la enseñanza, son las partes de un todo. Agrupados equivalen a un tema de estudio, a una asociación de ideas coherentes.

Los ladrillos pueden cambiarse, lo cual implica que se puede modificar el juego y sus contenidos. Debido a la adaptabilidad de los mismos es factible desarrollar el programa de literatura. Este sistema le permite al estudiante-constructor elaborar su propio juego; está en libertad para escoger el contenido que más le guste dentro, obviamente, de un marco educativo.

Conocimiento, libertad, compromiso, constancia, respeto por el otro y aceptación de las reglas sociales son aspectos necesarios para la construcción del edificio del saber.

3. Espacio curricular

Los contenidos de **Literatura**, que responden a los currículos oficiales de Enseñanza Primaria y de Enseñanza Secundaria, se pueden trabajar en los juegos didácticos conjuntamente con distintas áreas como, por ejemplo, Geografía, Historia, Artes Plásticas (al incluir un mapa, una pintura, épocas históricas o literarias). También se puede contar con la utilización de esa suerte de literatura dibujada que es el cómic (donde interactúan dos códigos de comunicación diferentes, la palabra y el dibujo) y que contribuye a enriquecer y a estimular la transmisión de conceptos. De igual forma y con mismo fin puede utilizarse el cine.

Estos juegos educativos ayudan, igualmente, a analizar algunos aspectos como la vida y la obra del autor y el contexto en el que están insertos. La lectura asidua, la comprensión textual y la investigación son esenciales en esta propuesta.

3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Leer distintos tipos de textos de forma comprensiva, crítica y selectiva.
- Disfrutar de la lectura y de la escritura como fuentes de enriquecimiento cultural, valorando sus aspectos lúdicos y creativos.
- Conocer escritores/as representativos/as de España y de otros países.
- Leer textos literarios y ubicarlos en su contexto.
- Intertextualizar las obras con otros campos del saber.
- Utilizar estrategias de aprendizaje y recursos didácticos (libros de consulta, materiales multimedia, etc.) con el fin de aprender de forma autónoma.
- Trabajar en equipo, con responsabilidad, cooperativamente y respetando y valorando los aportes de los demás.
- Producir textos escritos, creativamente, con corrección, expresando las opiniones y los gustos personales.

Los juegos educativos propuestos siguen estos lineamientos, por su adaptación a los objetivos del mundo literario. Servirán para reforzar los contenidos impartidos en Literatura, creando un espacio de estudio en un clima de esparcimiento y de creatividad.

Para poder construir y jugar con los juegos propuestos, es necesario estudiar y cultivar valores como la tolerancia y el respeto por el otro ante la pluralidad lingüística y cultural existente en España. La dimensión recreativa de nuestra propuesta contribuye a cohesionar e integrar culturalmente a los participantes. Trabajando en equipo se ponen en funcionamiento, de forma creativa, diferentes ideas acerca de las cosas; una persona, un hecho o un lugar pueden ser vistos desde múltiples perspectivas. Así se comprende, acepta y valora la diversidad y se asume la interculturalidad. La cooperación y la solidaridad, por ejemplo, se ponen en práctica en *Crisol de razas* o en *Juegos para ciegos* o realizando juegos para donarlos a alguna institución.

Lo lúdico despierta el entusiasmo por conocer, explorar y descubrir nuevos mundos y desarrolla la creatividad, la fortaleza emocional y los valores.

3.2. LEY ORGÁNICA DE CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

Destacaremos algunos principios, objetivos y metodología de la LOCE para analizar brevemente el aporte de los juegos educativos al cumplimiento de los mismos.

De los principios de calidad

Artículo 1.

b. La capacidad de transmitir valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad social, la cohesión y mejora de las sociedades, y la igualdad de los derechos entre los sexos, que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación, así como la práctica de la solidaridad, mediante el impulso a la participación cívica de los alumnos en actividades de voluntariado.

e. La concepción de la educación como un proceso permanente, cuyo valor se extiende a lo largo de toda la vida.

f. La consideración de la responsabilidad y del esfuerzo como elementos esenciales del proceso educativo.

i. La capacidad de los alumnos para confiar en sus propias aptitudes y conocimientos, desarrollando los valores y principios básicos de creatividad, iniciativa personal y espíritu emprendedor.

j. El fomento y la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa.

Un alumno motivado a través de los juegos educativos se acercará siempre con espíritu entusiasta a la educación y a la cultura, no como una obligación sino como una fuente de interés y de entretenimiento.

La investigación, la experimentación y la innovación educativas están implícitas en los juegos propuestos. El alumno debe investigar, por ejemplo, acerca de la vida y de la obra de un/a escritor/a, mediante la utilización de libros de consulta y materiales multimedia. Posee, además, la libertad para innovar, modificar y elegir los contenidos de su agrado dentro de un marco educativo.

Al jugar se cultiva el respeto por el otro, la solidaridad, la responsabilidad y la honestidad, valores necesarios para una inserción social.

De la Educación Infantil

Artículo 12. Objetivo.

En el punto 2 de este artículo se indica que la Educación Infantil contribuirá a desarrollar en los niños, entre otras, las siguientes capacidades:

- d. Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.
- e. Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el aprendizaje de la lectura y de la escritura.

Artículo 13. Organización.

2. La metodología se basará en las experiencias, las actividades y el juego, y se aplicará en un ambiente de afecto y de confianza.

Los alumnos experimentarán, a través de los juegos educativos propuestos, con actividades que afiancen los contenidos dados en clase, al tiempo que se refuerza ese ambiente de confianza y de afecto que propone la Ley.

De la Educación Primaria

Artículo 15. Objetivo.

En el punto 2 de este artículo se indica que la Educación Primaria contribuirá a desarrollar, entre otras, las siguientes capacidades:

- a. Conocer los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas y respetar el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b. Desarrollar una actitud responsable y de respeto por los demás, que favorezca un clima propicio para la libertad personal, el aprendizaje y la convivencia.
- c. Desarrollar hábitos de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, y actitudes de curiosidad e interés por el aprendizaje, con las que descubrir la satisfacción de la tarea bien hecha.
- d. Desarrollar la iniciativa individual y el hábito del trabajo en equipo.

De la Educación Secundaria

Artículo 22. Objetivo.

En el punto 2 de este artículo se indica que esta etapa contribuirá a desarrollar, entre otras, la siguiente capacidad:

e. Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en lengua castellana y, en su caso, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

Artículo 24. Métodos.

1. Los métodos pedagógicos en la Educación Secundaria Obligatoria se adaptarán a las características de los alumnos, favorecerán la capacidad para aprender por sí mismos y para trabajar en equipo promoviendo la creatividad y el dinamismo, e integrando los recursos de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el aprendizaje. Los alumnos se iniciarán en el conocimiento y aplicación de los métodos científicos.

2. Las Administraciones educativas promoverán las medidas necesarias para que en las distintas asignaturas se desarrollen actividades que estimulen el interés y el hábito de la lectura y la capacidad de expresarse.

La base para elaborar los juegos educativos propuestos en este libro es la lectura y la selección de distintos textos. De forma específica, la utilización del *comodín adverso* y de la *carta entrometida* incitan a una atenta lectura, porque se deben detectar errores.

Nuestra propuesta se adecua a distintos aspectos de lo expuesto en la Ley. Cuestiones como el trabajo en equipo centrado en la cooperación, el respeto por las normas de convivencia y por las diferentes culturas, la creatividad, la libertad, la participación, la incorporación de tecnologías de información y comunicaciones, promovidas desde las distintas actividades, favorecen la capacidad de aprender por sí mismos.

3.3. DESTINATARIOS

Niños y jóvenes de 6 a 17 años. Aunque las formas de juego son las mismas, cambia la complejidad de los contenidos y sus actividades según la edad.

3.4. LUGARES

Lugares para la elaboración y para el juego:

- En el centro escolar, en el aula o en espacios dedicados a juegos de salón, el/la docente puede evaluar cómo han trabajado los/as alumnos/as una unidad didáctica, cómo han elaborado los juegos y qué valores manifiestan mientras juegan.

- En el hogar, en espacios dedicados al juego y al estudio. Un pequeño grupo se puede reunir con el objetivo de elaborar un juego didáctico como tarea extraescolar para afianzar algún conocimiento dado en clase.

Concluidos los juegos, podemos dejarlos en la ludoteca o en la biblioteca de la escuela para propiciar un enriquecedor intercambio con otros/as alumnos/as.

PARTE III

TALLER DE CONSTRUCCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS

Introducción

El alumnado no sólo aprende jugando sino que, además, es constructor/a de sus propios juegos educativos, siendo un/a participante activo/a en el proceso de aprendizaje.

Los juegos tienen la premisa del estudio de los distintos temas, condición imprescindible para elaborar los juegos y para jugar. Se deben conocer las respuestas adecuadas para participar en forma responsable y solidaria. De este modo, se incita al educando a tomar parte, de forma creativa y fecunda, en su propia educación.

Y, además, el hecho de aceptar las reglas del juego induce a respetar las normas establecidas en el entorno social. Acatando esas leyes, pactamos para que el universo lúdico funcione. Ganar o perder depende, únicamente, de la destreza y de los conocimientos adquiridos para llegar a una meta.

1. Método de elaboración

El juego educativo es útil como complemento de una unidad didáctica, como refuerzo para afianzar y profundizar algunos contenidos de la asignatura.

El docente se convierte en una guía para el alumno, marca el rumbo de la investigación de un tema, acorde con los contenidos dados en clase en ese momento. El alumno, por su parte, como constructor de su aprendizaje a través de la elaboración de materiales para su juego necesita del aporte de sus compañeros/as para enriquecer el trabajo. Se trata, pues, de un trabajo cooperativo, en el que la responsabilidad y el compromiso de cada uno de los integrantes del equipo para realizar la tarea, la conciencia de la importancia del aporte personal para enriquecer el trabajo grupal, se establecen como aspectos necesarios para llevar adelante esta propuesta.

2. Materiales¹

En la construcción de los distintos juegos educativos se seleccionarán algunos de los materiales de la lámina. Los *naipes del jugador* y la *página maestra* son elementos que no pueden faltar en ninguno de los juegos. El *dado*, el *comodín adverso*, la *carta entrometida* y la *carta guía* son optativos.

¹ Las distintas láminas del libro son materiales que se pueden fotocopiar.



2.1. ELABORACIÓN DE MATERIALES

Los integrantes de un equipo, cuyo número es variable, tienen libertad para determinar cómo van a construir el juego. El número y el tipo de cartas, la forma, las dimensiones, el material y la investigación de los temas es un trabajo compartido.

2.2. TIPOS DE CARTAS



Naipes del jugador

Se trata de las *cartas básicas* y están constituidas por un conjunto de datos organizados, en donde se fragmenta el conocimiento.

Cartas especiales

- **Carta entrometida**

Es una carta inoportuna, no le corresponde estar en ese sitio porque su tema es diferente al propuesto en el juego. Cuando los/as participantes, componiendo su juego, sacan del centro de la mesa una *carta entrometida* pierden un turno, o sea, una oportunidad de juego dentro de la partida, porque la carta no es de utilidad y la deben dejar nuevamente en el mazo.

- **Comodín adverso**

El *comodín* es *adverso* porque tiene uno o varios errores que deben detectarse. Es una carta sin utilidad en una asociación correcta de ideas, por lo tanto, debe desecharse. Es perder un turno, una posibilidad de terminar antes el juego.

El aspecto positivo, la *contra cara*, es la obligación de leer el texto detenidamente. Si se incorpora el *comodín adverso* es necesario cotejar lo escrito en los naipes con la *página maestra* para detectar el error.

En el *comodín adverso* se repite una de las cartas, pero con una modificación:

- se saca o se agrega una palabra;
- se cambia de género o de número;
- se cambia un tiempo verbal;
- se usan sinónimos o antónimos;
- se coloca mal la puntuación.

La elaboración de varios *comodines adversos* implica un mayor desafío. Después de jugar varias veces un solo juego es fácil detectar en dónde está el error. Conviene entonces elaborar cinco o más *comodines adversos* para intercambiarlos en las distintas rondas.

- **Cartas numeradas**

Las *cartas numeradas* del uno al seis reemplazan al dado y constituyen un mazo adicional. Cuando ya se ha iniciado la ronda, antes de sacar una carta del centro de la mesa, se saca una carta numerada. Si se sacó el número tres, se sacan tres naipes y se desechan los que no son útiles para la correcta composición del juego.

Cuando hay muchos naipes en la baraja, se sugiere la utilización de estas cartas. Con ellas se incorpora, además, el elemento de azar en el juego.

- **Carta guía**

Ella determina el juego que debe seguir cada jugador/a desde un primer momento. En los juegos, en donde ella está incorporada, los participantes, antes de comenzar la ronda, deben sacar una *carta guía*. Constituye un mazo adicional y su función es orientar y dirigir el juego. El número de *cartas guías* coincide con el número de jugadores, por ejemplo, si hay tres jugadores hay tres *cartas guías* y, por lo tanto, tres escritores diferentes. En ella se pueden consignar solamente el nombre y apellido del escritor y el título del poema o del cuento que se está trabajando.

- **Página maestra**

Las *páginas maestras* contienen las respuestas correctas de los juegos que debe componer cada participante, el jugador la consultará en caso de dudas.

¿Cuándo se consulta?

- Hemos de tener en cuenta, a la hora de decidir su consulta, que si no se utiliza, el desafío es mayor, ya que el alumno tiene que estudiar mucho más y, por lo tanto, merece una mayor puntuación.

- en el caso de la incorporación del *comodín adverso* y de la *carta entrometida* es necesario consultar la *página maestra* para cotejar los textos
- en el caso de los juegos para ciegos, el primer paso es la consulta de la *página maestra*, porque ella contiene un poema o un cuento en su totalidad y, a partir de ese momento, el/la estudiante sabe cuáles son los naipes útiles para la buena ordenación de su juego.

2.3. DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS

Número de cartas

El *número de cartas* es variable, depende de la cantidad de participantes de un equipo y de los contenidos seleccionados para el juego.

Cada jugador/a debe tener el mismo número de naipes y debe respetar en el eje vertical los *ítems* elegidos en el eje temático horizontal de la estructura de los juegos. Por ejemplo, si un jugador elige dos poemas, los demás deben elegir dos poemas.

El equipo analiza las decisiones que se han de tomar en cada caso.

En el eje *autor o autora* es importante, por ejemplo, un criterio para la selección de la tipografía de las cartas. Una letra clara, moderna y de fácil lectura es la Helvética. Utilizar la Helvética regular con sus variantes itálica, negrita, versalita, etc., proporciona diversidad dentro de una misma familia tipográfica.

El nombre y apellido del escritor o de la escritora pueden ir, por ejemplo, en mayúsculas, negrita y cuerpo 16; más una ilustración de los mismos, en blanco y negro o en color. Eso dependerá del material disponible y del gusto de los/as participantes. No debe desestimarse la importancia de un diseño claro y funcional para la comunicación. En cuanto al contenido, se puede hacer otro naipe con breves datos biográficos.

En el eje *nacionalidad* se puede incorporar un mapa para destacar gráficamente el lugar de nacimiento del autor.

En el eje *poemas* se pueden transcribir:

- Un poema en uno o varios naipes, dependiendo de la extensión y de la tipografía elegida.
- Dos, tres o más poemas en varios naipes.

EJEMPLOS DE CARTAS

J U G A D O R 1	<p>Enrique Villagrasa <i>Español</i></p>	<p>Tarde de lluvia en el lento mar,</p>	<p>Donde anida un susurro de crepúsculo.</p>
	<p>Ahí florecen los silencios Y una lluvia acaricia distancias.</p>	<p>Pero en la lejanía y en la memoria Las manos desafían al tiempo,</p>	<p>Buscan la cicatriz del aire.</p>

Medidas

La *medida estándar* de las cartas es de 6 cms. de ancho por 12 cms. de alto. En el caso de los juegos, aplicados a la literatura, conviene utilizar naipes más grandes por la extensión de sus textos.

Formas

La *forma* es variable. Las cartas pueden ser rectangulares o cuadradas.

Material

El *material* usado en la construcción de naipes puede ser cartulina, papel plastificado o cartón.

Los marcadores, acuarelas, óleos, acrílicos, etc., serán adecuados al material elegido.

2.4. CAJA O SOBRE

Las *cajas o sobres* clasificados temáticamente sirven para guardar las cartas elaboradas. Respecto al diseño, debería respetarse el elegido en los naipes.

En cuanto a los títulos, se debe pensar en el nombre del juego y del equipo. Por ejemplo, JUEGO DE NAIPES LITERARIO: *Poetas del siglo XX*, por *Los creativos*.

3. Indicaciones para jugar

3.1. PRIMERA FORMA DE JUEGO²

1. Se reparten todos los naipes.
2. Cada participante selecciona las cartas adecuadas para formar su juego.
3. Las cartas innecesarias para la buena ordenación del juego se ponen en el centro de la mesa boca abajo.

² Cuando nos referimos a *juego* lo hacemos en un sentido amplio. Cada uno de los integrantes de una partida tiene un juego particular. Por ejemplo, a uno le toca componer un poema de Rosalía de Castro; a otro, un poema de Federico García Lorca y, a otro, un poema de Antonio Machado. Y esto se enmarca en un juego más amplio, en donde el objetivo es conocer a poetas españoles de diferentes épocas.

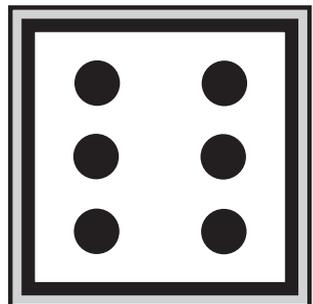
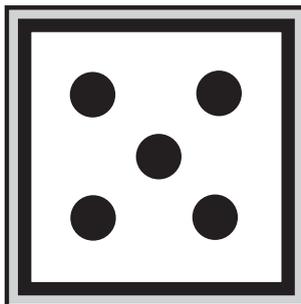
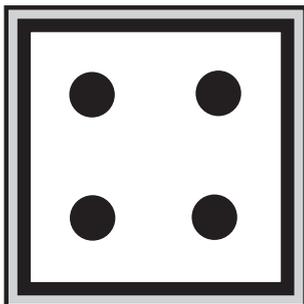
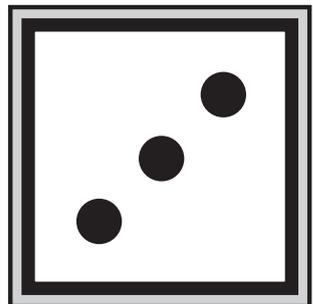
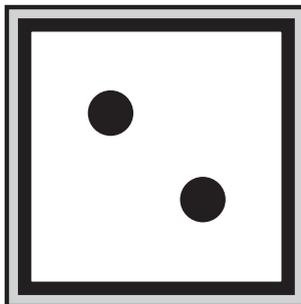
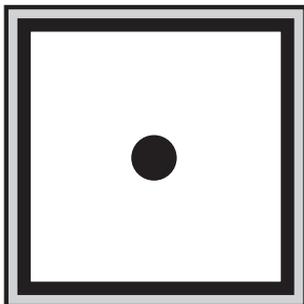
4. Se inicia la ronda. Un/a jugador/a saca una carta, si no le sirve la deja nuevamente. Lo mismo hará el resto.
5. Gana quien antes completa su juego.
6. Se otorga una puntuación mayor al ganador/a y otra menor a los demás. Si el segundo puesto es ganado por varios/as se les asignan los mismos puntos. Quien comete errores de concepto pierde puntos, de acuerdo con la importancia del error. Esta decisión la determina el equipo antes de comenzar la partida. Si no hay un acuerdo en los puntos que se van a otorgar, se deja al azar. Cada jugador/a anota la puntuación deseada en una hoja doblada en cuatro. Otra persona escoge uno de esos papeles, lo abre y lee la cifra.

3.2. SEGUNDA FORMA DE JUEGO

1. Se reparten todos los naipes.
2. Cada participante selecciona las cartas adecuadas para formar su juego.
3. Las cartas innecesarias se ponen en el centro de la mesa boca abajo.
4. Al iniciar la ronda, se tira el dado o se saca uno de los naipes numerados del 1 al 6³. Si sale el número tres, el/la participante saca tres naipes y elige los adecuados para su juego. Deja los otros sobre la mesa. El resto hará lo mismo.
5. Gana quien antes completa su juego.
6. Se otorga una puntuación mayor al ganador/a y otra menor a los demás. Si el segundo puesto es ganado por varios/as participantes se les asignan los mismos puntos. Quien comete errores de concepto pierde puntos, de acuerdo con la importancia del error. Esta decisión la determina el equipo antes de comenzar el juego. Si no hay un acuerdo en los puntos que se van a otorgar, se deja al azar. Cada jugador/a anota la puntuación deseada en una hoja doblada en cuatro. Otra persona escoge uno de esos papeles, lo abre y lee la cifra.
7. Los juegos se dan por terminados en el momento o se continúan en distintos días. Ver el marcador sugerido (p. 41).

³ Los naipes numerados del 1 al 6 o el dado tienen un valor adicional, el azar. Si la baraja tiene pocos naipes se sugiere la puntuación del uno al tres. En general, esta forma de juego no se recomienda cuando hay, por ejemplo, ocho cartas sobre la mesa.

DADOS Y NAIPES NUMERADOS



3.3. TERCERA FORMA DE JUEGO

1. Se reparten todos los naipes.
2. Cada participante elige las cartas adecuadas para formar su juego.
3. Deja las cartas seleccionadas a un lado. Mantiene en las manos los naipes inadecuados para la buena ordenación del juego.
4. Se inicia la ronda y se le pide al compañero una carta. Si no le sirve la deja entre las descartables para que sea pedida nuevamente. Los demás harán lo mismo.
5. Gana quien antes se queda sin naipes.

3.4. CUARTA FORMA DE JUEGO. JUEGO PARA CIEGOS

- Hay dos mazos de cartas: la *página maestra*, en este caso, cumple la función de *carta guía*. Ella determina el juego. Los naipes restantes, con los textos, están en el centro de la mesa.
1. Cada jugador o jugadora saca su *página maestra*, escrita en sistema braille, la lee y la tiene a su lado para consultarla mientras compone su juego.
 2. Todos los naipes, en sistema braille, están en el centro de la mesa.
 3. El jugador elige una de las dos opciones siguientes:
 - a) Se inicia la ronda. Un jugador saca una carta, la lee, si no le sirve la deja en el centro de la mesa. Lo mismo hará el resto.
 - b) Otra opción es jugar con un mazo adicional de naipes, numerados del uno al seis.
Antes de iniciar la ronda se saca un naipe numerado. Si sale el número tres, por ejemplo, se sacan tres naipes. Se eligen los necesarios para la buena ordenación del juego. Se dejan los otros sobre la mesa. Lo mismo harán los demás.
 4. Gana quien antes completa su juego. Los/as compañeros/as pueden verificar si las respuestas son correctas; leyendo la *página maestra* y los naipes.

3.5. QUINTA FORMA DE JUEGO. JUEGO PARA CIEGOS Y VIDENTES

1. Por cada juego para armar, dos jugadores/as, uno/a invidente y otro/a vidente, forman una pareja. Toman dos *páginas maestras* iguales en contenidos, una de ellas en sistema braille. En este caso, la *página maestra* cumple la función de *carta guía*, determina el juego a seguir.
2. Los/as jugadores/as leen las *Páginas maestras* antes de comenzar el juego.
3. A continuación, se elige una de las dos formas de juego:
 - a) Se inicia la ronda. Un/a jugador/a (ciego/a) saca una carta, la lee y su pareja (vidente) controla con la *página maestra* si la carta les sirve para el juego. Si no la dejan en el centro de la mesa. Lo mismo hará el resto.
 - b) Otra opción es jugar con un mazo adicional de naipes numerados del uno al seis. Antes de iniciar la ronda se saca un naipe numerado. Si sale el número tres, por ejemplo, se sacan tres naipes. Se eligen los necesarios para la buena ordenación del juego, los otros se colocan en el centro de la mesa.
4. Ganan quienes antes completan el juego. Los/as compañeros/as pueden verificar si las respuestas son correctas, leyendo la *página maestra* y los naipes.

3.6. SEXTA FORMA DE JUEGO. SOLITARIOS PARA CIEGOS Y VIDENTES

- *Unos juegos están en sistema braille y otros no. Las indicaciones son iguales para ambos casos cuando se trata de texto escrito. Se exceptúan las imágenes en el caso de los ciegos.*
 - *También se puede jugar al solitario en los juegos con ilustraciones.*
 - *Puede consultarse la página maestra.*
1. Se juega con cuatro o más naipes. De dos o tres juegos se puede hacer uno. Por ejemplo, puedo unificar en un juego *La aventura de los molinos de viento* y *Una aventura inédita de don Quijote*, de las historietas de J. C. Goñi.
 2. Cada asociación de ideas tiene un orden secuencial, que debe respetarse.
 3. Los naipes están sobre la mesa boca abajo.
 4. Los participantes eligen una de las siguientes opciones:

- a) Se saca un naipe, si no es el primero en el orden de la secuencia, se deja nuevamente sobre la mesa y así sucesivamente hasta completar el juego.
- b) Otra opción es jugar con un mazo adicional de naipes, numerados del uno al seis. Si sale el número cinco, por ejemplo, se sacan cinco naipes. Se eligen los adecuados y los otros se mezclan y se dejan en la mesa.

5. Puntuación:

- a) Se determina una puntuación. Con el naipe correcto se ganan diez puntos y con el incorrecto se pierden dos puntos. Al finalizar el juego se ve si la puntuación es positiva o negativa.
- b) Otra opción es controlar el tiempo empleado para completar el juego. En las distintas rondas se analiza si se superaron esos tiempos.

3.7. SÉPTIMA FORMA DE JUEGO. PUZZLE

- 1. Se mezclan las partes del dibujo o textos fraccionados.
- 2. Se arma la figura o el texto combinando los pedazos.
- 3. Se puede consultar la *página maestra* en casos complejos.
- 4. Los juegos se dan por terminados en el momento o se continúan en distintos días. Ver el marcador sugerido (p. 41).

4. Marcador

Si los juegos se continúan en distintos días, se sugiere la elaboración de un marcador con los siguientes datos:

RONDA	PRIMER JUGADOR			SEGUNDO JUGADOR		
	Nombre	FECHA	PUNTUACIÓN	Nombre	FECHA	PUNTUACIÓN
1						
2						
3						

5. Glosario*

baceta o monte. Conjunto de cartas de la baraja, que queda para repartir entre los/as jugadores/as en el curso del juego.

baraja. Conjunto de todos los naipes de un juego.

barajar. Mezclar las cartas entre sí, antes o durante el juego.

baza. Cierta número de cartas ganadas en una mano por un/a participante. // **su baza.** Levantar las cartas de otro/a jugador/a y ponerlas a su lado.

carta. Cada una de las cartulinas, generalmente rectangulares, que conforman la baraja. // **carta al descubierto.** El valor de las cartas es revelado. // **dar las cartas.** Repartir, distribuir las cartas. // **volver la carta.** Dar vuelta una carta es ponerla boca arriba, revelando su valor.

carta entrometida. Es inoportuna, no le sirve a ninguno de los/as jugadores/as, no le corresponde estar en ese sitio. Su tema es diferente al propuesto en el juego, se debe desechar y se pierde un turno.

* Para elaborar el *Glosario* se consultó el *Diccionario de la Real Academia* y el de M^a. Moliner (1998), así como el libro de J. Boulanger, *Juegos de naipes* en la edición de 1986.

carta guía. Determina el juego que debe seguir cada jugador/a desde el primer momento. Ella orienta y dirige el juego.

comodín. Naipe favorable que puede sustituir el valor de otra carta.

comodín adverso. Naipe que va en contra de lo que se quiere lograr. Es igual a otro naipe del juego pero con errores que los/as participantes deben detectar. Este comodín se desecha y, por lo tanto, se pierde un turno.

cortar. Dividir el mazo de un juego de naipes en dos partes, una de ellas se coloca debajo de la otra, para alterar el orden de las cartas.

descartarse. El jugador desecha o separa las cartas innecesarias para la buena ordenación del juego.

juego. División de partidas.

mano. Lance entero de varios naipes. // **dar la mano.** Hacer entrar en juego al siguiente jugador. // **conservar la mano.** El jugador mantiene la mano, sigue jugando. // **yo soy mano.** Está en primer lugar para jugar.

marca. Puntos ganados o perdidos por cada jugador, que serán computados al final de la partida.

mazo. Conjunto de naipes.

naipe. Cartulina rectangular, de siete cms. de ancho por once de alto aproximadamente, que lleva en una de las caras números, ilustraciones o palabras.

naipe literario. El contenido de estos naipes es literario.

página maestra. Es la página en donde están las respuestas correctas.

partida. Conjunto de manos de un juego necesarios para establecer un ganador/a.

pasar. No poder jugar por no tener las cartas adecuadas.

pila. Conjunto de naipes procedentes de las cartas desechadas.

puntuación. Puntos obtenidos en una partida.

puzzle. Rompecabezas. Juego que consiste en componer figuras o textos, dispersos en pedazos de cartón o de madera.

robar. Sacar una o varias cartas de la baraja.

solitario. Juego de un solo/a jugador/a.

PARTE IV

LOS JUEGOS

Introducción

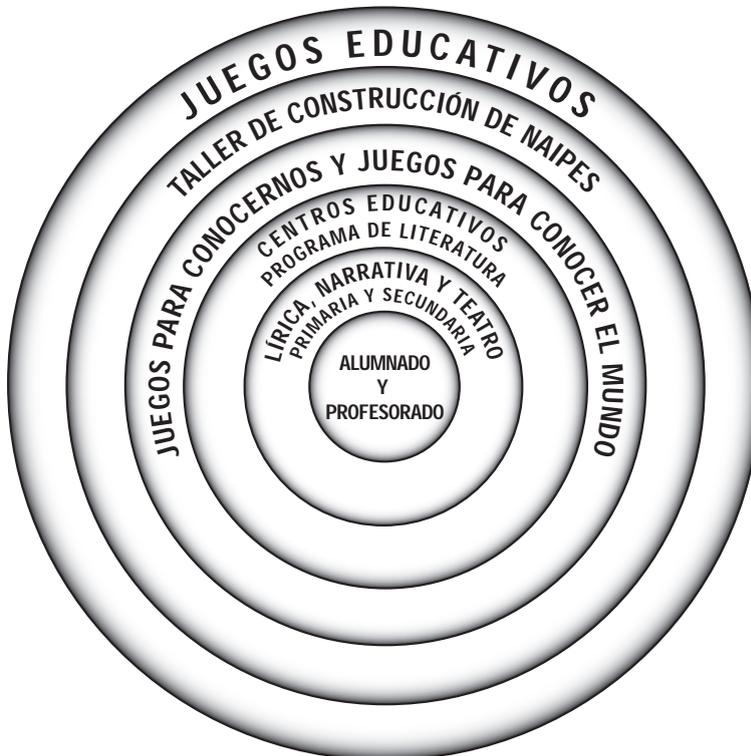
El juego educativo es uno de los caminos para acceder al conocimiento de una manera estimulante. La doble finalidad en esta propuesta es el deseo de colaborar en la labor docente y ofrecer pautas para la construcción de juegos didácticos.

En *Los juegos* hay dos grandes apartados:

- *Juegos educativos para conocer el mundo*, mediante la lírica, la narrativa y el drama.
- *Juegos educativos para conocernos*.

En ambos, se sugieren actividades lúdicas, abordadas desde múltiples perspectivas, para motivar al alumnado en su acercamiento a la lectura y al mundo de las letras.

ORGANIZACIÓN DE LA ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS



1. Juegos educativos para conocer el mundo

1.1. LÍRICA. CONSTRUIR CON PALABRAS, SONIDOS E IMÁGENES

JUEGO I. POEMAS SUELTOS

MATERIALES

Se saca una fotocopia de los naipes y de las *páginas maestras*, se pegan sobre una cartulina, y se recortan para poder jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en componer poemas:

- Jugador/a 1: compone "por qué te afliges" de María Victoria Reyzábal.
 - Jugador/a 2: compone "Emigrantes en Japón" de Alfredo Pérez Alencart.
 - Jugador/a 3: compone "Calendario de San Sebastián" de Antonio Rubio.
- **Contenido:** es un juego con 12 cartas, 4 para cada jugador/a.
 - **Edad aproximada:** de 12 a 16 años.
 - **Número de participantes:** tres.
 - **Duración del juego:** indeterminada.
 - **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
 - **Objetivos:**
 - Leer comprensivamente distintos tipos de textos.
 - Despertar el gusto por la literatura, mediante la lectura de poemas y del juego.

INDICACIONES PARA JUGAR

Forma de juego

- La primera carta con el título del poema y el nombre del escritor cumple la función de *carta guía* y conforma un mazo separado de la baraja. Los/as participantes sacan una carta de este mazo, para saber qué poema deben componer.
- En el segundo mazo, están los poemas divididos en versos. Se mezclan y se reparten todos.
- Se seleccionan los necesarios para la composición del poema y los otros se dejan en el centro de la mesa.
- Se inicia la ronda y se saca una carta, si no es útil, se deja de nuevo y así sucesivamente hasta terminar el juego.

EL JUEGO

PÁGINA MAESTRA

JUEGO I. POEMAS SUELTOS

J
U
G
A
D
O
R
1

“POR QUÉ TE AFLIGES...”

María Victoria Reyzábal
(España)

por qué te afliges
acaso no paseaste por el cairo
como un faraón clandestino
no hiciste de papa en san pedro
bajo la permanencia de miguel
/ángel
no recorriste roma
césar de confusiones y atalayas
no fuiste sena
y te elevaste notre dame en
/parís

por qué te afliges
no estás colgada mil veces en el
/prado
no rezas en las sinagogas
/toledanas
no residiste en bahía blanca
y comiste naranjas en marruecos
creciste ébano en guinea

por qué te afliges
no le pusiste sol a londres
y le robaste brujas a Bélgica
por qué te afliges
si la vida es sólo
/una odisea de regresos

J
U
G
A
D
O
R
2

EMIGRANTES EN JAPÓN

Alfredo Pérez Alencart
(Perú)

Yo desconfío de esta ordenación
/del mundo,
de lo que emerge insoluble, del
/inflado
valor concedido a las promesas.

Pero la juventud responde a la
/quimera
y al desasosiego de no tener el
/pan de hoy
ni el de mañana.

Hay tormento cuando se pone
/tierra por medio,

cuando dejas de vivir en tu
/suelo,
cuando un día no contemplas la
/familia
ni al trasluz.

Sé que no he perdido a ninguno
/de los míos
que allí se fueron.
Sé que Japón les dio trabajo,
/morada
y costumbres poco conocidas.

Sé que en ese meridiano siguen
/poniendo el dedo
sobre el mapa de su selva.
Sé que sobrellevan el transtierro
con infatigable lucidez.
Sé que olisquean aromas de
/tamales en sus sueños.

Yo desconfío de esta ordenación
/del mundo,
pero guardo inmensa gratitud
al pueblo de aquellas islas.

JUEGO I. POEMAS SUELTOS**CALENDARIO DE
SAN SEBASTIÁN**

Antonio Rubio
(España)

En Enero, Sebastián,
flor de almendro, dulce pan.

San Sebastián en Febrero,
pocos días, buen agüero.

En Marzo, San Sebastián,
gran cosecha y gran tronar.

San Sebastián en Abril,
lluvias y espárragos mil.

En Mayo, San Sebastián,
cuando mejor grana el pan.

Y San Sebastián en Junio,
con las rosas en un puño.

En Julio, San Sebastián,
que trille el trigo el galán.

San Sebastián en Agosto,
llovizna de miel y mosto.

En septiembre, Sebastián,
coge viña y manzanar.

San Sebastián en Octubre,
siete lunas Luna cubre.

En Noviembre, Sebastián,
simiente y bodas habrán.

San Sebastián en Diciembre,
la nieve en la tierra prende.

PÁGINA MAESTRA

POEMAS SUELTOS

POR QUÉ TE AFLIGES...

María Victoria Reyzábal
(España)

por qué te afliges
acaso no paseaste por el cairo
como un faraón clandestino
no hiciste de papa en san pedro
bajo la permanencia de miguel ángel
no recorriste roma
césar de confusiones y atalayas
no fuiste sena
y te elevaste notre dame en parís
por qué te afliges
no estás colgada mil veces en el prado
no rezas en las sinagogas toledanas
no residiste en bahía blanca
y comiste naranjas en marruecos
creciste ébano en guinea
por qué te afliges
no le pusiste sol a londres
y le robaste brujas a Bélgica
por qué te afliges
si la vida es sólo una odisea de regresos

PÁGINA MAESTRA

POEMAS SUELTOS

EMIGRANTES EN JAPÓN

Alfredo Pérez Alencart
(Perú)

Yo desconfío de esta ordenación del mundo,
de lo que emerge insoluble, del inflado
valor concedido a las promesas.

Pero la juventud responde a la quimera
y al desasosiego de no tener el pan de hoy
ni el de mañana.

Hay tormento cuando se pone tierra por medio,
cuando dejas de vivir en tu suelo,
cuando un día no contemplas la familia
ni al trasluz.

Sé que no he perdido a ninguno de los míos
que allí se fueron.
Sé que Japón les dio trabajo, morada
y costumbres poco conocidas.
Sé que en ese meridiano siguen poniendo el dedo
sobre el mapa de su selva.
Sé que sobrellevan el transtierro
con infatigable lucidez.
Sé que olisquean aromas de tamales en sus sueños.

Yo desconfío de esta ordenación del mundo,
pero guardo inmensa gratitud
al pueblo de aquellas islas.

PÁGINA MAESTRA

POEMAS SUELTOS

CALENDARIO DE SAN SEBASTIÁN

Antonio Rubio
(España)

En Enero, Sebastián,
flor de almendro, dulce pan.

San Sebastián en Febrero,
pocos días, buen agüero.

En Marzo, San Sebastián,
gran cosecha y gran tronar.

San Sebastián en Abril,
lluvias y espárragos mil.

En Mayo, San Sebastián,
cuando mejor grana el pan.

Y San Sebastián en Junio,
con las rosas en un puño.

En Julio, San Sebastián,
que trille el trigo el galán.

San Sebastián en Agosto,
llovizna de miel y mosto.

En septiembre, Sebastián,
coge viña y manzanar.

San Sebastián en Octubre,
siete lunas Luna cubre.

En Noviembre, Sebastián,
simiente y bodas habrán.

San Sebastián en Diciembre,
la nieve en la tierra prende.

JUEGO II. SONETOS

J
U
G
A
D
O
R
1

SONETO
 . A elección
AUTOR
 . A elección

 . Título
 . Transcripción del
 primer cuarteto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 segundo cuarteto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 primer terceto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 segundo terceto

J
U
G
A
D
O
R
2

SONETO
 . A elección
AUTOR
 . A elección

 . Título
 . Transcripción del
 primer cuarteto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 segundo cuarteto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 primer terceto

SONETO

 . Título

 . Transcripción del
 segundo terceto

JUEGO II. SONETOS

J U G A D O R 3	SONETO . A elección AUTOR . A elección . Título . Transcripción del primer cuarteto	SONETO . Título . Transcripción del segundo cuarteto	SONETO . Título . Transcripción del primer terceto	SONETO . Título . Transcripción del segundo terceto
--------------------------------------	--	---	---	--

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar otras formas de poesía.
- . Trabajar poemas por temas: de amor, de amistad, etc.
- . Añadir distintos poemas de un autor.
- . Ampliar el número de cartas con poemas de diferentes autores, de uno o de varios países, pertenecientes a una generación u otra.
- . Agregar otros naipes con los datos del autor, ilustraciones, movimientos literarios, etc.
- . Fomentar la lectura a través del juego de poemas, mediante la escritura de un verso del soneto en cada naipe. Cada jugador necesita catorce naipes para hacer su juego. En total hay cuarenta y dos cartas. El equipo decide si se consulta la *página maestra*, para ver las respuestas correctas.

JUEGO III. ARTE POÉTICA

JUGADOR 1	<p>AUTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . Vicente Huidobro . Fotografía o ilustración . Fecha de nacimiento . País . Mapa 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Transcripción del poema en uno o más naipes 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Comodín adverso . Transcripción del poema en uno o más naipes con modificaciones 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Ilustración
JUGADOR 2	<p>AUTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . Pablo Neruda . Fotografía o ilustración . Fecha de nacimiento . País . Mapa 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Transcripción del poema en uno o más naipes 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Comodín adverso . Transcripción del poema en uno o más naipes con modificaciones 	<p>. POEMA</p> <ul style="list-style-type: none"> . Arte poética . Ilustración

JUEGO III. ARTE POÉTICA

J U G A D O R 3	AUTOR <ul style="list-style-type: none">. Jorge Luis Borges. Fotografía o ilustración. Fecha de nacimiento. País. Mapa	. POEMA <ul style="list-style-type: none">. Arte poética. Transcripción del poema en uno o más naipes	. POEMA <ul style="list-style-type: none">. Arte poética. Comodín adverso. Transcripción del poema en uno o más naipes con modificaciones	. POEMA <ul style="list-style-type: none">. Arte poética. Ilustración
--------------------------------------	---	---	--	---

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . En el **Comodín adverso** se repite el poema, pero con alguna modificación: falta una palabra, se cambia el género o el número, se coloca mal la puntuación, etc. Quien saca el comodín adverso lo coloca nuevamente en el centro de la mesa boca abajo (pierde un turno).
- . Se pueden agregar otros autores con sus respectivas artes poéticas.

(1) Al decir *Arte poética* nos referimos a los poemas en donde el autor expresa lo que es la poesía para él.

JUEGO IV. MOVIMIENTOS LITERARIOS

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . A elección (perteneciente al movimiento estudiado)
- . Fotografía o ilustración

. MOVIMIENTO LITERARIO

- . A elección
- . Dos o más características generales

. POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema en varios naipes

. POEMA

- . A elección
- . Ilustración

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . A elección (perteneciente al movimiento estudiado)
- . Fotografía o ilustración

. MOVIMIENTO LITERARIO

- . A elección
- . Dos o más características generales

. POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema en varios naipes

. POEMA

- . A elección
- . Ilustración

JUEGO IV. MOVIMIENTOS LITERARIOS

AUTOR

- . A elección (perteneciente al movimiento estudiado)
- . Fotografía o ilustración

. MOVIMIENTO LITERARIO

- . A elección
- . Dos o más características generales

. POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema en varios naipes

. POEMA

- . A elección
- . Ilustración

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Dentro del Movimiento literario:
 - Recoger en varias cartas un autor con varios poemas.
 - Recoger en varias cartas distintos autores con sus correspondientes poemas.

JUEGO V. POESÍA Y CANCIÓN POPULAR

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

CANTANTE

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema

POEMA - CANCIÓN

- . A elección
- . Título
- . Ilustración

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

CANTANTE

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema

POEMA - CANCIÓN

- . A elección
- . Título
- . Ilustración

JUEGO V. POESÍA Y CANCIÓN POPULAR

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

CANTANTE

- . A elección
- . Fotografía o ilustración
- . Nacionalidad
- . Mapa

POEMA

- . A elección
- . Título
- . Transcripción del poema

POEMA - CANCIÓN

- . A elección
- . Título
- . Ilustración

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar más los datos biográficos del autor y del cantante.
- . Destacar los premios obtenidos en uno u otro ámbito.
- . Trabajar poema y canción temáticamente.
- . Trabajar con poemas de Mario Benedetti y Antonio Machado interpretados por Joan Manuel Serrat.

JUEGO VI. SOLAMENTE RECURSOS DE ESTILO

J
U
G
A
D
O
R
1

METÁFORA

. Definición

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

J
U
G
A
D
O
R
2

PARALELISMO SIN-TÁCTICO

. Definición

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

JUEGO VI. SOLAMENTE RECURSOS DE ESTILO

METONIMIA
. Definición

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

POEMA Y AUTOR

. Transcripción de uno o dos versos para ejemplificar
. Elegir otro autor y otro poema

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar poemas pertenecientes a autores de una determinada generación.
- . Trabajar otros recursos de estilo.
- . Trabajar únicamente con haikus por la abundancia de imágenes sensoriales.
- . Ilustrar los versos.

1.2. NARRATIVA. PALABRAS E IMÁGENES PARA CONSTRUIR HISTORIAS

JUEGO I. APRENDER JUGANDO CON DON QUIJOTE

I.1. DON QUIJOTE LEYENDO. PUZZLE

- a) Figura.
- b) Texto. Fragmentos de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (tomo 1), de Miguel de Cervantes Saavedra.

MATERIALES

Los fragmentos de la novela y la ilustración (anverso y reverso) se pueden fotocopiar, ampliar, pegar sobre una cartulina y recortar para jugar. Es importante hacer coincidir las tarjetas (imagen y texto) en ambos lados de la página.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- **Contenido:** es un puzzle con 16 piezas.
- **Edad aproximada:** la ilustración es para 3 o 4 años y los fragmentos de la novela para 6 o 7 años.
- **Número de participantes:** el número varía según la forma de juego elegida.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Desarrollar la observación y la interpretación de la imagen.
 - Conocer a don Quijote, el famoso personaje de Cervantes.
 - Fomentar la lectura.

INDICACIONES PARA JUGAR

- **Primera forma de juego. Puzzle para un/a jugador/a.**
- **Material:** se hace una fotocopia de la ilustración y otra del texto, se pegan sobre la cartulina y se recortan.
- **Forma de juego:**
 - Se mezclan las partes de la ilustración para la composición de la figura o del texto para el ordenamiento de las secuencias.
 - El/la estudiante combina la figura de 16 piezas.
 - Se puede consultar la *página maestra* si se desea.

- **Segunda forma de juego. Puzzle de naipes para cuatro jugadores/as.**
- **Material:** se hacen cuatro fotocopias de la ilustración y cuatro del texto, se pegan sobre la cartulina y se recortan. Deben coincidir las tarjetas de ambos lados de la página.
- **Contenido:** el puzzle contiene 64 piezas (de un lado la ilustración y del otro el texto).
- **Número de participantes:** cuatro. Si se desea integrar a otro/a participante se saca una fotocopia más de ambos lados. El número es variable. Cada participante debe tener 16 piezas.
- **Forma de juego:**
- Se reparten todos los naipes.
 - Cada jugador/a empieza a formar la figura o el texto.
 - Los naipes descartados se dejan en el centro de la mesa boca abajo.
 - Se inicia la ronda. Un/a participante saca una carta, si no le sirve para la composición de la figura o del texto, la deja nuevamente. Lo mismo harán los demás hasta concluir el juego.
 - Gana quien antes se queda sin cartas y compone adecuadamente el puzzle.
 - Si se desea un mayor desafío, no se consulta la *página maestra*.
- Véanse otras formas de juego en *Indicaciones para jugar*.

EL JUEGO

- **Don Quijote leyendo. Texto**
- Véase el punto 1 del anejo en color, para la figura.

PÁGINAS MAESTRAS

- Figura.
- Texto. Fragmentos de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* (tomo 1), de Miguel de Cervantas Saavedra.

1. DON QUIJOTE LEYENDO. TEXTO*

<p>En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía</p>	<p>un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.</p>	<p>[...] este sobredicho hidalgo, los ratos que estaba ocioso [...] se daba a leer libros de caballerías [...]</p>	<p>En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo</p>
<p>de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer</p>	<p>se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo</p>	<p>aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pependencias, batallas,</p>	<p>desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles; y asentósele de</p>
<p>tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas sonadas soñadas invenciones</p>	<p>que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo [...]</p>	<p>[...] En efecto, rematado ya su juicio, vino a dar en el más extraño pensamiento que jamás dio</p>	<p>loco en el mundo, y fue que le pareció conveniente y necesario, así para el aumento de su honra</p>
<p>como para el servicio de su república, hacerse caballero andante, y irse por todo el mundo con sus</p>	<p>armas y caballo a buscar las aventuras y a ejercitarse en todo aquello que él había leído</p>	<p>que los caballeros andantes se ejercitaban, deshaciendo todo género de agravio,</p>	<p>y poniéndose en ocasiones y peligros donde, acabándolos, cobrase eterno nombre y fama.</p>

* Texto adaptado por la autora.

PÁGINA MAESTRA

1. DON QUIJOTE LEYENDO



PÁGINA MAESTRA

1. DON QUIJOTE LEYENDO. TEXTO

<p>En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo que vivía</p>	<p>un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.</p>	<p>[...] este sobredicho hidalgo, los ratos que estaba ocioso [...] se daba a leer libros de caballerías [...]</p>	<p>En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo</p>
<p>de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer</p>	<p>se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio. Llenósele la fantasía de todo</p>	<p>aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pependencias, batallas,</p>	<p>desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles; y asentósele de</p>
<p>tal modo en la imaginación que era verdad toda aquella máquina de aquellas sonadas soñadas invenciones</p>	<p>que leía, que para él no había otra historia más cierta en el mundo [...]</p>	<p>[...] En efecto, rematado ya su juicio, vino a dar en el más extraño pensamiento que jamás dio</p>	<p>loco en el mundo, y fue que le pareció conveniente y necesario, así para el aumento de su honra</p>
<p>como para el servicio de su república, hacerse caballero andante, y irse por todo el mundo con sus</p>	<p>armas y caballo a buscar las aventuras y a ejercitarse en todo aquello que él había leído</p>	<p>que los caballeros andantes se ejercitaban, deshaciendo todo género de agravio,</p>	<p>y poniéndose en ocasiones y peligros donde, acabándolos, cobrase eterno nombre y fama.</p>

I.2. JUGANDO CON TEXTOS. LAS AVENTURAS DE DON QUIJOTE

MATERIALES

Los naipes con las aventuras fragmentadas y las *páginas maestras* se pueden fotocopiar, pegar sobre una cartulina y recortar para jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en componer cada una de las aventuras de don Quijote.

- **Contenido:** es un juego de 24 naipes.
- **Edad aproximada:** de 13 a 16 años.
- **Número de participantes:** tres.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Conocer algunas aventuras de don Quijote, el famoso personaje de Cervantes.
 - Fomentar la lectura a través del juego.

INDICACIONES PARA JUGAR

Primera forma de juego

- A cada jugador/a le corresponde componer una aventura (8 cartas):
 - Jugador/a 1: compone La aventura de los molinos de viento.
 - Jugador/a 2: compone La aventura de don Quijote con los frailes de San Benito.
 - Jugador/a 3: compone La hazaña de don Quijote con el vizcaíno.
- La primera carta con el título de la aventura cumple la función de *carta guía* y conforma un mazo separado de la baraja. Los/as participantes, antes de comenzar el juego, sacan una carta de este mazo, para saber qué aventura deben componer.
- En el segundo mazo, están los fragmentos divididos de las tres aventuras. Se mezclan y se reparten todos. Se seleccionan los necesarios para la composición de la aventura y los otros se dejan en el centro de la mesa.
- Se inicia la ronda y se saca una carta, si no es útil, se deja de nuevo y así sucesivamente hasta terminar la partida.

EL JUEGO

- La aventura de los molinos de viento.
- La aventura de los frailes de San Benito.
- La hazaña con el vizcaíno.

PÁGINAS MAESTRAS

LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO

*EL INGENIOSO HIDALGO
DON QUIJOTE DE LA MANCHA*

de
Miguel de Cervantes
Saavedra

En esto, descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que hay en aquel campo, y así como don Quijote los vio, dijo a su escudero:

-La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desear; porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta, o pocos más, desaforados gigantes, con quien pienso hacer batalla y quitarles a todos las vidas, con cuyos despojos comenzaremos a enriquecer; que ésta es buena guerra, y es gran servicio de Dios quitar tan mala simiente de sobre la faz de la tierra.

-¿Qué gigantes? -dijo Sancho Panza.

-Aquellos que allí ves -respondió su amo- de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas.

-Mire vuestra merced -respondió Sancho- que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que, volteadas del viento, hacen andar la piedra del molino.

-Bien parece -respondió don Quijote- que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quítate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fiera y desigual batalla.

Y diciendo esto, dio de espuelas a su caballo Rocinante, sin atender a las voces que su escudero Sancho le daba, advirtiéndole que, sin duda alguna, eran molinos de viento, y no gigantes, aquellos que iba a acometer. Pero él iba tan puesto en que eran gigantes, que ni oía las voces de su escudero Sancho, ni echaba de ver, aunque estaba ya bien cerca, lo que eran; antes iba diciendo en voces altas:

-Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete.

Levantóse en esto un poco de viento, y las grandes aspas comenzaron a moverse, lo cual visto por don Quijote, dijo:

-Pues aunque mováis más brazos que los del gigante Briareo, me lo habéis de pagar.

Y en diciendo esto, y encomendándose de todo corazón a su señora Dulcinea, pidiéndole que en tal trance le socorriese, bien cubierto de su rodela, con la lanza en el ristre, arremetió a todo el galope de Rocinante y embistió con el primer molino que estaba delante; y dándole una lanzada en el aspa, la volvió el viento con tanta furia, que hizo la lanza pedazos, llevándose tras sí al caballo y al caballero, que fue rodando muy maltrecho por el campo. Acudió Sancho Panza a socorrerle, a todo el correr de su asno, y cuando llegó halló que no se podía menear: tal fue el golpe que dio con él Rocinante.

-¡Válame Dios! -dijo Sancho-. ¿No le dije yo a vuestra merced que mirase bien lo que hacía, que no eran sino molinos de viento, y no lo podía ignorar sino quien llevase otros tales en la cabeza?

-Calla, amigo Sancho -respondió don Quijote-; que las cosas de la guerra, más que otras, están sujetas a continua mudanza; cuánto más, que yo pienso, y es así verdad, que aquel sabio Frestón que me robó el aposento y los libros ha vuelto estos gigantes en molinos por quitarme la gloria de su vencimiento: tal es la enemistad que me tiene; mas al cabo al cabo, han de poder poco sus malas artes contra la bondad de mi espada.

-Dios lo haga como puede -respondió Sancho Panza. Y, ayudándole a levantar, tornó a subir sobre Rocinante, que medio despaldado estaba. Y, hablando en la pasada aventura, siguieron el camino [...]

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

1. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO

En esto, descubrieron treinta o cuarenta molinos de viento que hay en aquel campo, y así como don Quijote los vio, dijo a su escudero:

-La ventura va guiando nuestras cosas mejor de lo que acertáramos a desear; porque ves allí, amigo Sancho Panza, donde se descubren treinta, o pocos más, desaforados gigantes, con quien pienso hacer batalla y quitarles a todos las vidas, con cuyos despojos comenzaremos a enriquecer; que ésta es buena guerra, y es gran servicio de Dios quitar tan mala simiente de sobre la faz de la tierra.

-¿Qué gigantes? -dijo Sancho Panza.

-Aquellos que allí ves -respondió su amo- de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas.

-Mire vuestra merced -respondió Sancho- que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que, volteadas del viento, hacen andar la piedra del molino.

-Bien parece -respondió don Quijote- que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quítate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fiera y desigual batalla.

Y diciendo esto, dio de espuelas a su caballo Rocinante, sin atender a las voces que su escudero Sancho le daba, advirtiéndole que, sin duda alguna, eran molinos de viento, y no gigantes, aquellos que iba a acometer.

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

2. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO

Pero él iba tan puesto en que eran gigantes, que ni oía las voces de su escudero Sancho, ni echaba de ver, aunque estaba ya bien cerca, lo que eran; antes iba diciendo en voces altas:

-Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete.

Levantóse en esto un poco de viento, y las grandes aspas comenzaron a moverse, lo cual visto por don Quijote, dijo:

-Pues aunque mováis más brazos que los del gigante Briareo, me lo habéis de pagar.

Y en diciendo esto, y encomendándose de todo corazón a su señora Dulcinea, pidiéndole que en tal trance le socorriese, bien cubierto de su rodela, con la lanza en el ristre, arremetió a todo el galope de Rocinante y embistió con el primer molino que estaba delante; y dándole una lanzada en el aspa, la volvió el viento con tanta furia, que hizo la lanza pedazos, llevándose tras sí al caballo y al caballero, que fue rodando muy maltrecho por el campo. Acudió Sancho Panza a socorrerle, a todo el correr de su asno, y cuando llegó halló que no se podía menear: tal fue el golpe que dio con él Rocinante.

-¡Válame Dios! -dijo Sancho-. ¿No le dije yo a vuestra merced que mirase bien lo que hacía, que no eran sino molinos de viento, y no lo podía ignorar sino quien llevase otros tales en la cabeza?

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

3. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO

-Calla, amigo Sancho -respondió don Quijote-; que las cosas de la guerra, más que otras, están sujetas a continua mudanza; cuánto más, que yo pienso, y es así verdad, que aquel sabio Frestón que me robó el aposento y los libros ha vuelto estos gigantes en molinos por quitarme la gloria de su vencimiento: tal es la enemistad que me tiene; mas al cabo al cabo, han de poder poco sus malas artes contra la bondad de mi espada.

-Dios lo haga como puede -respondió Sancho Panza. Y, ayudándole a levantar, tornó a subir sobre Rocinante, que medio despaldado estaba. Y, hablando en la pasada aventura, siguieron el camino [...]

LA AVENTURA DE DON QUIJOTE CON LOS FRAILES DE SAN BENITO

*EL INGENIOSO HIDALGO
DON QUIJOTE DE LA MANCHA*

de
Miguel de Cervantes
Saavedra

[...] Estando en estas razones, asomaron por el camino dos frailes de la orden de San Benito, caballeros sobre dos dromedarios: que no eran más pequeñas dos mulas en que venían. Traían sus antojos de camino y sus quitasoles. Detrás de ellos venía un coche, con cuatro o cinco de a caballo que le acompañaban y dos mozos de mulas a pie. Venía en el coche, como después se supo, una señora vizcaína, que iba a Sevilla, donde estaba su marido, que pasaba a las Indias con un muy honroso cargo. No venían los frailes con ella, aunque iban el mismo camino; mas apenas los divisó don Quijote, cuando dijo a su escudero:

-O yo me engaño, o ésta ha de ser la más famosa aventura que se haya visto; porque aquellos bultos negros que allí parecen deben de ser, y son, sin duda, algunos encantadores que llevan hurtada alguna princesa en aquel coche, y es menester deshacer este tuerto a todo mi poderío.

-Peor será esto que los molinos de viento -dijo Sancho-. Mire, señor, que aquéllos son frailes de San Benito, y el coche debe de ser de alguna gente pasajera. Mire que digo que mire bien lo que hace, no sea el diablo que le engañe.

-Ya te he dicho, Sancho -respondió don Quijote-, que sabes poco de achaque de aventuras; lo que yo digo es verdad, y ahora lo verás.

Y diciendo esto, se adelantó y se puso en la mitad del camino por donde los frailes venían, y, en llegando tan cerca que a él le pareció que le podrían oír lo que dijese, en alta voz dijo:

-Gente endiablada y descomunal, dejad luego al punto las altas princesas que en ese coche lleváis forzadas; si no, aparejaos a recibir presta muerte, por justo castigo de vuestras malas obras.

Detuvieron los frailes las riendas, y quedaron admirados, así de la figura de don Quijote como de sus razones, a las cuales respondieron:

-Señor caballero, nosotros no somos endiablados ni descomunales, sino dos religiosos de San Benito que vamos nuestro camino, y no sabemos si en este coche vienen, o no, ningunas forzadas princesas.

-Para conmigo no hay palabras blandas; que ya yo os conozco, fementida canalla -dijo don Quijote.

Y sin esperar más respuesta, picó a Rocinante y, la lanza baja, arremetió contra el primero fraile, con tanta furia y denuedo, que si el fraile no se dejara caer de la mula, él le hiciera venir al suelo mal de su grado, y aun mal herido, si no cayera muerto. El segundo religioso, que vio del modo que trataban a su compañero, puso piernas al castillo de su buena mula, y comenzó a correr por aquella campaña, más ligero que el mismo viento.

Sancho Panza, que vio en el suelo al fraile, apeándose ligeramente de su asno, arremetió a él y le comenzó a quitar los hábitos. Llegaron en esto dos mozos de los frailes y preguntáronle que por qué le desnudaba. Respondióles Sancho que aquello le tocaba a él legítimamente, como despojos de la batalla que su señor don Quijote había ganado.

Lo mozos, que no sabían de burlas, ni entendían aquello de despojos ni batallas, viendo que ya don Quijote estaba desviado de allí, hablando con las que en el coche venían, arremetieron con Sancho y dieron con él en el suelo, y, sin dejarle pelo en las barbas, le molieron a coces y le dejaron tendido en el suelo, sin aliento ni sentido.

Y, sin detenerse un punto, tornó a subir el fraile, todo temeroso y acobardado y sin color en el rostro; y cuando se vio a caballo, picó tras su compañero, que un buen espacio de allí le estaba aguardando, y esperando en qué paraba aquel sobresalto, y, sin querer aguardar el fin de todo aquel comenzado suceso, siguieron su camino, haciéndose más cruces que si llevaran al diablo a las espaldas.

Don Quijote estaba, como se ha dicho, hablando con la señora del coche, diciéndole:

-La vuestra fermosura, señora mía, puede facer de su persona lo que más le viniere en talante, porque ya la soberbia de vuestros robadores yace por el suelo, derribada por este mi fuerte brazo; y porque no penéis por saber el nombre de vuestro libertador, sabed que yo me llamo don Quijote de la Mancha, caballero andante y aventurero, y cautivo de la sin par y hermosa doña Dulcinea del Toboso, y en pago del beneficio que de mí habéis recibido, no quiero otra cosa sino que volváis al Toboso, y que de mi parte os presentéis ante esta señora y le digáis lo que por vuestra libertad he fecho.

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

1. LA AVENTURA DE DON QUIJOTE CON LOS FRAILES DE SAN BENITO

[...] Estando en estas razones, asomaron por el camino dos frailes de la orden de San Benito, caballeros sobre dos dromedarios: que no eran más pequeñas dos mulas en que venían. Traían sus antojos de camino y sus quitasoles. Detrás dellos venía un coche, con cuatro o cinco de a caballo que le acompañaban y dos mozos de mulas a pie. Venía en el coche, como después se supo, una señora vizcaína, que iba a Sevilla, donde estaba su marido, que pasaba a las Indias con un muy honroso cargo. No venían los frailes con ella, aunque iban el mesmo camino; mas apenas los divisó don Quijote, cuando dijo a su escudero:

-O yo me engaño, o ésta ha de ser la más famosa aventura que se haya visto; porque aquellos bultos negros que allí parecen deben de ser, y son, sin duda, algunos encantadores que llevan hurtada alguna princesa en aquel coche, y es menester deshacer este tuerto a todo mi poderío.

-Peor será esto que los molinos de viento -dijo Sancho-. Mire, señor, que aquéllos son frailes de San Benito, y el coche debe de ser de alguna gente pasajera. Mire que digo que mire bien lo que hace, no sea el diablo que le engañe.

-Ya te he dicho, Sancho -respondió don Quijote-, que sabes poco de achaque de aventuras; lo que yo digo es verdad, y ahora lo verás.

2. LA AVENTURA DE DON QUIJOTE CON LOS FRAILES DE SAN BENITO

Y diciendo esto, se adelantó y se puso en la mitad del camino por donde los frailes venían, y, en llegando tan cerca que a él le pareció que le podrían oír lo que dijese, en alta voz dijo:

-Gente endiablada y descomunal, dejad luego al punto las altas princesas que en ese coche lleváis forzadas; si no, aparejaos a recibir presta muerte, por justo castigo de vuestras malas obras.

Detuvieron los frailes las riendas, y quedaron admirados, así de la figura de don Quijote como de sus razones, a las cuales respondieron:

-Señor caballero, nosotros no somos endiablados ni descomunales, sino dos religiosos de San Benito que vamos nuestro camino, y no sabemos si en este coche vienen, o no, ningunas forzadas princesas.

-Para conmigo no hay palabras blandas; que ya yo os conozco, fementida canalla -dijo don Quijote.

Y sin esperar más respuesta, picó a Rocinante y, la lanza baja, arremetió contra el primero fraile, con tanta furia y denuedo, que si el fraile no se dejara caer de la mula, él le hiciera venir al suelo mal de su grado, y aun mal ferido, si no cayera muerto. El segundo religioso, que vio del modo que trataban a su compañero, puso piernas al castillo de su buena mula, y comenzó a correr por aquella campaña, más ligero que el mismo viento.

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

3. LA AVENTURA DE DON QUIJOTE CON LOS FRAILES DE SAN BENITO

Sancho Panza, que vio en el suelo al fraile, apeándose ligeramente de su asno, arremetió a él y le comenzó a quitar los hábitos. Llegaron en esto dos mozos de los frailes y preguntáronle que por qué le desnudaba. Respondióles Sancho que aquello le tocaba a él legítimamente, como despojos de la batalla que su señor don Quijote había ganado. Lo mozos, que no sabían de burlas, ni entendían aquello de despojos ni batallas, viendo que ya don Quijote estaba desviado de allí, hablando con las que en el coche venían, arremetieron con Sancho y dieron con él en el suelo, y, sin dejarle pelo en las barbas, le molieron a coces y le dejaron tendido en el suelo, sin aliento ni sentido. Y, sin detenerse un punto, tornó a subir el fraile, todo temeroso y acobardado y sin color en el rostro; y cuando se vio a caballo, picó tras su compañero, que un buen espacio de allí le estaba aguardando, y esperando en qué paraba aquel sobresalto, y, sin querer aguardar el fin de todo aquel comenzado suceso, siguieron su camino, haciéndose más cruces que si llevaran al diablo a las espaldas.

Don Quijote estaba, como se ha dicho, hablando con la señora del coche, diciéndole:

-La vuestra hermosura, señora mía, puede facer de su persona lo que más le viniere en talante, porque ya la soberbia de vuestros robadores yace por el suelo, derribada por este mi fuerte brazo; y porque no penéis por saber el nombre de vuestro libertador, sabed que yo me llamo don Quijote de la Mancha, caballero andante y aventurero, y cautivo de la sin par y hermosa doña Dulcinea del Toboso, y en pago del beneficio que de mí habéis recibido, no quiero otra cosa sino que volváis al Toboso, y que de mi parte os presentéis ante esta señora y le digáis lo que por vuestra libertad he fecho.

LA HAZAÑA DE DON QUIJOTE CON EL VIZCAÍNO

*EL INGENIOSO HIDALGO
DON QUIJOTE DE LA MANCHA*
de
Miguel de Cervantes
Saavedra

Todo esto que don Quijote decía escuchaba un escudero de los que el coche acompañaban, que era vizcaíno; el cual, viendo que no quería dejar pasar el coche adelante, sino que decía que luego había de dar la vuelta al Toboso, se fue para don Quijote y, asiéndole de la lanza, le dijo, en mala lengua castellana y peor vizcaína, desta manera:

-Anda, caballero que mal andes; por el Dios que crióme, que, si no dejas coche, así te matas como estás ahí vizcaíno.

Entendióle muy bien don Quijote, y con mucho sosiego le respondió:

-Si fueras caballero, como no lo eres, ya yo hubiera castigado tu sandez y atrevimiento, cautiva criatura.

A lo cual replicó el vizcaíno:
-¿Yo no caballero? Juro a Dios tan mientes como cristiano. Si lanza arrojas y espadas sacas, ¡el agua cuán presto verás que al gato llevas! Vizcaíno por tierra, hidalgo por mar, hidalgo por el diablo, y mientes que mira si otra dices cosa.

-Ahora lo veredes, dijo Agrajes, respondió don Quijote.

Y arrojando la lanza en el suelo, sacó su espada y embrazó su rodela, y arremetió al vizcaíno, con determinación de quitarle la vida. El vizcaíno, que así le vio venir, aunque quisiera apearse de la mula, que, por ser de las malas de alquiler, no había que fiar en ella, no pudo hacer otra cosa sino sacar su espada; pero avínole bien que se halló junto al coche, de donde pudo tomar una almohada que le sirvió de escudo, y luego se fueron el uno para el otro, como si fueran dos mortales enemigos.

La demás gente quisiera ponerlos en paz; más no pudo, porque decía el vizcaíno en sus mal trabadas razones que si no le dejaban acabar su batalla, que él mismo había de matar a su ama y a toda la gente que se lo estorbaba. La señora del coche, admirada y temerosa de lo que veía, hizo al cochero que se desviase de allí algún poco, y desde lejos se puso a mirar la rigurosa contienda, en el discurso de la cual dio el vizcaíno una gran cuchillada a don Quijote encima de un hombro, por encima de la rodela, que, a dársela sin defensa, le abría hasta la cintura. Don Quijote, que sintió la pesadumbre de aquel desaforado golpe, dio una gran voz, diciendo:

-¡Oh señora de mi alma, Dulcinea, flor de la fermosura, socorred a este vuestro caballero, que, por satisfacer a la vuestra mucha bondad, en este riguroso trance se halla!

El decir esto, y el apretar la espada, y el cubrirse bien de su rodela, y el arremeter al vizcaíno, todo fue en un tiempo, llevando determinación de aventurarlo todo a la de un golpe solo.

El vizcaíno, que así le vio venir contra él, bien entendió por su denuedo su coraje, y determinó de hacer lo mesmo que don Quijote. Y así, le aguardó bien cubierto de su almohada, sin poder rodear la mula a una ni a otra parte; que ya, de puro cansada y no hecha a semejantes niñerías, no podía dar un paso.

Venía, pues, como se ha dicho, don Quijote contra el cauto vizcaíno, con la espada en alto, con determinación de abrirle por medio, y el vizcaíno le aguardaba ansimesmo levantada la espada y aferrado con su almohada, y todos los circunstantes estaban temerosos y colgados de lo que había de suceder de aquellos tamaños golpes con que se amenazaban; y la señora del coche y las demás criadas suyas estaban haciendo mil votos y ofrecimientos a todas las imágenes y casas de devoción de España, porque Dios librase a su escudero y a ellas de aquel tan grande peligro en que se hallaban.

Pero está el daño de todo esto que en este punto y término deja pendiente el autor desta historia esta batalla, disculpándose que no halló más escrito, destas hazañas de don Quijote, de las que deja referidas [...]

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

1. LA HAZAÑA DE DON QUIJOTE CON EL VIZCAÍNO

Todo esto que don Quijote decía escuchaba un escudero de los que el coche acompañaban, que era vizcaíno; el cual, viendo que no quería dejar pasar el coche adelante, sino que decía que luego había de dar la vuelta al Toboso, se fue para don Quijote y, asiéndole de la lanza, le dijo, en mala lengua castellana y peor vizcaína, desta manera:

-Anda, caballero que mal andes; por el Dios que crióme, que, si no dejas coche, así te matas como estás ahí vizcaíno.

Entendióle muy bien don Quijote, y con mucho sosiego le respondió:

-Si fueras caballero, como no lo eres, ya yo hubiera castigado tu sandez y atrevimiento, cautiva criatura.

A lo cual replicó el vizcaíno:

-¿Yo no caballero? Juro a Dios tan mientes como cristiano. Si lanza arrojas y espadas sacas, ¡el agua cuán presto verás que al gato llevas! Vizcaíno por tierra, hidalgo por mar, hidalgo por el diablo, y mientes que mira si otra dices cosa.

-Ahora lo veredes, dijo Agrajes -respondió don Quijote.

Y arrojando la lanza en el suelo, sacó su espada y embrazó su rodela, y arremetió al vizcaíno, con determinación de quitarle la vida. El vizcaíno, que así le vio venir, aunque quisiera apearse de la mula, que, por ser de las malas de alquiler, no había que fiar en ella, no pudo hacer otra cosa sino sacar su espada; pero avínole bien que se halló junto al coche, de donde pudo tomar una almohada que le sirvió de escudo, y luego se fueron el uno para el otro, como si fueran dos mortales enemigos.

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote

2. LA HAZAÑA DE DON QUIJOTE CON EL VIZCAÍNO

La demás gente quisiera ponerlos en paz; más no pudo, porque decía el vizcaíno en sus mal trabadas razones que si no le dejaban acabar su batalla, que él mismo había de matar a su ama y a toda la gente que se lo estorbaba. La señora del coche, admirada y temerosa de lo que veía, hizo al cochero que se desviase de allí algún poco, y desde lejos se puso a mirar la rigurosa contienda, en el discurso de la cual dio el vizcaíno una gran cuchillada a don Quijote encima de un hombro, por encima de la rodela, que, a dársela sin defensa, le abriera hasta la cintura. Don Quijote, que sintió la pesadumbre de aquel desafortunado golpe, dio una gran voz, diciendo:

-¡Oh señora de mi alma, Dulcinea, flor de la fermosura, socorred a este vuestro caballero, que, por satisfacer a la vuestra mucha bondad, en este riguroso trance se halla!

El decir esto, y el apretar la espada, y el cubrirse bien de su rodela, y el arremeter al vizcaíno, todo fue en un tiempo, llevando determinación de aventurarlo todo a la de un golpe solo.

El vizcaíno, que así le vio venir contra él, bien entendió por su desnudo su coraje, y determinó de hacer lo mismo que don Quijote. Y así, le aguardó bien cubierto de su almohada, sin poder rodear la mula a una ni a otra parte; que ya, de puro cansada y no hecha a semejantes niñerías, no podía dar un paso.

PÁGINA MAESTRA. Jugando con textos de Don Quijote**3. LA HAZAÑA DE DON QUIJOTE CON EL VIZCAÍNO**

Venía, pues, como se ha dicho, don Quijote contra el cauto vizcaíno, con la espada en alto, con determinación de abrirle por medio, y el vizcaíno le aguardaba ansimesmo levantada la espada y aforado con su almohada, y todos los circunstantes estaban temerosos y colgados de lo que había de suceder de aquellos tamaños golpes con que se amenazaban; y la señora del coche y las demás criadas suyas estaban haciendo mil votos y ofrecimientos a todas las imágenes y casas de devoción de España, porque Dios librase a su escudero y a ellas de aquel tan grande peligro en que se hallaban.

Pero está el daño de todo esto que en este punto y término deja pendiente el autor desta historia esta batalla, disculpándose que no halló más escrito, destas hazañas de don Quijote, de las que deja referidas [...]

I.3. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO Y UNA AVENTURA INÉDITA DE DON QUIJOTE

MATERIALES

Las representaciones gráficas de las dos aventuras se pueden fotocopiar en color, se pegan sobre una cartulina y se recortan para poder jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en relacionar lógicamente las secuencias gráficas que conforman cada uno de los dos episodios, derivados de la famosa aventura de los molinos de viento, de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes Saavedra.

- **Contenido:** es un juego con 8 cartas, 4 para cada jugador.
- **Edad aproximada:** de 7 a 10 años.
- **Número de participantes:** dos.
- **Duración del juego:** indeterminado.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Ordenar con coherencia las secuencias gráficas.
 - Desarrollar el pensamiento lógico.

INDICACIONES PARA JUGAR

Forma de juego

- Antes de comenzar el juego, se determina qué aventura corresponde a cada jugador.
- Se mezclan las cartas y se reparten todas.
- Se seleccionan las cartas necesarias para la secuencia lógica de la aventura.
- Las otras se colocan en el centro de la mesa boca abajo.
- Un/a jugador/a saca una carta, si no le sirve la deja. Lo mismo hará su compañero/a.
- Gana quien antes completa su juego.

EL JUEGO

- Véanse los puntos 2 y 3 del anejo en color.

PÁGINAS MAESTRAS

PÁGINA MAESTRA

2. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO



PÁGINA MAESTRA

3. UNA AVENTURA INÉDITA DE DON QUIJOTE



JUEGO II. EL PRÍNCIPE ENCANTADO

MATERIALES

Se puede fotocopiar tres veces la imagen en color, ampliada. Se pega sobre una cartulina y se recorta para poder jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en estructurar lógicamente la historia de J.C.G.Goñi.

- **Contenido:** es un juego con 36 naipes.
- **Edad aproximada:** de 9 a 13 años.
- **Número de participantes:** tres, con 12 naipes por cada jugador.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Ordenar con coherencia las secuencias.
 - Desarrollar el pensamiento lógico.
 - Relacionar un cuento infantil con un cómic.

INDICACIONES PARA JUGAR

Forma de juego

- Se mezclan y se reparten todos los naipes.
- Se colocan sobre la mesa los repetidos.
- Se inicia la ronda y se retira una carta por vez. Si no es útil se deja de nuevo y así sucesivamente hasta que cada jugador completa su respectiva historia.
- Gana quien antes completa su juego.

EL JUEGO

- Véase el punto 4 del anejo en color.

PÀGINA MAESTRA

PÁGINA MAESTRA

4. EL PRÍNCIPE ENCANTADO



JUEGO III. SUEÑO DE LA MARIPOSA

MATERIALES

Se sacan dos fotocopias del cuento y dos de la historieta, se pegan sobre una cartulina, y se recortan para poder jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en componer el *Sueño de la mariposa* (cuento), de Chuang Tzu respetando el orden lógico y relacionándolo con la historieta de Goñi.

- **Contenido:** es un juego con 16 cartas, 8 para cada jugador/a (4 para el cuento y 4 para la historieta).
- **Edad aproximada:** de 9 a 13 años.
- **Número de participantes:** dos.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Ordenar con coherencia las secuencias del cuento y de la historieta.
 - Leer comprensivamente distintos tipos de textos.
 - Despertar el gusto por la literatura, mediante la lectura de cuentos breves.

INDICACIONES PARA JUGAR

Forma de juego

- Se mezclan y se reparten todos los naipes.
- Se colocan sobre la mesa los repetidos.
- Se inicia la ronda y se retira una carta por vez. Si no es útil se deja de nuevo y así sucesivamente hasta que cada jugador/a termina la historia.
- Gana quien antes completa el juego.

EL JUEGO

- Véase el punto 5 del anejo en color.

PÁGINA MAESTRA

PÁGINA MAESTRA

5. SUEÑO DE LA MARIPOSA (CUENTO DE CHUANG TZU)

Chuang Tzu
soñó que era
una mariposa.

Al despertar ig-
noraba...

...si era Tzu
que había
soñado que
era una
mariposa...

...o si era una
mariposa
y estaba
soñando que
era Tzu.

PÁGINA MAESTRA

5. SUEÑO DE LA MARIPOSA (HISTORIETA DE G. GOÑI)



JUEGO IV. EL ÚLTIMO DINOSAURIO

MATERIALES

Se saca una fotocopia de cada uno de los naipes en donde está el cuento y otra de cada una de las ilustraciones (véase el punto 6 del anejo en color). Luego se pegan sobre una cartulina y se recortan para poder jugar.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en ordenar cronológicamente las cartas que contienen el cuento fragmentado con las ilustraciones correspondientes.

- **Contenido:** el juego está formado por dos mazos:
 - el primer mazo contiene 14 cartas ilustradas del relato (incluidas dos *cartas entrometidas*, que complican el juego).
 - el segundo mazo contiene 14 cartas (texto literario) con las secuencias cronológicas del cuento (incluye dos *comodines adversos*, con datos equivocados).
- **Edad aproximada:** primaria, de 6 a 13 años.
- **Número de participantes:** el número varía según la forma de juego adoptada. Si hay dos participantes, cada uno debe tener 28 naipes.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos**
 - Acercar el mundo literario a los niños y a las niñas de una manera estimulante.
 - Despertar el interés por la lectura.
 - Desarrollar el pensamiento lógico.
 - Estimular el aprendizaje mediante el juego didáctico.

INDICACIONES PARA JUGAR

- **Primera forma de juego**
- Por cada participante, hay dos mazos de cartas:
 - El primer mazo contiene las 14 cartas del texto.
 - El segundo mazo contiene las 14 cartas ilustradas.
- Se van sacando, en ronda, dos cartas por jugador, una de cada mazo.
- Se arma en forma lógica el cuento escrito con sus correspondientes ilustraciones.
- Las cartas repetidas se devuelven al mazo correspondiente y lo mismo se hará con los *comodines adversos* y las *cartas entrometidas*.

- Gana quien antes completa el juego.
- Si se desea se puede consultar la *página maestra*. El no hacerlo implica un mayor desafío.

- **Segunda forma de juego**

Se elige uno de los dos mazos, palabras o imágenes, y se juega como la *primera forma*, sin la asociación entre el cuento fragmentado con sus correspondientes ilustraciones.

- **Tercera forma. "Megajuego"**

Se juega como la *primera forma*. Por ejemplo, si hay diez participantes el total de cartas es de 280. Es decir, 28 cartas por participante.

Si se elige jugar sólo con palabras o sólo con imágenes, hay un total de 140 cartas, 14 para cada jugador/a.

El aumentar el número de cartas contribuye a añadir nuevos elementos de interés al juego.

Conviene seguir las *indicaciones para jugar, segunda forma de juego*. La incorporación del dado o de las cartas numeradas es un factor de azar y ayuda a los/as participantes a concluir antes la partida.

El juego es abierto, se adapta a las necesidades del momento. Nadie queda excluido/a en una ronda de amigos. El número de cartas varía según el número de participantes que se incorporan. Un grupo activo, solidario, abierto hacia los demás, hace posible este *Megajuego*.

EL JUEGO

- **Véase el punto 6 del anejo en color.**
 - . El último dinosaurio (cuento en naipes).

PÁGINA MAESTRA

- . **Véase el punto 7 del anejo en color.**
 - . El último dinosaurio (cuento).

Mi nombre es Mut.

Cuando yo era muy pequeño, algo más pequeño que ahora, descubrí una mariposa gigante.

La perseguí y me alejé del lugar donde vivía con mi familia, los Mamuts. ¡Y *me perdí!*

Muy asustado, ya estaba a punto de echarme a llorar, cuando apareció Tuk. Tuk me adoptó y me llevó a vivir con él y con su tribu, los Cavernícolas.

Desde entonces, Tuk es mi mejor amigo.

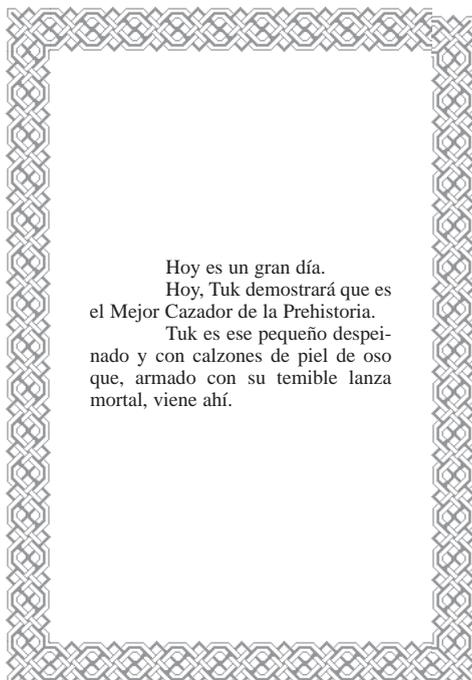
Tuk es el mejor cazador que existe. ¿Que cómo lo sé? Porque me lo dijo Tuk.

—Cuando yo cace un animal más grande que el animal más grande cazado por Grock —dice Tuk—, entonces todo el mundo sabrá que el Más Grande Cazador de la Prehistoria soy *yo*.

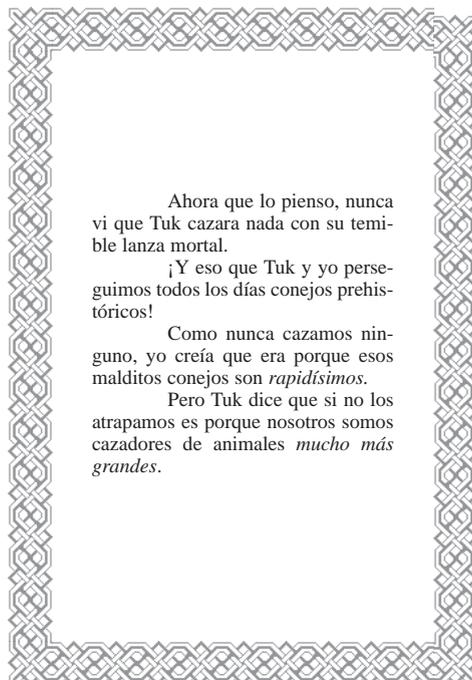
Hasta ahora, todos creen que Grock, el feroz jefe de los Cavernícolas, es el Más Grande Cazador de la Prehistoria.

Sí, ya sé: es difícil creer eso conociendo a Grock. Pero si Tuk, que es mi mejor amigo, lo dice, yo estoy seguro de que el Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, no Grock.

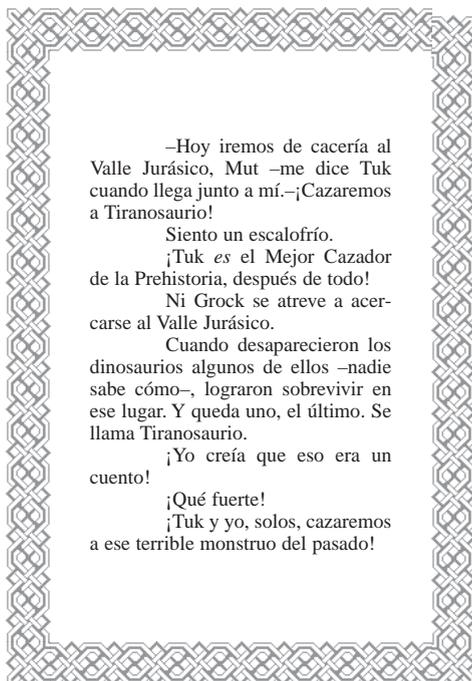
Además, Grock no me gusta. Por el modo en que me mira, estoy seguro de que cualquier día ese feo y maloliente gandul intentará cazarme a *mí*.



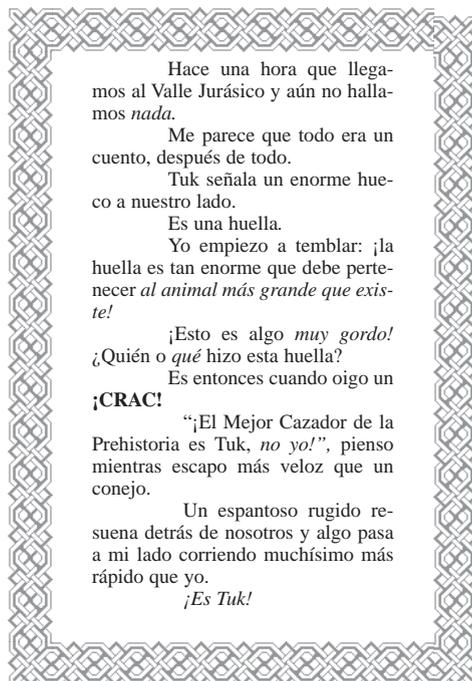
Hoy es un gran día.
 Hoy, Tuk demostrará que es el Mejor Cazador de la Prehistoria.
 Tuk es ese pequeño despeinado y con calzones de piel de oso que, armado con su temible lanza mortal, viene ahí.



Ahora que lo pienso, nunca vi que Tuk cazara nada con su temible lanza mortal.
 ¡Y eso que Tuk y yo perseguimos todos los días conejos prehistóricos!
 Como nunca cazamos ninguno, yo creía que era porque esos malditos conejos son *rapidísimos*.
 Pero Tuk dice que si no los atrapamos es porque nosotros somos cazadores de animales *mucho más grandes*.



—Hoy iremos de cacería al Valle Jurásico, Mut —me dice Tuk cuando llega junto a mí.—¡Cazaremos a Tiranosaurio!
 Siento un escalofrío.
 ¡Tuk *es* el Mejor Cazador de la Prehistoria, después de todo!
 Ni Grock se atreve a acercarse al Valle Jurásico.
 Cuando desaparecieron los dinosaurios algunos de ellos —nadie sabe cómo—, lograron sobrevivir en ese lugar. Y queda uno, el último. Se llama Tiranosaurio.
 ¡Yo creía que eso era un cuento!
 ¡Qué fuerte!
 ¡Tuk y yo, solos, cazaremos a ese terrible monstruo del pasado!



Hace una hora que llegamos al Valle Jurásico y aún no hallamos *nada*.
 Me parece que todo era un cuento, después de todo.
 Tuk señala un enorme hueco a nuestro lado.
 Es una huella.
 Yo empiezo a temblar: ¡la huella es tan enorme que debe pertenecer *al animal más grande que existe!*
 ¡Esto es algo *muy gordo!*
 ¿Quién o *qué* hizo esta huella?
 Es entonces cuando oigo un **¡CRAC!**
 “¡El Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, *no yo!*”, pienso mientras escapo más veloz que un conejo.
 Un espantoso rugido resuena detrás de nosotros y algo pasa a mi lado corriendo muchísimo más rápido que yo.
 ¡Es Tuk!

Oigo ruidosas zancadas. Antes de que nos atrape quien produce esas zancadas nos escondemos en una caverna.

Tuk y yo miramos hacia el interior de la cueva. ¿Vivirá alguien en esta oscura guarida?

Nos sobresalta un ruido en la entrada de nuestro refugio. Desde allí, un enorme ojo nos mira fijamente. Junto al ojo vemos también la inmensa boca, la roja lengua y los largos dientes de Tiranosaurio.

Pegamos un alarido y escapamos hacia los laberintos del interior de la caverna. Después de vagar horas por la oscuridad, justo cuando estamos a punto de ponernos a llorar a gritos, hallamos la salida del tenebroso lugar.

Una vez en el exterior, Tuk y yo nos miramos asombrados: ¡aún estamos vivos!

Un gruñido a nuestro lado nos hace pegar un salto. ¡Es Tiranosaurio *otra vez!*

Salimos disparados de nuevo. Los rugidos que nos persiguen son atronadores.

Trepamos hasta la cima de un alto risco.

Tiranosaurio nos sigue muy de cerca.

Su boca abierta chorrea saliva.

Tiene muy mal aliento.

Es entonces cuando Tuk arroja su mortal lanza hacia el monstruo.

¡PLIC! hace la lanza al rebotar en la gruesa piel de Tiranosaurio.

Pero la lanza también golpea una gran piedra que hay detrás del animalote, haciendo que se tambalee.

¡TROC! hace la piedra al caer sobre la cabezota de Tiranosaurio.

Aprovechando que el bicharraco quedó aturdido por el pedrazo, nos escabullimos entre sus patas.

Intenta cogernos, pero como es muy grande y pesado, resbala y cae al vacío.

Desde del fondo del precipicio se eleva un rugido de odio.

Tiranosaurio aún vive.

Y está furioso.

Jamás imaginé que Tuk y yo fuésemos capaces de correr tan rápido.

Llegamos agotados y sin aliento a la caverna de los Cavernícolas.

No contamos a nadie nuestra aventura. ¿Quién va a creernos?

Miro apenado a Tuk.

—No te preocupes —sonríe, triunfal—: traje algo del Valle Jurásico.

Y me muestra lo que tiene en una mano: una semillita.

—¡Me dedicaré a la AGRICULTURA! —me dice—: ¡Seré el Primer Agricultor de la Raza Humana!

“¡Qué guay!” pienso... pero después miro preocupado a Tuk.

¿No será peligroso eso de traer semillas de un lugar como el Valle Jurásico?

Y otra cosa: ¿qué es eso de la raza humana y de la agricultura?

Además, ¿cómo imaginar que éste es el comienzo de nuestra espantosa aventura con la horrible Planta Carnívora?

Comodines adversos

Hasta ahora, todos creen que Grock, el feroz jefe de los Cavernícolas, es el Más Grande Cazador de la Historia.

Sí, ya sé: es difícil creer eso conociendo a Grock. Pero si Tuk, que es mi mejor amigo, lo dice, yo estoy seguro de que el Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, no Grock.

Además, Grock no me gusta. Por el modo en que me mira, estoy seguro de que cualquier día ese lindo y perfumado gandul intentará cazar-me a *mí*.

Hace una hora que llegamos al Valle Jurásico y aún no hallamos *nada*.

Me parece que todo era un cuento, después de todo.

Tuk señala un enorme hueco a nuestro lado.

Es una huella.

Yo empiezo a temblar: ¡la huella es tan pequeña que debe pertenecer *al animalito más chico que existe!*

¡Esto es algo *muy gordo!*
¿Quién o *qué* hizo esta huella?

Es entonces cuando oigo un
¡CRAC!

“¡El Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, *no yo!*”, pienso mientras escapo más veloz que un conejo.

Un espantoso rugido resuena detrás de nosotros y algo pasa a mi lado corriendo muchísimo más rápido que yo.

¡Es Tuk!

PÁGINA MAESTRA

1. EL ÚLTIMO DINOSAURIO (CUENTO DE J. C. G. GOÑI)

1. Mi nombre es Mut.

2. Cuando yo era muy pequeño, algo más pequeño que ahora, descubrí una mariposa gigante.

La perseguí y me alejé del lugar donde vivía con mi familia, los Mamuts. ¡Y *me perdí!*

3. Muy asustado, ya estaba a punto de echarme a llorar, cuando apareció Tuk. Tuk me adoptó y me llevó a vivir con él y con su tribu, los Cavernícolas.

Desde entonces, Tuk es mi mejor amigo.

Tuk es el mejor cazador que existe. ¿Que cómo lo sé? Porque me lo dijo Tuk.

–Cuando yo cace un animal más grande que el animal más grande cazado por Grock –dice Tuk–, entonces todo el mundo sabrá que el Más Grande Cazador de la Prehistoria soy *yo*.

4. Hasta ahora, todos creen que Grock, el feroz jefe de los Cavernícolas, es el Más Grande Cazador de la Prehistoria.

Sí, ya sé: es difícil creer eso conociendo a Grock. Pero si Tuk, que es mi mejor amigo, lo dice, yo estoy seguro de que el Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, no Grock.

Además, Grock no me gusta. Por el modo en que me mira, estoy seguro de que cualquier día ese feo y maloliente gandul intentará cazarme a *mí*.

5. Hoy es un gran día.

Hoy, Tuk demostrará que es el Mejor Cazador de la Prehistoria.

Tuk es ese pequeño despeinado y con calzones de piel de oso que, armado con su temible lanza mortal, viene ahí.

PÁGINA MAESTRA

2. EL ÚLTIMO DINOSAURIO (TEXTO)

6. Ahora que lo pienso, nunca vi que Tuk cazara nada con su terrible lanza mortal.

¡Y eso que Tuk y yo perseguimos todos los días conejos prehistóricos!

Como nunca cazamos ninguno, yo creía que era porque esos malditos conejos son *rapidísimos*.

Pero Tuk dice que si no los atrapamos es porque nosotros somos cazadores de animales *mucho más grandes*.

7. –Hoy iremos de cacería al Valle Jurásico, Mut –me dice Tuk cuando llega junto a mí.– ¡Cazaremos a Tiranosaurio!

Siento un escalofrío.

¡Tuk *es* el Mejor Cazador de la Prehistoria, después de todo!

Ni Grock se atreve a acercarse al Valle Jurásico.

Cuando desaparecieron los dinosaurios algunos de ellos –nadie sabe cómo–, lograron sobrevivir en ese lugar. Y queda uno, el último. Se llama Tiranosaurio.

¡Yo creía que eso era un cuento!

¡Qué fuerte!

¡Tuk y yo, solos, cazaremos a ese terrible monstruo del pasado!

8. Hace una hora que llegamos al Valle Jurásico y aún no hallamos *nada*.

Me parece que todo era un cuento, después de todo.

Tuk señala un enorme hueco a nuestro lado.

Es una huella.

Yo empiezo a temblar: ¡la huella es tan enorme que debe pertenecer *al animal más grande que existe!*

¡Esto es algo *muy gordo!* ¿Quién o *qué* hizo esta huella?

Es entonces cuando oigo un ¡CRAC!

“¡El Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, *no yo!*”, pienso mientras escapo más veloz que un conejo.

PÁGINA MAESTRA

3. EL ÚLTIMO DINOSAURIO (TEXTO)

Un espantoso rugido resuena detrás de nosotros y algo pasa a mi lado corriendo muchísimo más rápido que yo.

¡Es Tuk!

9. Oigo ruidosas zancadas. Antes de que nos atrape quien produce esas zancadas nos escondemos en una caverna.

Tuk y yo miramos hacia el interior de la cueva. ¿Vivirá alguien en esta oscura guarida?

Nos sobresalta un ruido en la entrada de nuestro refugio. Desde allí, un enorme ojo nos mira fijamente. Junto al ojo vemos también la inmensa boca, la roja lengua y los largos dientes de Tiranosaurio.

10. Pegamos un alarido y escapamos hacia los laberintos del interior de la caverna. Después de vagar horas por la oscuridad, justo cuando estamos a punto de ponernos a llorar a gritos, hallamos la salida del tenebroso lugar.

Una vez en el exterior, Tuk y yo nos miramos asombrados: ¡aún estamos vivos!

Un gruñido a nuestro lado nos hace pegar un salto. ¡Es Tiranosaurio *otra vez!*

Salimos disparados de nuevo. Los rugidos que nos persiguen son atronadores.

Trepamos hasta la cima de un alto risco.

Tiranosaurio nos sigue muy de cerca.

Su boca abierta chorrea saliva.

Tiene muy mal aliento.

11. Es entonces cuando Tuk *arroja su mortal lanza hacia el monstruo.*

¡PLIC! hace la lanza al rebotar en la gruesa piel de Tiranosaurio.

PÁGINA MAESTRA

4. EL ÚLTIMO DINOSAURIO (TEXTO)

Pero la lanza también golpea una gran piedra que hay detrás del animalote, haciéndolo que se tambalee.

¡TROC! hace la piedra al caer sobre la cabezota de Tiranosaurio.

Aprovechando que el bicharraco quedó aturdido por el pedrazo, nos escabullimos entre sus patas.

Intenta cogernos, pero como es muy grande y pesado, resbala y cae al vacío.

Desde del fondo del precipicio se eleva un rugido de odio.

Tiranosaurio aún vive.

Y está *furioso*.

Jamás imaginé que Tuk y yo fuésemos capaces de correr tan rápido.

12. Llegamos agotados y sin aliento a la caverna de los Cavernícolas.

No contamos a nadie nuestra aventura. ¿Quién va a creernos?

Miro apenado a Tuk.

–No te preocupes –sonríe, triunfal–: traje algo del Valle Jurásico.

Y me muestra lo que tiene en una mano: una semillita.

–¡Me dedicaré a la AGRICULTURA!–me dice – ¡Seré el *Primer Agricultor de la Raza Humana!*

“¡Qué guay!”, pienso... pero después miro preocupado a Tuk.

¿No será *peligroso* eso de traer semillas de un lugar como el Valle Jurásico?

Y otra cosa: ¿qué es eso de la *raza humana* y de la *agricultura*?

Además, ¿cómo imaginar que éste es el comienzo de nuestra espantosa aventura con la horrible Planta Carnívora?

FIN

PÁGINA MAESTRA

5. EL ÚLTIMO DINOSAURIO (TEXTOS DE COMODINES ADVERSOS)

PRIMER COMODÍN ADVERSO

13. Hasta ahora, todos creen que Grock, el feroz jefe de los Cavernícolas, es el Más Grande Cazador de la Historia.

Sí, ya sé: es difícil creer eso conociendo a Grock. Pero si Tuk, que es mi mejor amigo, lo dice, yo estoy seguro de que el Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, no Grock.

Además, Grock no me gusta. Por el modo en que me mira, estoy seguro de que cualquier día ese lindo y perfumado gandul intentará cazarme a *mí*.

SEGUNDO COMODÍN ADVERSO

14. Hace una hora que llegamos al Valle Jurásico y aún no hallamos *nada*.

Me parece que todo era un cuento, después de todo.

Tuk señala un enorme hueco a nuestro lado.

Es una huella.

Yo empiezo a temblar: ¡la huella es tan pequeña que debe pertenecer *al animalito más chico que existe!*

¡Esto es algo *muy gordo!* ¿Quién o *qué* hizo esta huella?

Es entonces cuando oigo un ¡**CRAC!**

“¡El Mejor Cazador de la Prehistoria es Tuk, *no yo!*”, pienso mientras escapo más veloz que un conejo.

Un espantoso rugido resuena detrás de nosotros y algo pasa a mi lado corriendo muchísimo más rápido que yo.

¡Es Tuk!

JUEGO V. CUENTOS TRADICIONALES INFANTILES

J U G A D O R 1	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Caperucita Roja . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Caperucita Roja . Transcripción de la primera parte del cuento . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Caperucita Roja . Transcripción de la segunda parte del cuento . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Caperucita Roja . Ilustración o fotografía de un bosque
J U G A D O R 2	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Simbad, el marino . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Simbad, el marino . Transcripción de la primera parte del cuento . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Simbad, el marino . Transcripción de la segunda parte del cuento . Ilustración 	<p>CUENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> . Simbad, el marino . Ilustración o fotografía del mar

JUEGO V. CUENTOS TRADICIONALES INFANTILES

J U G A D O R 3	CUENTO . Heidi . Ilustración	CUENTO . Heidi . Transcripción de la primera parte del cuento . Ilustración	CUENTO . Heidi . Transcripción de la segunda parte del cuento . Ilustración	CUENTO . Heidi . Ilustración o fotografía de la montaña
--------------------------------------	--	---	---	---

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Agregar otros cuentos infantiles.
- . Trabajar con cuentos de Augusto Monterroso. Son ideales por su brevedad.
- . Agregar cartas con animales característicos de bosques, mares o montañas . Lugares en donde se desarrollan los cuentos mencionados.
- . Agregar cartas con otros personajes de los cuentos.

MONTERROSO, A. **Obras completas (y otros cuentos)**. Barcelona: Anagrama, 2001.

JUEGO VI. DINOSAURIOS EN LA LITERATURA

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . Arthur Clark
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . **La flecha del tiempo**

CUENTO

- . **La flecha del tiempo**

- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . **La flecha del tiempo**

- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . **La flecha del tiempo**

- . Ilustración

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . Augusto Monterroso
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . **El dinosaurio**

CUENTO

- . **El dinosaurio**

- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . **El dinosaurio**

- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . **El dinosaurio**

- . Ilustración

JUEGO VI. DINOSAURIOS EN LA LITERATURA

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . A elección

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . A elección
- . Ilustración

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

Otras opciones

- . Agregar naipes con chistes.
- . Agregar naipes con dinosaurios estudiando la clasificación de los mismos.
- . Elaborar otros juegos con minicuentos de Augusto Monterroso.

CLARK, A. *Dinosaurios*. Barcelona: Grijalbo, 1992.

Ojos de aguja. *Antología de microcuentos*. Edición de José Díaz. Barcelona: Círculo de Lectores, 2000.

JUEGO VII. FANTASMAS EN LA LITERATURA

J
U
G
A
D
O
R
1

ANÓNIMO

. Recogido por
Edmundo Valadés

CUENTO

**La casa encan-
ta**

CUENTO

. **La casa encan-
ta**

. Transcripción de
la primera parte
del cuento

CUENTO

. **La casa encan-
ta**

. Transcripción de
la segunda parte
del cuento

CUENTO

. **La casa encan-
ta**

. Ilustración

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

. George Loring
Frost

CUENTO

Un creyente

CUENTO

. **Un creyente**

. Transcripción de
la primera parte
del cuento

CUENTO

. **Un creyente**

. Transcripción de
la segunda parte
del cuento

CUENTO

. **Un creyente**

. Ilustración

JUEGO VII. FANTASMAS EN LA LITERATURA

AUTOR

. Giovanni Papini

CUENTO

La última visita
del caballero en-
fermo

CUENTO

. La última visita
del caballero en-
fermo

. Transcripción de
la primera parte
del cuento

CUENTO

. La última visita
del caballero en-
fermo

. Transcripción de
la segunda parte
del cuento

CUENTO

. La última visita
del caballero en-
fermo

. Ilustración

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Elaborar juegos con cuentos o fragmentos de novelas de la literatura fantástica:
 - . Autores de diferentes países con idéntica temática.
 - . Autores de diferentes países con narraciones de diversas temáticas.
 - . Autores de un país con narraciones de una o varias temáticas.

BORGES, J. L., BIOY CASARES, A. y OCAMPO, S. **Antología de la literatura fantástica**. Buenos Aires: Sudamericana, 1995.

JUEGO VIII. OTROS MUNDOS EN LA LITERATURA

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . Fredric Brown
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . El final

CUENTO

- . El final

- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . El final

- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . El final

- . Ilustración

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . Fredric Brown
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . El regalo de los terrícolas

CUENTO

- . El regalo de los terrícolas

- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . El regalo de los terrícolas

- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . El regalo de los terrícolas

- . Ilustración

JUEGO VIII. OTROS MUNDOS EN LA LITERATURA

AUTOR

- . Fredric Brown
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . Imagínate

CUENTO

- . Imagínate

- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . Imagínate

- . Transcripción de la segunda parte

CUENTO

- . Imagínate

- . Ilustración

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Ampliar el número de cuentos en la medida en que aumentan los integrantes de un equipo.
- . Agregar otros autores de un mismo país con idéntica temática.
- . Agregar autores de diferentes países con la misma temática.

Lo mejor de Fredric Brown. **Antología**. Barcelona: Ediciones B, 1988.

JUEGO IX. LO FANTÁSTICO, LA CIENCIA-FICCIÓN Y LO POLICIAL

J
U
G
A
D
O
R
1

CUENTO FANTÁSTICO

- . Definición y características
- . Brevísima historia del género

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la segunda parte

J
U
G
A
D
O
R
2

CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

- . Definición y características
- . Brevísima historia del género

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la primera parte

CUENTO

- . A elección
- . Transcripción de la segunda parte

JUEGO IX. LO FANTÁSTICO, LA CIENCIA-FICCIÓN Y LO POLICIAL

J U G A D O R 3	CUENTO POLICIAL <ul style="list-style-type: none">. Definición y características. Brevísima historia del género	AUTOR <ul style="list-style-type: none">. A elección. Fotografía o ilustración	CUENTO <ul style="list-style-type: none">. A elección. Transcripción de la primera parte	CUENTO <ul style="list-style-type: none">. A elección. Transcripción de la segunda parte
--------------------------------------	---	--	--	--

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Cambiar uno de los ejemplos y analizar lo maravilloso o extraño.
- . Agregar otros naipes con chistes o ilustraciones.
- . Trabajar con historietas adaptadas a los cuentos, por ejemplo, se fragmenta en distintas cartas el cuento *Encuentro nocturno*, de Ray Bradbury y en otras cartas están las ilustraciones de Daniel Torres, que tienen correspondencia con el cuento.
- . Escribir cuentos y elaborar historietas, previa corrección del docente, e incorporarlos al juego.

JUEGO X. LITERATURA Y CINE

JUGADOR 1	<p>AUTOR</p> <p>. Michael Crichton</p> <p>. Fotografía o ilustración del escritor</p>	<p>NOVELA</p> <p>. Parque jurásico</p> <p>. Ilustración de la tapa del libro</p>	<p>DIRECTOR</p> <p>. Steven Spielberg</p> <p>. Fotografía o ilustración del director</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>. Parque jurásico</p> <p>. Cartel de la película</p>
JUGADOR 2	<p>AUTOR</p> <p>. Arturo Pérez Reverte</p> <p>. Fotografía o ilustración del escritor</p>	<p>NOVELA</p> <p>. El club Dumas</p> <p>. Ilustración de la tapa del libro</p>	<p>DIRECTOR</p> <p>. Roman Polanski</p> <p>. Fotografía o ilustración del director</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>. La novena puerta</p> <p>. Cartel de la película</p>

JUEGO X. LITERATURA Y CINE

AUTORA

- . J.K. Rowling
- . Fotografía o ilustración de la escritora

NOVELA

- . **Harry Potter y la Cámara secreta**
- . Ilustración de la tapa del libro

DIRECTOR

- . Chris Columbus
- . Fotografía o ilustración del director

PELÍCULA

- . **Harry Potter y la Cámara secreta**
- . Cartel de la película

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Consultar datos sobre la película en revistas especializadas, diarios e Internet.
- . Transcribir párrafos significativos de las novelas en varios naipes.
- . Hacer un juego con películas de un determinado país (cine español, norteamericano, latinoamericano, etc.).
- . Elaborar un juego con películas ganadoras de premios (Goya, Oscar, etc.).
- . Clasificar las películas por géneros (ciencia ficción, fantástico, policial).
- . Clasificar películas temáticamente de guerra, de amor, etc.

JUEGO XI. LITERATURA Y CINE. LO FANTÁSTICO

JUGADOR 1	<p>AUTOR</p> <p>. Stephen King</p> <p>. Fotografía o ilustración del escritor</p>	<p>OBRA LITERARIA</p> <p>. Milagros inesperados (novela)</p> <p>. Ilustración de la tapa del libro</p>	<p>DIRECTOR</p> <p>. Frank Darabont</p> <p>. Fotografía o ilustración del director</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>. Milagros inesperados</p> <p>. Cartel de la película</p>
JUGADOR 2	<p>AUTOR</p> <p>. Alejandro Amenábar</p> <p>. Fotografía o ilustración del escritor</p>	<p>OBRA LITERARIA</p> <p>. Los otros (guión cinematográfico)</p> <p>. Ilustración de tapa</p>	<p>DIRECTOR</p> <p>. Alejandro Amenábar</p> <p>. Fotografía o ilustración del director</p>	<p>PELÍCULA</p> <p>. Los otros</p> <p>. Cartel de la película</p>

JUEGO XI. LITERATURA Y CINE. LO FANTÁSTICO

J U G A D O R 3	AUTOR . Night Shyamalan . Fotografía o ilustración del escritor	OBRA LITERARIA . Sexto sentido (guión cinematográfico) . Ilustración de tapa	DIRECTOR . Night Shyamalan . Fotografía o ilustración del director	PELÍCULA . Sexto sentido . Cartel de la película
--------------------------------------	--	---	---	--

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Transcribir los fragmentos de mayor intriga de la obra literaria en varios naipes.
- . Agregar naipes con las fotografías de los personajes principales y la caracterización hecha en la novela.
- . Trabajar con los “story-boards” (texto e ilustración).

JUEGO XII. LITERATURA Y CINE. EL "STORY BOARD"

J
U
G
A
D
O
R
1

OBRA LITERARIA

- . **Parque jurásico** (novela), de Michael Crichton
- . Selección de los capítulos correspondientes al "story board"

PELÍCULA

- . **Parque jurásico** dirigida por Steven Spielberg
- . Ilustración significativa de los capítulos elegidos

"STORY BOARD"

- . Selección de una historia: **Tim y Lex perseguidos por dos velocirraptores**

DINOSAURIOS

- . Ilustración del dinosaurio protagonista en el tema seleccionado, por ejemplo, dos velocirraptores

J
U
G
A
D
O
R
2

OBRA LITERARIA

- . **Parque jurásico** (novela), de Michael Crichton
- . Selección de los capítulos correspondientes al "story board"

PELÍCULA

- . **Parque jurásico** dirigida por Steven Spielberg
- . Ilustración significativa de los capítulos elegidos

"STORY BOARD"

- . Selección de una historia: **Huida del T-Rex**

DINOSAURIOS

- . Ilustración del dinosaurio protagonista en el tema seleccionado, por ejemplo, un Tiranosaurio Rex

JUEGO XII. LITERATURA Y CINE. EL "STORY BOARD"*

OBRA LITERARIA

- . **Parque jurásico** (novela), de Michael Crichton
- . Selección de los capítulos correspondientes al "story board"

PELÍCULA

- . **Parque jurásico** dirigida por Steven Spielberg
- . Ilustración significativa de los capítulos elegidos

"STORY BOARD"

- . Selección de otra historia

DINOSAURIOS

- . Ilustración del dinosaurio protagonista en el tema seleccionado

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Agregar naipes con chistes sobre dinosaurios.
- . Agregar naipes con los datos y fotografías del autor y del director.
- . Trabajar con "story-board" implica un mayor número de cartas por cada jugador. (Por ejemplo, cada jugador puede tener veinte cartas).
- . Hacer un juego solo con "story-board" y sacar las cartas restantes.
- . Agregar otros naipes con la ensayos referidos al libro y a la película como los de Savater: **El caos y los dinosaurios**, **Brevísima teoría de M. Crichton**, etc.

CRICHTON, M. **Parque jurásico**. Madrid: Alfaguara, 1998.

SHAY, D. **Así se hizo Jurassic Park**. Barcelona: CEAC (Colección Cúpula), 1993.

SAVATER, F. **Despierta y lee**. Madrid: Alfaguara, 1998.

* "story board": Planificación de la realización cinematográfica, presentación particular del guión, plano por plano, con ilustraciones.

JUEGO XIII. CUENTO E HISTORIETA EN LA CIENCIA-FICCIÓN

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR
 . Ray Bradbury
 . Fotografía o ilustración del escritor

CUENTO
 . Encuentro nocturno

CUENTO
 . Encuentro nocturno

. Transcripción de la primera parte del cuento

AUTOR
 . Daniel Torres
 . Fotografía o ilustración

HISTORIETA
 . Encuentro nocturno

HISTORIETA
 . Encuentro nocturno

. Ilustración de la primera parte de la historieta

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR
 . Ray Bradbury
 . Fotografía o ilustración del escritor

CUENTO
 . Encuentro nocturno

CUENTO
 . Encuentro nocturno

. Transcripción de la segunda parte del cuento

AUTOR
 . Daniel Torres
 . Fotografía o ilustración

HISTORIETA.
 Encuentro nocturno

HISTORIETA
 . Encuentro nocturno

. Ilustración de la segunda parte de la historieta

JUEGO XIII. CUENTO E HISTORIETA EN LA CIENCIA-FICCIÓN

AUTOR

- . Ray Bradbury
- . Fotografía o ilustración del escritor

CUENTO

- . Encuentro nocturno

CUENTO

- . Encuentro nocturno

- . Transcripción de la tercera parte del cuento

AUTOR

- . Daniel Torres
- . Fotografía o ilustración

HISTORIETA.

- . Encuentro nocturno

HISTORIETA

- . Encuentro nocturno

- . Ilustración de la tercera parte de la historieta

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos.**
- . Véanse **Indicaciones para jugar.**

OTRAS OPCIONES

- . Dividir el cuento y la historieta en tres partes o en cuatro con cuatro jugadores.
- . Utilizar varios naipes para la transcripción del cuento y la adaptación a la historieta.

BRADBURY, R. *Crónicas marcianas*. Buenos Aires: Minotauro, 1997.

Veinte años de cómic. Antología. Barcelona: Vincens Vives, 1993.

JUEGO XIV. EL CAPITÁN ALATRISTE. NOVELA E HISTORIETA

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR
 . Arturo Pérez
 Reverte
 . Fotografía o ilustración del escritor

NOVELA.
EL capitán Alatryste. Capítulo I

NOVELA
 . El capitán
 Alatryste

. Transcripción del primer capítulo de la novela

AUTOR
 . David Jiménez (ilustración)
 . Fotografía o ilustración del autor

NOVELA.
El capitán Alatryste. Capítulo I

HISTORIETA
 . El capitán Alatryste

. Ilustración de la adaptación a la novela. Capítulo I

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR
 . Arturo Pérez Reverte
 . Fotografía o ilustración del escritor

NOVELA.
EL capitán Alatryste. Capítulo II

NOVELA
 . El capitán Alatryste

. Transcripción del segundo capítulo de la novela

AUTOR
 . David Jiménez (ilustración)
 . Fotografía o ilustración del autor

NOVELA.
El capitán Alatryste. Capítulo II

HISTORIETA
 . El capitán Alatryste

. Ilustración de la adaptación a la novela. Capítulo II

JUEGO XIV. EL CAPITÁN ALATRISTE. NOVELA E HISTORIETA

AUTOR

- . Arturo Pérez Reverte
- . Fotografía o ilustración del escritor

NOVELA.

El capitán Alatrisme. Capítulo III

NOVELA

El capitán Alatrisme

- . Transcripción del tercer capítulo de la novela

AUTOR

- . David Jiménez (ilustración)
- . Fotografía o ilustración del autor

NOVELA

El capitán Alatrisme. Capítulo III

HISTORIETA

El capitán Alatrisme

- . Ilustración de la adaptación a la novela. Capítulo III

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos.**
- . Véanse **Indicaciones para jugar.**

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar con una novela implica tener un mayor número de cartas en los ejes horizontales y verticales.
- . Dividir un capítulo en tres partes para tres jugadores, o en más partes según el número de los integrantes del equipo.
- . Sintetizar las partes más significativas de un capítulo de la novela, coincidentes con la historieta, para abreviar el juego.
- . Jugar solamente con la novela o con la historieta.

PÉREZ REVERTE, A. **El capitán Alatrisme.** Madrid: Alfaguara, 1996.

JUEGO XV. PREMIOS NOBEL DE LITERATURA

J
U
G
A
D
O
R
1

PREMIO

- . Premio Nobel de Literatura
- . Año (2000)

ESCRITOR O ESCRITORA

- . Nombres y apellidos
- . Fotografía o ilustración

PAÍS

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país sólo
 - . el país con la localidad

LIBRO

- . Nombre del libro
- . Transcripción de algún párrafo agradable para el estudiante

J
U
G
A
D
O
R
2

PREMIO

- . Premio Nobel de Literatura
- . Año (2001)

ESCRITOR O ESCRITORA

- . Nombres y apellidos
- . Fotografía o ilustración

PAÍS

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país sólo
 - . el país con la localidad

LIBRO

- . Nombre del libro
- . Transcripción de algún párrafo agradable para el estudiante

JUEGO XV. PREMIOS NOBEL DE LITERATURA

PREMIO

- . Premio Nobel de Literatura
- . Año (2002)

ESCRITOR O ESCRITORA

- . Nombres y apellidos
- . Fotografía o ilustración

PAÍS

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país sólo
 - . el país con la localidad

LIBRO

- . Nombre del libro
- . Transcripción de algún párrafo agradable para el estudiante

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Juego con otros premios literarios:
 - Jugador 1: estudia los premios Nobel de literatura.
 - Jugador 2: estudia los premios Cervantes.
 - Jugador 3: estudia los premios Planeta o de otra editorial; los demás jugadores investigan sobre otros premios importantes de literatura. Luego el equipo decide si va a elaborar un juego solamente con los premios Cervantes o si va a alternar distintos premios.
- . El nombre del libro y la ilustración de la tapa pueden ir en una sola carta.
- . Transcribir algún párrafo del libro en varios naipes.

1.3. TEATRO

JUEGO I. TEATRO Y CINE

J U G A D O R 1	<p>AUTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Fotografía o ilustración del escritor 	<p>OBRA TEATRAL</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Resumen de la obra . Ilustración de la tapa del libro 	<p>DIRECTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Fotografía o ilustración del director 	<p>PELÍCULA</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección (basada en la obra teatral) . Cartel de la película
J U G A D O R 2	<p>AUTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Fotografía o ilustración del escritor 	<p>OBRA TEATRAL</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Resumen de la obra . Ilustración de la tapa del libro 	<p>DIRECTOR</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección . Fotografía o ilustración del director 	<p>PELÍCULA</p> <ul style="list-style-type: none"> . A elección (basada en la obra teatral) . Cartel de la película

JUEGO I. TEATRO Y CINE

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración del escritor

OBRA TEATRAL

- . A elección
- . Resumen de la obra
- . Ilustración de la tapa del libro

DIRECTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración del director

PELÍCULA

- . A elección (basada en la obra teatral)
- . Cartel de la película

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar **Romeo y Julieta**, **Hamlet** y otras obras de Shakespeare.
- . Trabajar **La casa de Bernarda Alba** de Federico García Lorca, entre otras.

JUEGO II. LEER E INTERPRETAR

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración del escritor

OBRA TEATRAL

- . A elección
- . Título
- . Resumen de la obra
- . Ilustración de la tapa del libro

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (primera parte)

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (segunda parte)

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración del escritor

OBRA TEATRAL

- . A elección
- . Título
- . Resumen de la obra
- . Ilustración de la tapa del libro

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (primera parte)

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (segunda parte)

JUEGO II. LEER E INTERPRETAR

AUTOR

- . A elección
- . Fotografía o ilustración del escritor

OBRA TEATRAL

- . A elección
- . Título
- . Resumen de la obra
- . Ilustración de la tapa del libro

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (primera parte)

OBRA TEATRAL

- . Transcripción de alguna parte de una escena, que justifique el título (segunda parte)

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos.**
- . Véanse **Indicaciones para jugar.**

OTRAS OPCIONES

- . Trabajar con diferentes autores pertenecientes a distintas épocas.
- . Trabajar con personajes y caracterizarlos, transcribiendo partes de la obra.
- . Analizar vestuarios de época e ilustrar

2. Juegos educativos para conocernos

JUEGO I. SONETOS. VERSO A VERSO*

MATERIALES

Los naipes, las *indicaciones para jugar* (en sistema braille) y dos *páginas maestras* (una de ellas en braille).

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en componer sonetos:

- Jugador/a 1: compone *Soneto*, de Lope de Vega.
- Jugador/a 2: compone *Amor constante más allá de la muerte*, de Francisco de Quevedo.
- **Contenido:** es un juego con 32 cartas y dos *páginas maestras*.
- **Edad aproximada:** de 12 a 16 años.
- **Número de participantes:** dos.
- **Duración del juego:** indeterminada.
- **Lugar del juego:** es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para juegos de salón. En el hogar, en cualquier espacio adecuado para el juego.
- **Objetivos:**
 - Leer comprensivamente distintos tipos de textos.
 - Despertar el gusto por la literatura, mediante el juego y la lectura de sonetos.

INDICACIONES PARA JUGAR

Primera forma de juego. Juego para ciegos

Hay dos mazos de cartas, en el primero están los títulos de los sonetos y en el segundo mazo están los restantes naipes mezclados; y las dos *páginas maestras*, que se deben leer antes de comenzar el juego.

1. Los/las jugadores/as leen las *páginas maestras* (escritas en sistema braille) y las tienen a su lado para consultarlas mientras componen su juego. Si se aprenden los sonetos de memoria no necesitan la *página maestra*.

* Este juego puede ir en *Lírica*. Construir con palabras, sonidos e imágenes. Lo colocamos en este apartado para destacar la viabilidad de que lo utilicen las personas ciegas. En general, los juegos educativos (para *lírica*, *narrativa* y *teatro*) propuestos en este libro pueden ser adaptados a las necesidades de los ciegos, sólo basta con escribirlos en sistema braille.

2. Se elige del primer mazo una carta con el título del soneto y ése es el que tiene que componer.
3. Todos los naipes, en sistema braille, están en el centro de la mesa.
4. Se inicia la ronda. Un jugador saca una carta, la lee, si no le sirve la deja en el centro de la mesa. Lo mismo hará su compañero/a.
5. Gana quien antes completa el soneto. El otro participante puede verificar si las respuestas son correctas; leyendo la *página maestra* y los naipes.

Otra opción

Se mezclan los 32 naipes de la baraja y se ponen en el centro de la mesa. Las dos *páginas maestras* cumplen la función de *cartas guías*, es decir, si se saca a Lope de Vega, se tiene que componer el soneto de ese autor y al otro le corresponde Quevedo. Luego se inicia la ronda, se saca una carta por vez, si no es útil se deja nuevamente sobre la mesa y lo mismo hará su compañero y así sucesivamente hasta concluir el juego.

Segunda forma de juego. Juego para ciegos y videntes

1. Por cada juego para armar, dos jugadores/as, uno/a invidente y otro/a vidente, forman una pareja. Toman dos *páginas maestras* iguales en contenidos, una de ellas en sistema braille. En este caso, la *página maestra* cumple la función de *carta guía*, determina qué soneto se debe componer.
2. Los/as jugadores/as leen las *páginas maestras* antes de comenzar el juego.
3. A continuación, se elige una de las dos formas de juego:
 - a) Se inicia la ronda. Un/a jugador/a (ciego/a) saca una carta, la lee y su pareja (vidente) controla con la *página maestra* si la carta les sirve para el juego. Si no la dejan en el centro de la mesa. Lo mismo hará el resto.
 - b) Otra opción es jugar con un mazo adicional de naipes numerados del uno al seis. Antes de iniciar la ronda se saca un naipe numerado. Si sale el número tres, por ejemplo, se sacan tres naipes. Se eligen los necesarios para la buena ordenación del juego, los otros se colocan en el centro de la mesa.
4. Ganan quienes antes completan el juego. Los/as compañeros/as pueden verificar si las respuestas son correctas, leyendo la *página maestra* y los naipes.

EL JUEGO

JUEGO I. SONETOS. VERSO A VERSO

Soneto

Lope de Vega

Desmayarse,
atreverse,
estar furioso,

áspero,
tierno,
liberal,
esquivo,

alentado,
mortal,
difunto,
vivo,

leal,
traidor,
cobarde
y animoso;

no hallar
fuera del bien
centro
y reposo,

mostrarse alegre,
triste,
humilde,
altivo,

JUEGO I. SONETOS. VERSO A VERSO

J
U
G
A
D
O
R
1

enojado,
valiente,
fugitivo,

satisfecho,
ofendido,
receloso;

huir el rostro
al claro
desengaño,

beber veneno
por licor
süave,

olvidar
el provecho,
amar el daño;

creer
que un cielo
en un infierno
cabe,

dar la vida
y el alma
a un desengaño

esto es amor:
quien lo probó
lo sabe.

JUEGO Y EDUCACIÓN

PÁGINA MAESTRA

SONETOS. VERSO A VERSO

SONETO

Lope de Vega

Desmayarse, atreverse, estar furioso,
áspero, tierno, liberal, esquivo,
alentado, mortal, difunto, vivo,
leal, traidor, cobarde y animoso;

no hallar fuera del bien centro y reposo,
mostrarse alegre, triste, humilde, altivo,
enojado, valiente, fugitivo,
satisfecho, ofendido, receloso;

huir el rostro al claro desengaño,
beber veneno por licor süave,
olvidar el provecho, amar el daño;

creer que un cielo en un infierno cabe,
dar la vida y el alma a un desengaño:
esto es amor: quien lo probó lo sabe.

JUEGO I. SONETOS. VERSO A VERSO

J
U
G
A
D
O
R
2

**Amor
constante
más allá de la
muerte**

Francisco de Quevedo

Cerrar
podrá
mis ojos
la postrera

sombra
que me llevare
el blanco día,

y podrá
desatar
esta alma mía

hora
a su afán
ansioso
lisonjera;

mas no,
de esotra parte,
en la ribera,

dejará
la memoria,
en donde
ardía:

JUEGO Y EDUCACIÓN

JUEGO I. SONETOS. VERSO A VERSO

J
U
G
A
D
O
R
2

nadar
sabe mi llama
la agua
fría,

y perder
el respeto
a ley severa.

Alma
a quien todo un dios
prisión
ha sido,

venas
que humor
a tanto fuego
han dado,

medulas
que han
gloriosamente
ardido,

su cuerpo
dejarán,
no su cuidado;

serán ceniza,
más tendrá
sentido;

polvo serán,
más polvo
enamorado.

PÁGINA MAESTRA

SONETOS. VERSO A VERSO

AMOR CONSTANTE MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

Francisco de Quevedo

Cerrar podrá mis ojos la postrera
sombra que me llevare el blanco día,
y podrá desatar esta alma mía
hora a su afán ansioso lisonjera;

mas no, de esotra parte, en la ribera,
dejará la memoria, en donde ardía:
nadar sabe mi llama la agua fría,
y perder el respeto a ley severa.

Alma a quien todo un dios prisión ha sido,
venas que humor a tanto fuego han dado,
medulas que han gloriosamente ardido,

su cuerpo dejarán, no su cuidado;
serán ceniza, más tendrá sentido;
polvo serán, más polvo enamorado.

JUEGO II. CRISOL DE RAZAS (1)

J
U
G
A
D
O
R
1

ESTUDIANTE

- . Nombres y apellidos o nombre de pila
- . Fotografía

PAÍS España

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país solo
 - . el país y la provincia

BANDERA

- . El dibujo puede abarcar todo el naipe

. IDIOMA

- . CANCIÓN POPULAR

J
U
G
A
D
O
R
2

ESTUDIANTE

- . Nombres y apellidos o nombre de pila
- . Fotografía

PAÍS Nigeria

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país solo
 - . el país y la provincia

BANDERA

- . El dibujo puede abarcar todo el naipe

. IDIOMA

- . CANCIÓN POPULAR

JUEGO II. CRISOL DE RAZAS (1)

ESTUDIANTE

- . Nombres y apellidos o nombre de pila
- . Fotografía

PAÍS

Japón.

- . Mapa:
 - . el país dentro del continente
 - . el país solo
 - . el país y la provincia

BANDERA

- . El dibujo puede abarcar todo el naipe

. IDIOMA

- . CANCIÓN POPULAR

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Colocar los nombres y apellidos del estudiante en un naipe y la fotografía en otro.
- . El idioma y la canción popular pueden ir en naipes distintos.
- . Agregar en otros naipes los nombres y los apellidos de los padres u otros seres queridos con sus fotografías.
- . Otro naipe puede recoger la mascota preferida con el nombre y la foto.

JUEGO III. CRISOL DE RAZAS (2)

JUGADOR 1	<p>PAÍS</p> <p>España</p> <p>. Mapa</p>	<p>CUENTO BREVE</p> <p>. Autor español . Título del cuento . Transcripción del cuento</p>	<p>POEMA</p> <p>. Autor español . Título del poema . Transcripción del poema</p>	<p>CANCIÓN</p> <p>. Autor español . Compositor español . Transcripción de la letra</p>
JUGADOR 2	<p>PAÍS</p> <p>NIGERIA</p> <p>. Mapa</p>	<p>CUENTO BREVE</p> <p>. Autor nigeriano . Título del cuento . Transcripción del cuento</p>	<p>POEMA</p> <p>. Autor nigeriano . Título del poema . Transcripción del poema</p>	<p>CANCIÓN</p> <p>. Autor nigeriano . Compositor nigeriano . Transcripción de la letra</p>

JUEGO III. CRISOL DE RAZAS (2)

J U G A D O R 3	PAÍS	CUENTO BREVE	POEMA	CANCIÓN
	Japón	. Autor japonés	. Autor japonés	. Autor japonés
	. Mapa	. Título del cuento	. Título del poema	. Compositor japonés
		. Transcripción del cuento	. Transcripción del poema	. Transcripción de la letra

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Transcribir el cuento, el poema o la canción en el idioma original en una o varias cartas y agregar en otra la traducción al castellano.
- . Se puede agregar un mayor número de cuentos, de poemas o de canciones, para que el número de las cartas en los ejes horizontales y verticales sea mayor. Por ejemplo, se pueden transcribir tres poemas, en tres naipes. El equipo toma la decisión.
- . Ilustrar las canciones, los poemas y los cuentos.

JUEGO IV. CRISOL DE RAZAS (3)

JUGADOR 1	<p>PAÍS</p> <p>España</p> <p>. Mapa</p>	<p>ANIMAL</p> <p>. Nombre de un animal propio del lugar</p> <p>. Ilustración</p>	<p>FLOR</p> <p>. Nombre de una flor propia del lugar</p> <p>. Ilustración</p>	<p>ÁRBOL</p> <p>. Nombre de un árbol típico del lugar</p> <p>. Ilustración</p>
JUGADOR 2	<p>PAÍS</p> <p>Nigeria</p> <p>. Mapa</p>	<p>ANIMAL</p> <p>. Nombre de un animal propio del lugar</p> <p>. Ilustración</p>	<p>FLOR</p> <p>. Nombre de una flor propia del lugar</p> <p>. Ilustración</p>	<p>ÁRBOL</p> <p>. Nombre de un árbol típico del lugar</p> <p>. Ilustración</p>

JUEGO IV. CRISOL DE RAZAS (3)

J U G A D O R 3	PAÍS Japón . Mapa	ANIMAL . Nombre de un animal propio del lugar . Ilustración	FLOR . Nombre de una flor propia del lugar . Ilustración	ÁRBOL . Nombre de un árbol típico del lugar . Ilustración
--------------------------------------	---	--	---	--

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . De los tres juegos de **Crisol de razas** se puede hacer uno solo, en el primero quedan todos los naipes; en el segundo y en el tercero se sacan solamente los naipes repetidos del país con la ilustración.
- . Agregar otro naipe para las festividades y otro para los trajes folclóricos.
- . Intensificar los estudios en el área de geografía, por ejemplo, con ilustraciones de paisajes desérticos, boscosos, de montaña o de mar; el número de habitantes; las dimensiones del país; el nombre de los ríos y de los mares, etc.
- . Destinar otro naipe para personajes relevantes de distintos países.

JUEGO V. JUEGOS PARA CIEGOS. NARRACIÓN

J
U
G
A
D
O
R
1

CUENTO FANTÁSTICO

. Definición y características

. Brevísima historia del género

AUTOR

. Thomas Carlyle.
Breves datos de la vida
. País

TÍTULO DEL CUENTO

. **Un auténtico fantasma**

CUENTO

. **Un auténtico fantasma**

. Transcripción del cuento

CUENTO

. Palabra clave y su definición, por ejemplo, **fantasma**

J
U
G
A
D
O
R
2

CUENTO DE CIENCIA FICCIÓN

. Definición y características

. Brevísima historia del género

AUTOR

. Ray Bradbury
. Breves datos de la vida
. País

TÍTULO DEL CUENTO

. **El tiempo en tu vuelo**

CUENTO

. **El tiempo en tu vuelo**

. Transcripción del cuento

CUENTO

. Palabra clave y su definición, por ejemplo, **máquina del tiempo**

JUEGO V. JUEGOS PARA CIEGOS. NARRACIÓN

J U G A D O R 3	CUENTO POLICIAL . Definición y características . Brevísima historia del género	AUTOR . Julio Cortázar. Breves datos de la vida . País TÍTULO DEL CUENTO . Cortísimo me- traje	CUENTO . Cortísimo me- traje . Transcripción del cuento	CUENTO . Palabra clave y su definición, por ejemplo, enigma
--------------------------------------	---	--	---	--

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Escribir todos los juegos en sistema de escritura braille, adaptando el tamaño de los naipes a las necesidades de impresión.
- . Ocupar varios naipes para la transcripción del cuento. Es importante respetar el número de naipes por cada jugador.
- . Antes de comenzar el juego, cada jugador consulta su *página maestra*, en sistema braille. Los demás integrantes pueden leer el juego del ganador para verificar que no haya errores. Uno lee la *página maestra* y, simultáneamente, el otro lee los naipes escogidos.
- . Se puede trabajar la narrativa, la lírica o el teatro. Ver los ejemplos dados en el libro.

JUEGO VI. CIEGOS Y NO CIEGOS EN UN JUEGO

J
U
G
A
D
O
R
1

AUTOR

- . A elección
- . Breves datos biográficos

. POEMA

- . A elección
- . Transcripción del poema en uno o varios naipes

. POEMA

- . **Comodín adverso**
- . Transcripción del poema elegido pero con modificaciones

. POEMA

- . Recurso de estilo
- . Ejemplo:
 - . metáfora:
 - definición
 - transcripción de uno o dos versos

J
U
G
A
D
O
R
2

AUTOR

- . A elección
- . Breves datos biográficos

. POEMA

- . A elección
- . Transcripción del poema en uno o varios naipes

. POEMA

- . **Comodín adverso**
- . Transcripción del poema elegido pero con modificaciones

. POEMA

- . Recurso de estilo
- . Ejemplo:
 - . metáfora:
 - definición
 - transcripción de uno o dos versos

JUEGO VI. CIEGOS Y NO CIEGOS EN UN JUEGO

AUTOR

- . A elección
- . Breves datos biográficos

. POEMA

- . A elección
- . Transcripción del poema en uno o varios naipes

. POEMA

- . **Comodín adverso**
- . Transcripción del poema elegido pero con modificaciones

. POEMA

- . Recurso de estilo
- . Ejemplo:
 - . metáfora:
 - definición
 - transcripción de uno o dos versos

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

- . Véase **Taller de construcción de juegos**.
- . Véanse **Indicaciones para jugar**.

OTRAS OPCIONES

- . Escribir todos los *naipes* y la *página maestra* en **sistema braille**.
- . Adaptar el tamaño de los naipes a las necesidades de extensión y de impresión.
- . Para el juego entre ciegos, ver las indicaciones generales y lo explicado en **Juegos para ciegos. Narración**.
- . El juego para ciegos y no ciegos necesita dos *páginas maestras* por cada jugador, una de ellas en braille.

PARTE V

OTRAS POSIBILIDADES DE APLICACIÓN DEL JUEGO DE NAIPES

Introducción

Este sistema de juegos educativos es lo suficientemente versátil como para ser aplicado mediante formas y soportes muy variados. Por otra parte, dada la adaptabilidad y la mecánica de los mismos, se pueden emplear en muy diversas áreas del conocimiento. En este apartado, además de dar nuevas sugerencias y plantear la posibilidad de abordar otras disciplinas, se incluyen un juego de carreras y uno para trabajar las matemáticas.

1. En las propuestas del libro, se han trabajado independientemente los géneros literarios, pero se puede alternar la narrativa y la lírica; por ejemplo, a los fragmentos de la novela *El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha* se le añade otro naipe con un poema sobre el personaje. En cuanto a narrativa y teatro, por ejemplo, la historia de *Píramo y Tisbe* de Ovidio se puede relacionar claramente con *Romeo y Julieta* de Shakespeare.
2. En Lengua, podemos jugar con el sentido de las palabras. Si en una carta se destaca gráficamente un vocablo dentro de un texto, en la carta siguiente se da el significado y en otras los sinónimos y sus significados y lo mismo se hará con los antónimos.
3. En cuanto a otros aspectos del campo semántico, un hiperónimo con su significado puede ir en un naipe y en otros varios hipónimos con sus significados e ilustraciones o textos en donde aparezca esa palabra.
4. Palabras agudas, graves y esdrújulas para tres jugadores/as. Cada participante tendrá diez o quince naipes con una palabra cada uno y como *comodín adverso* se agregan dos o tres naipes con palabras mal tildadas.
5. Otra opción es trabajar con la clasificación de sustantivos y adjetivos. En una carta con un breve texto se destacan gráficamente, por ejemplo, cuatro palabras, que irán en cuatro naipes con su correspondiente clasificación y significado.
6. Los juegos con verbos se pueden elaborar de dos formas:
 - A partir de un texto: en un poema se puede resaltar un verbo y en la carta siguiente se coloca el tiempo, el modo y la conjugación.
 - Sólo verbos: los verbos regulares o irregulares se distribuyen de la siguiente manera, en una carta, cuya función puede ser la de carta guía, se coloca el presente del modo indicativo y en otras las distintas personas del singular y del plural. Cada jugador/a tendrá siete naipes. Lo mismo se hará con el pretérito imperfecto del modo indicativo u otros tiempos y modos.

7. Para aprender un idioma se puede hacer el mismo juego (en inglés, francés, alemán o en alguna lengua cooficial de España -catalán, gallego, etc.-) que el explicado anteriormente para los verbos del español. Y en el juego *Jugando con números, palabras e imágenes*, se puede agregar en el caso de las palabras otros naipes con las palabras en otras lenguas, por ejemplo two (dos), four (cuatro), six (seis), eight (ocho) etc.
8. En Geografía, se pueden hacer juegos con bahías, mares, ríos, lagos, etc. Por ejemplo, una *carta guía* puede contener la palabra mar y su concepto y en las otras podemos mencionar los distintos mares que hay en los continentes con sus correspondientes mapas. Otro/a participante hará lo mismo con los ríos o cualquier concepto que se esté estudiando en clase.
9. En Biología, se pueden hacer juegos educativos con el concepto de las palabras, la clasificación, las representaciones gráficas, los países, etc. Por ejemplo, en un naipe se coloca la palabra "reptil" y su concepto, en otro la clasificación y en otros los ejemplos: culebra, lagarto o galápago, con sus ilustraciones.
10. En deportes, se puede hacer un juego con dos equipos de fútbol. Cada participante tendrá en principio once cartas con once jugadores -nombre y apellido e ilustración-, más otras cartas en las que se volcarán datos como los países o lugares de donde son oriundos los jugadores, las banderas de cada equipo, las estadísticas acerca de los campeonatos ganados, etc.

En todas las sugerencias de juegos educativos, se pueden aplicar las distintas formas de juegos explicadas en capítulos anteriores. Obviamente, el número de cartas y de jugadores variará según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje emprendido.

Variaciones sobre los juegos

En este apartado se desarrollan algunas sugerencias acerca de las posibilidades de variación que ofrecen los juegos, así como algunas otras propuestas que creemos pueden resultar de interés.

Juegos de mesa

1. Juegos con naipes:
 - Referidos a las letras (textos y/o imágenes).
 - Referidos a los números: (números, palabras e imágenes).
2. Puzzles.

Tras consultar *Indicaciones para jugar* se pueden elegir otras formas de juego según el deseo o las necesidades de los/as participantes.

Aclaración sobre algunas variantes de los juegos

- ***Jugando con números, palabras e imágenes.*** (Tablas de multiplicar por dos).
En las próximas páginas, se incluye este juego como ejemplo de la posible utilización de la mecánica de los juegos con naipes en otras disciplinas.
- ***Juegos de carreras con naipes.***
Debido a la adaptabilidad de los juegos, es factible que un *juego de mesa* se transforme en un *juego de carreras*, en donde convergen dos habilidades, la física y la mental, para llegar a un objetivo común.
Por ejemplo, se puede tomar un juego ya desarrollado como *El último dinosaurio*.

Material

En este caso, se necesitan por jugador, 26 naipes grandes, hechos con cartulina gruesa, de 70 por 45 centímetros aproximadamente. En un mazo, se transcriben los textos y en el otro se dibujan y pintan las representaciones gráficas, con la ayuda de una fotocopia ampliada. Las *cartas entrometidas* no se usan.

Número de participantes

Es variable. En este caso, se ejemplifica con tres jugadores.

Duración del juego

Indeterminada.

Lugar de juego

Escuela.

Salón de deportes

Se divide este espacio físico en dos partes:

- En un extremo "A" del salón están los 12 naipes con textos desordenados, 2 *comodines adversos*, más el mazo adicional de cartas numeradas del uno al dos, que sirve para señalar cuántas vueltas a la cancha debe dar el/la estudiante con su carta ya seleccionada.
- En el otro extremo del salón, el "B", están los naipes con ilustraciones en orden cronológico.
 - En el extremo "A" cada uno de los tres jugadores saca un naipe, al mismo tiempo.
 - Escogen, a la vez, el naipe numerado (1 a 2) , que indica las vueltas que darán al salón y corren para colocar en el extremo "B" las cartas en sus lugares correspondientes (relacionándolas con las imágenes).
 - Si las cartas se repiten igual, deben dar las vueltas que les indiquen las cartas numeradas. El naipe repetido se reintegra al resto de la baraja en el extremo "A".
 - Sacar el *comodín adverso* implica dar sólo una vuelta al salón y colocarlo en el extremo "B", en un lugar apartado.
 - El juego termina cuando un participante ha relacionado todos los textos con todas las imágenes.

Jugando con números, palabras e imágenes. Tablas de multiplicar por dos

MATERIALES

Este juego de naipes para el aprendizaje de las tablas de multiplicar por dos se puede fotocopiar, pintar, pegar sobre una cartulina y recortar para poder jugar. También son necesarias las fotocopias de las *páginas maestras* para la verificación de las respuestas correctas.

EXPLICACIÓN DEL JUEGO

El juego consiste en resolver adecuadamente los cálculos matemáticos.

Contenido

El juego está formado por 60 naipes y sus *páginas maestras*.

Edad aproximada

Primaria, de 6 a 7 años.

Número de participantes

Dos o grupos de dos y dos. El número es variable.

Duración del juego

Indeterminada.

Lugar del juego

Es optativo. En la escuela, en el aula o en lugares destinados para los juegos de salón. En el hogar, cualquier espacio adecuado para el juego.

Objetivos

- Introducir al niño en el mundo de las matemáticas.
- Reafirmar de forma divertida las operaciones matemáticas (por ejemplo, la multiplicación por dos).
- Estimular el aprendizaje mediante el juego didáctico y la asociación de números, palabras y representaciones gráficas.

INDICACIONES PARA JUGAR

Forma de juego

- Hay dos mazos de cartas sobre la mesa:
 - Primer mazo: Están las cartas que formulan las preguntas en números, palabras e imágenes: ¿cuánto es dos por dos?, por ejemplo.

- Segundo mazo: Están solamente las cartas con las respuestas en números, palabras e imágenes.
- Comienza el juego:
- Uno de los/as dos niños/as que tienen el primer mazo formula la pregunta.
- Otro/a participante da la respuesta. Si la pregunta es en número, palabra o imagen, la respuesta es también en número, palabra o imagen.
- No se consulta la *página maestra*. Si el niño o la niña dan mal la respuesta pierden un punto.
- Las preguntas mal respondidas son a favor de quien las formula y en contra (un punto menos) de quien las responde.
- El juego se juega dos veces para alternar los roles. El que pregunta pasa a responder y viceversa.
- Al final, se cotejan las puntuaciones de ambos grupos. Quien menos respuestas erróneas tiene, gana.

Otras opciones

Se puede incorporar la *carta entrometida*, en este caso, cartas con las respuestas incorrectas, por ejemplo, los resultados de las tablas de multiplicar por tres en palabras, números o imágenes. Asimismo, se pueden escoger diferentes opciones.

- Una pregunta y una respuesta:
 - Se pregunta en números y se responde en imágenes.
 - Se pregunta en palabras y se responde en imágenes.
 - Se pregunta en imágenes y se responde en imágenes.
 - Se pregunta en palabras y se responde en palabras, etc.
- Una pregunta y dos respuestas:
 - Se pregunta en números y se responde en palabras y en imágenes.
 - Se pregunta en palabras y se responde en imágenes y números.
 - Se pregunta en imágenes y se responde en imágenes y palabras.

Al finalizar las partidas, se puede consultar la *página maestra* para verificar si las respuestas son correctas.

EL JUEGO

PÁGINAS MAESTRAS

- . Números
- . Palabras
- . Imágenes

PÁGINA MAESTRA

1. JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

$2 \times 1 =$	2	$2 \times 2 =$	4
$2 \times 3 =$	6	$2 \times 4 =$	8
$2 \times 5 =$	10	$2 \times 6 =$	12
$2 \times 7 =$	14	$2 \times 8 =$	16
$2 \times 9 =$	18	$2 \times 10 =$	20

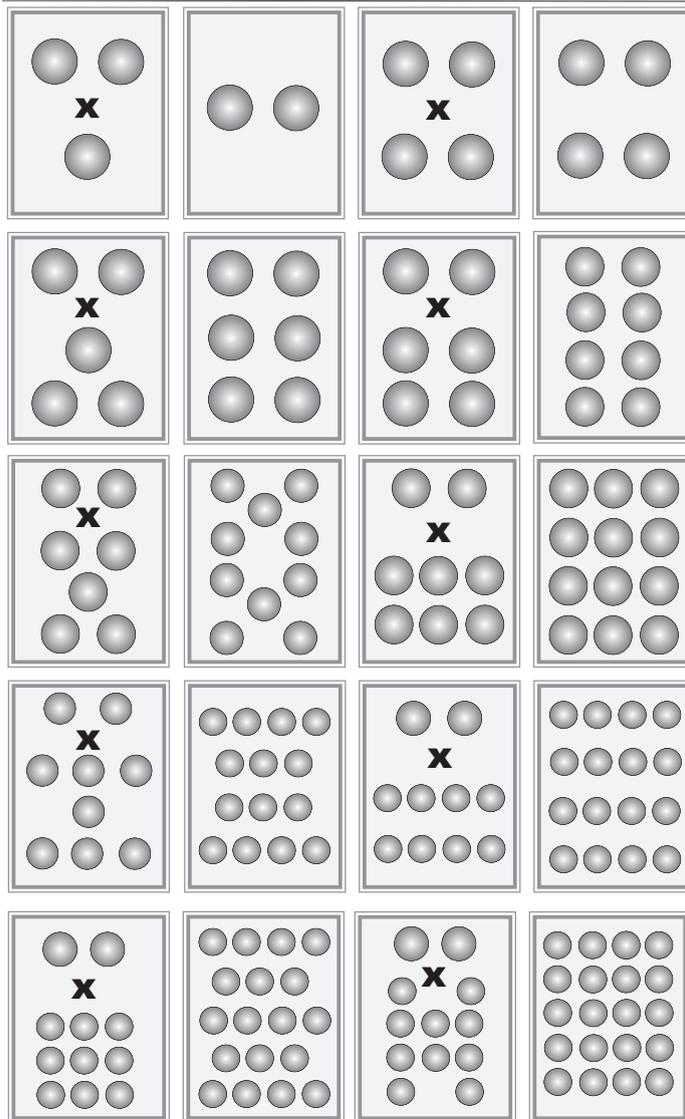
PÁGINA MAESTRA

2. JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

Dos por uno	Dos	Dos por dos	Cuatro
Dos por tres	Seis	Dos por cuatro	Ocho
Dos por cinco	Diez	Dos por seis	Doce
Dos por siete	Catorce	Dos por ocho	Dieciséis
Dos por nueve	Dieciocho	Dos por diez	Veinte

PÁGINA MAESTRA

3. JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES



JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

$$2 \times 1 =$$

2

$$2 \times 2 =$$

4

$$2 \times 3 =$$

6

$$2 \times 4 =$$

8

JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

$$2 \times 5 =$$

10

$$2 \times 6 =$$

12

$$2 \times 7 =$$

14

$$2 \times 8 =$$

16

JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

$$2 \times 9 =$$

18

$$2 \times 10 =$$

20

Dos
por
uno

Dos

Dos
por
dos

Cuatro

JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

**Dos
por
tres**

Seis

**Dos
por
cuatro**

Ocho

**Dos
por
cinco**

Diez

**Dos
por
seis**

Doce

JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES

Dos
por
siete

Catorce

Dos
por
ocho

Dieciséis

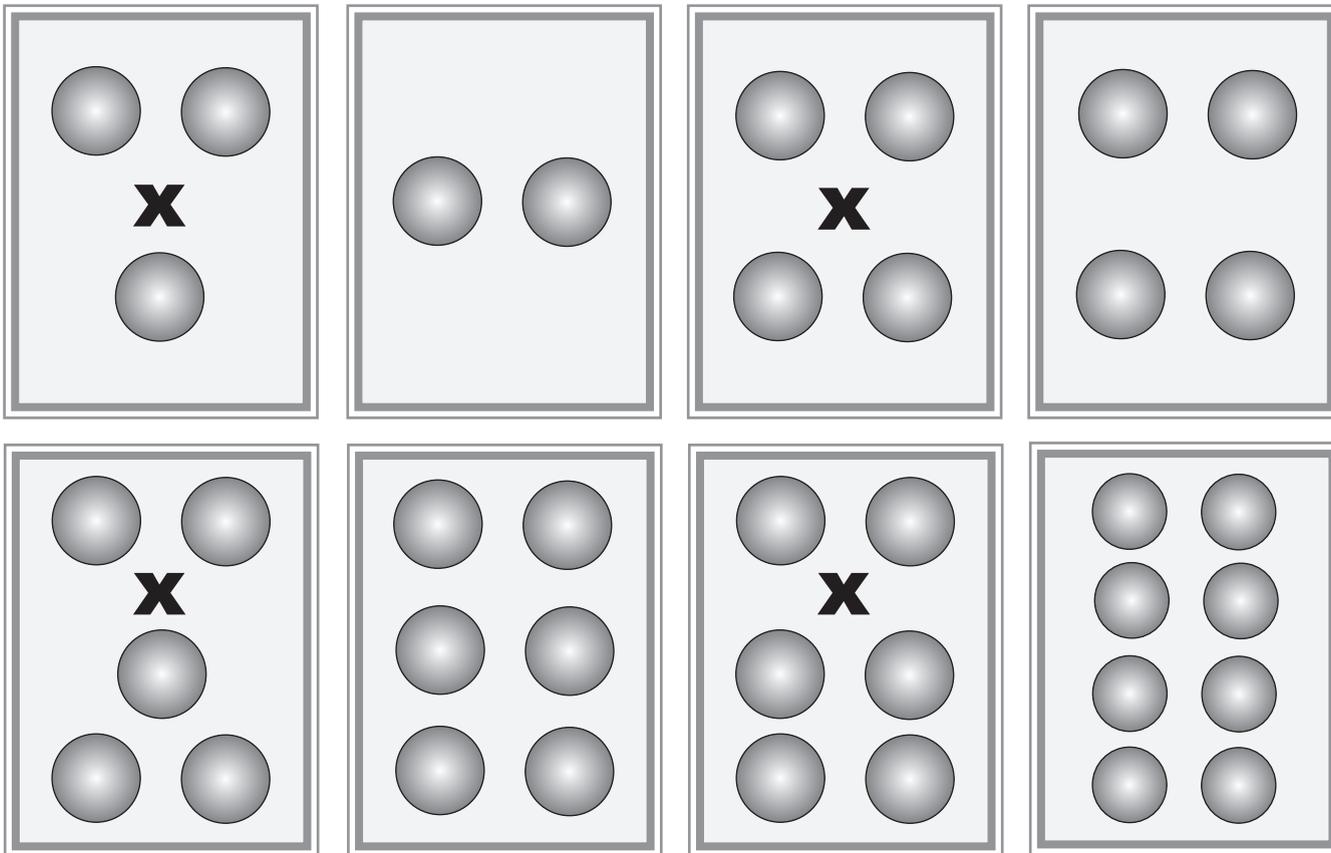
Dos
por
nueve

Dieciocho

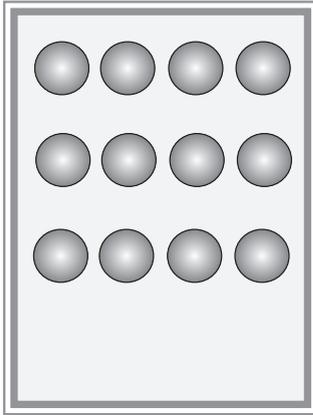
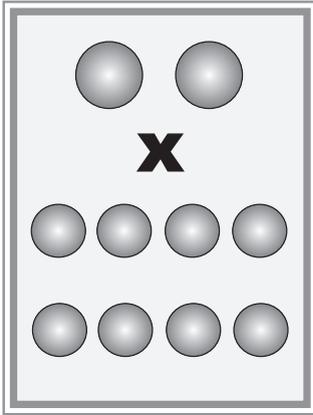
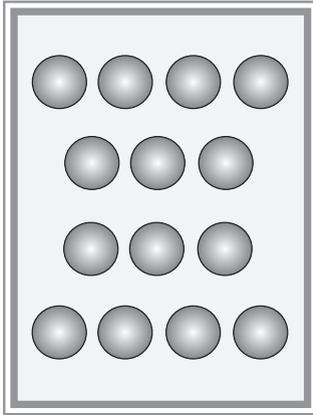
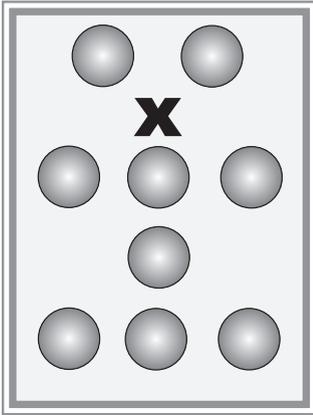
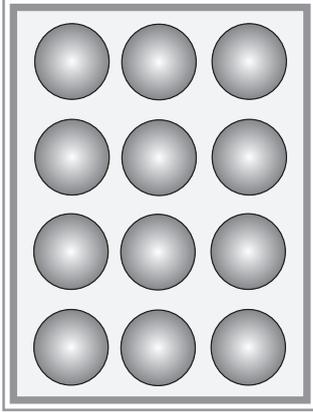
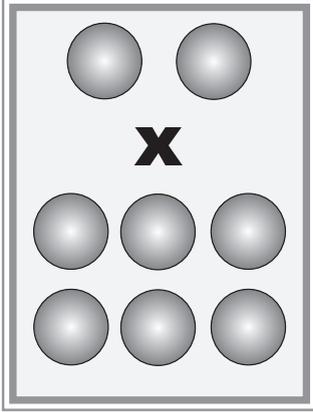
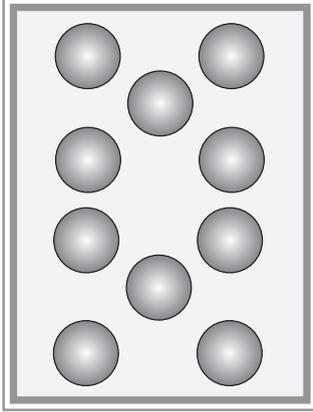
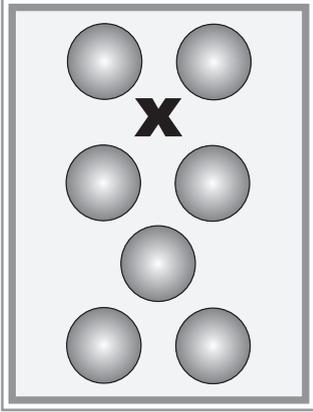
Dos
por
diez

Veinte

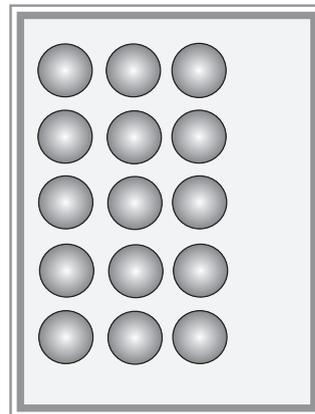
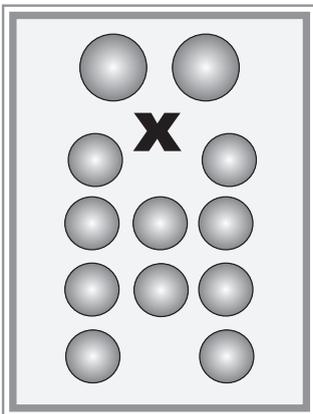
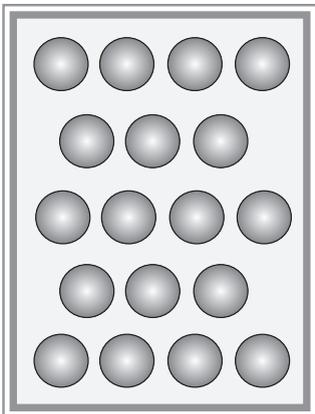
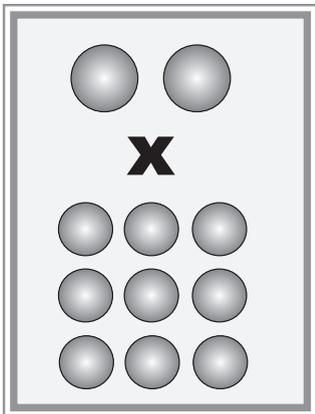
JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES



JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES



JUGANDO CON NÚMEROS, PALABRAS E IMÁGENES



Bibliografía

- ANSON, L.M. (1999): *Antología de las mejores poesías de Amor en lengua española*. Barcelona, Plaza & Janés.
- ARANDA BUITRAGO, M.J. [et al.] (2002): *Poemas para inventar un mundo*. Madrid: Comunidad de Madrid. Consejería de Educación.
- ARRIBAS, L. [y col.] (2000): *Actividades lúdicas: el juego, alternativa de ocio para jóvenes*. Madrid: Editorial Popular.
- ARTS, N. (1999): *Enciclopedia de los juegos de cartas*. Barcelona: Robinbook.
- BOULANGER, J. (1986): *Juegos de naipes*. Barcelona: Hogar del libro.
- CAILLOIS, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix-Barral.
- CAÑEQUE, H. (1991): *El juego del juego*. Buenos Aires: El Ateneo.
- CERVANTES SAAVEDRA, M. (1991): *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha (I)*. Madrid: Castalia.
- COROMINAS, J. (2000): *Diccionario crítico etimológico castellano e hispano*. Madrid: Gredos.
- DENEB, L. (2001): *Diccionario de símbolos. Selección temática de los símbolos más universales*. Madrid: Biblioteca Nueva. (Diccionarios temáticos).
- DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA. Real Academia Española (2001). Madrid: Espasa Calpe. (2 tomos).
- ECHEVARRÍA, J. (1980): *Sobre el juego*. Madrid: Taurus.
- FERNÁNDEZ BUENO, A. (1998): *Jugar con naipes*. Barcelona: CIMS 97. (Colección Homo Ludens; Serie Magazine; nº 1).
- HILARIO SILVA, P. [et al.] (2002): *Una mano tomó la otra*. Madrid: Comunidad de Madrid. Consejería de Educación.
- HUIZINGA, J. (2000): *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- LEY ORGÁNICA DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN. (2002): Boletín Oficial del Estado de 24 de diciembre de 2002. Ministerio de Educación Cultura y Deporte. Madrid: Secretaría General Técnica.
- MOLINER, M. (1998): *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos. 2 tomos.
- MOOR, P. (1987): *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- MORENO MURCIA, J. A. [y col.] (2002): *Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Aljibe.
- PEREZ ALENCART, A. (1981): *Madreselva*. Salamanca: Trilce.
- REYZÁBAL, M.V. (1988): *Equilibrios de arenas y de viento*. Madrid: Editorial Mediterráneo.
- . (1994): *La lírica: técnicas de comprensión y expresión*. Madrid: Arco/Libros.
- RUBIO, A. (2000): *Versos vegetales*. Madrid: Anaya.
- TRIGO AZA, E. (1994): *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Bases teóricas, V.1* Barcelona: Paidotribo. (Colección Educación Física y Enseñanza).

- . *Aplicación del juego tradicional en el currículum de Educación Física. Aplicaciones*, V.2. Barcelona: Paidotribo. (Colección Educación Física y Enseñanza).
- VILLAGRASA, E. (2001): *Las noches azules del alma*. Edición trilingüe (árabe, español, francés). Granada: Fundación Euroárabe.

Láminas en color

1. DON QUIJOTE LEYENDO



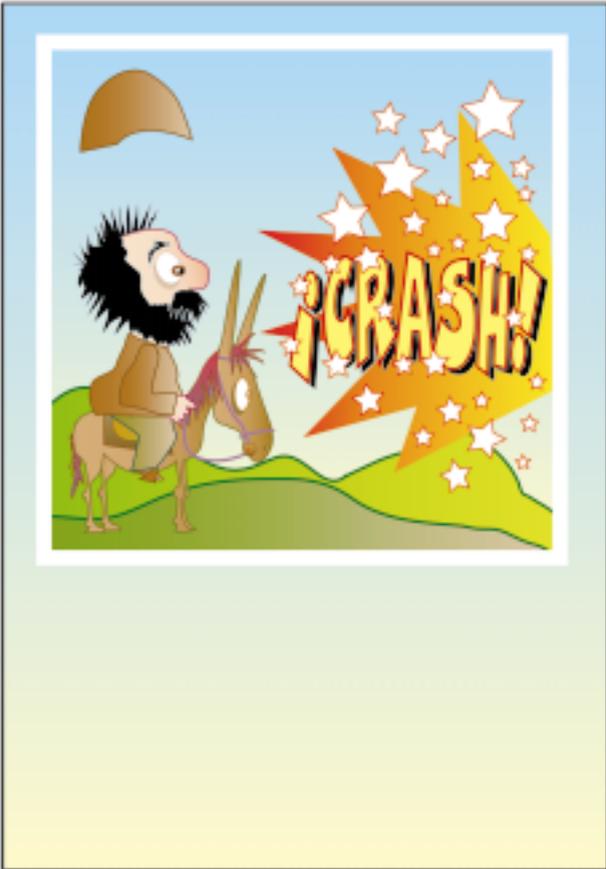
2. LA AVENTURA DE LOS MOLINOS DE VIENTO



-Mira, Sancho:
¡GIGANTES!

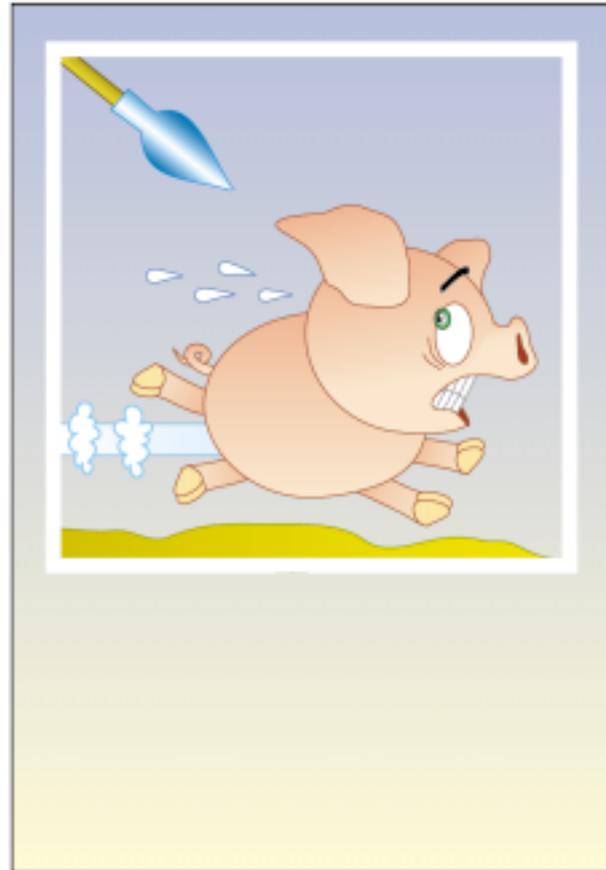


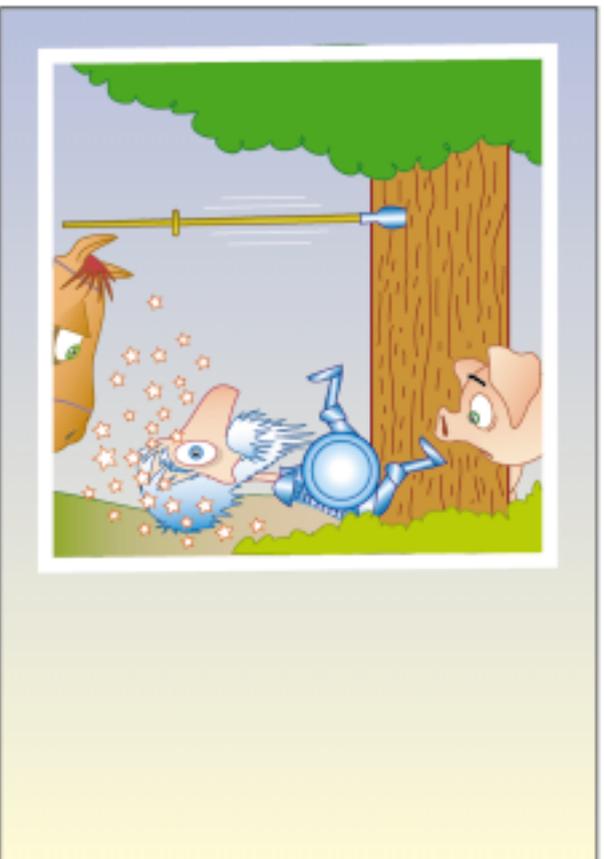
-¡No, Don Quijote,
que son MOLINOS
DE VIENTO!



- Ambos teníamos razón,
Sancho: eran molinos de
viento **GIGANTESCOS**.

3. AVENTURA INÉDITA DE DON QUIJOTE





4. EL PRÍNCIPE ENCANTADO





5. SUEÑO DE LA MARIPOSA

J
U
G
A
D
O
R
1

Chuang Tzu
soñó que era
una mariposa.

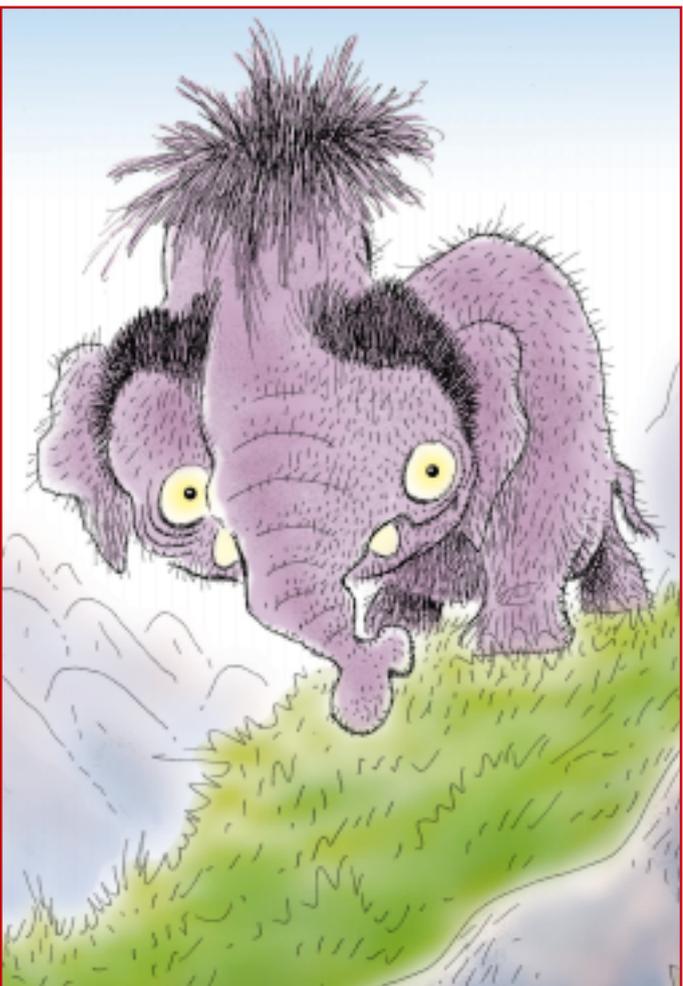
Al despertar
ignoraba...

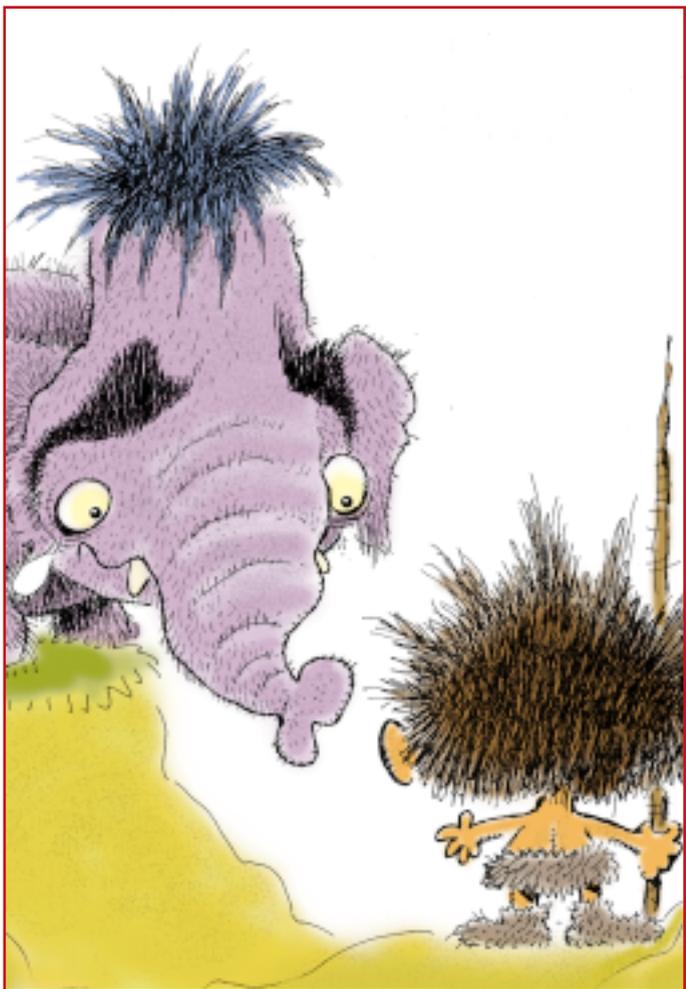
...si era Tzu
que había
soñado que
era una
mariposa...

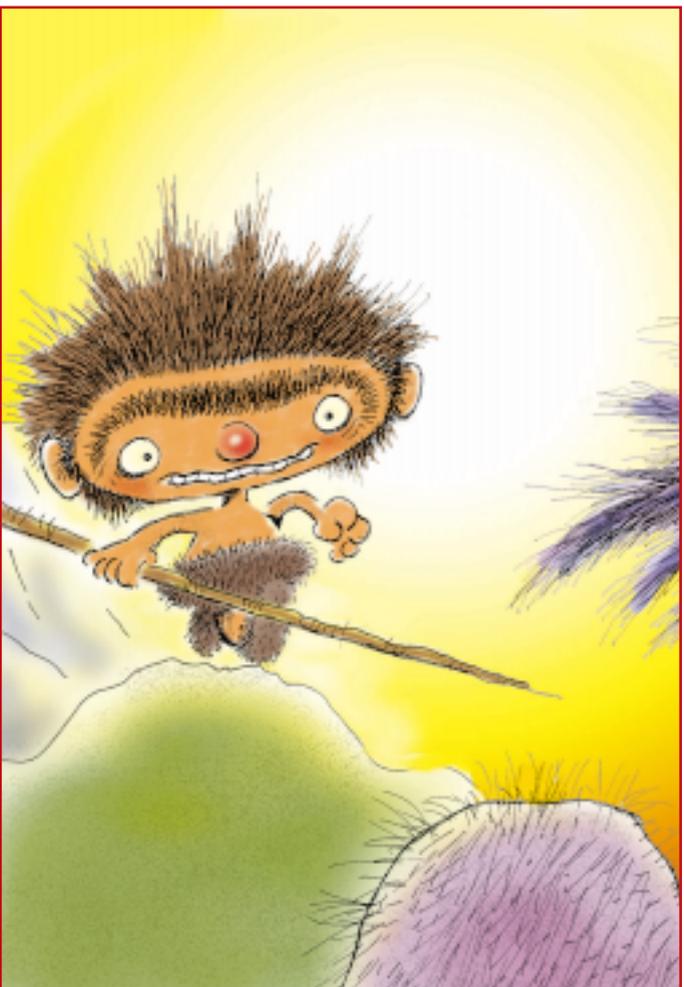
...o si era una
mariposa
y estaba
soñando que
era Tzu.

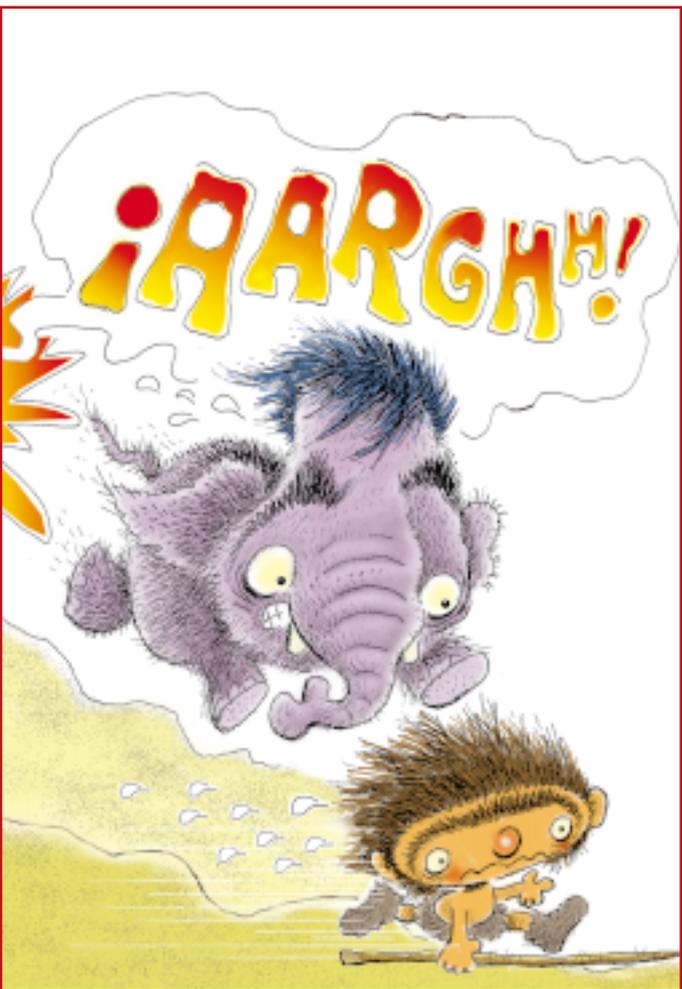
J
U
G
A
D
O
R
2

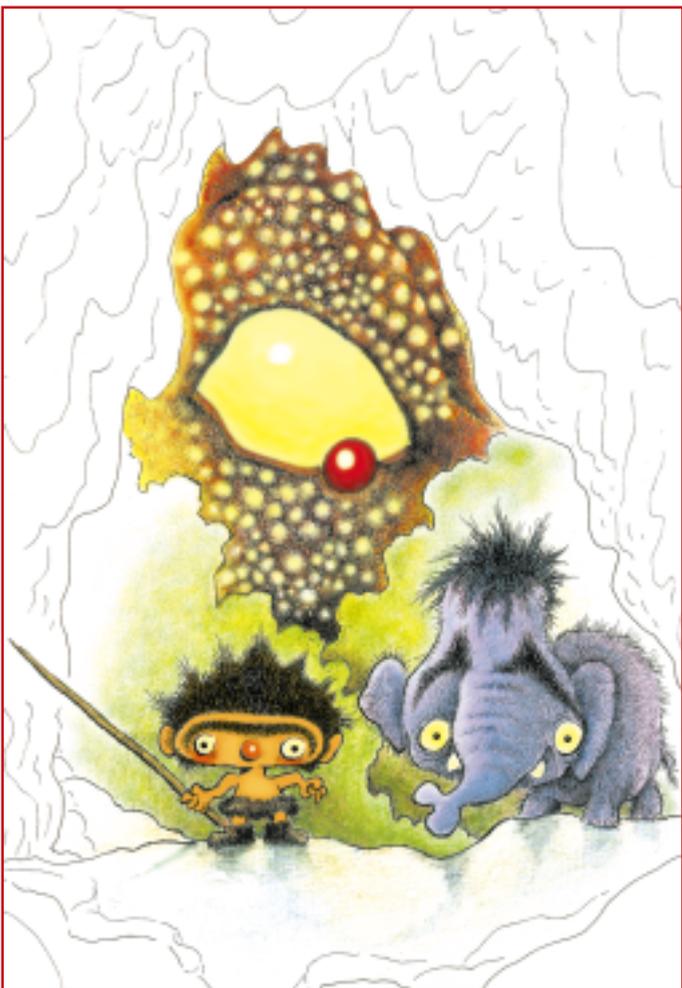
6. EL ÚLTIMO DINOSAURIO

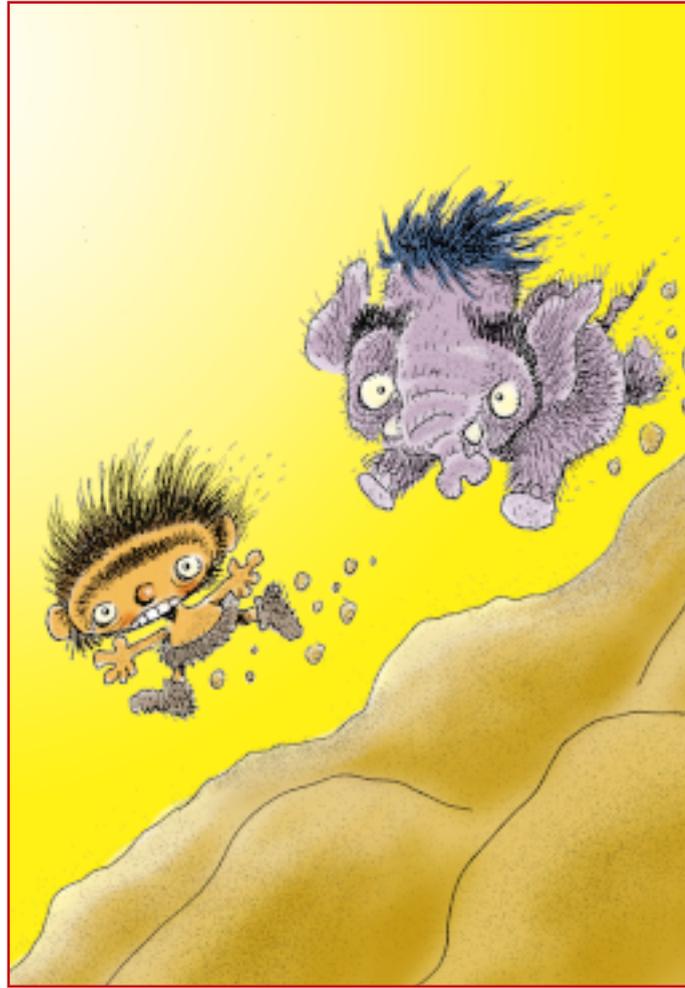


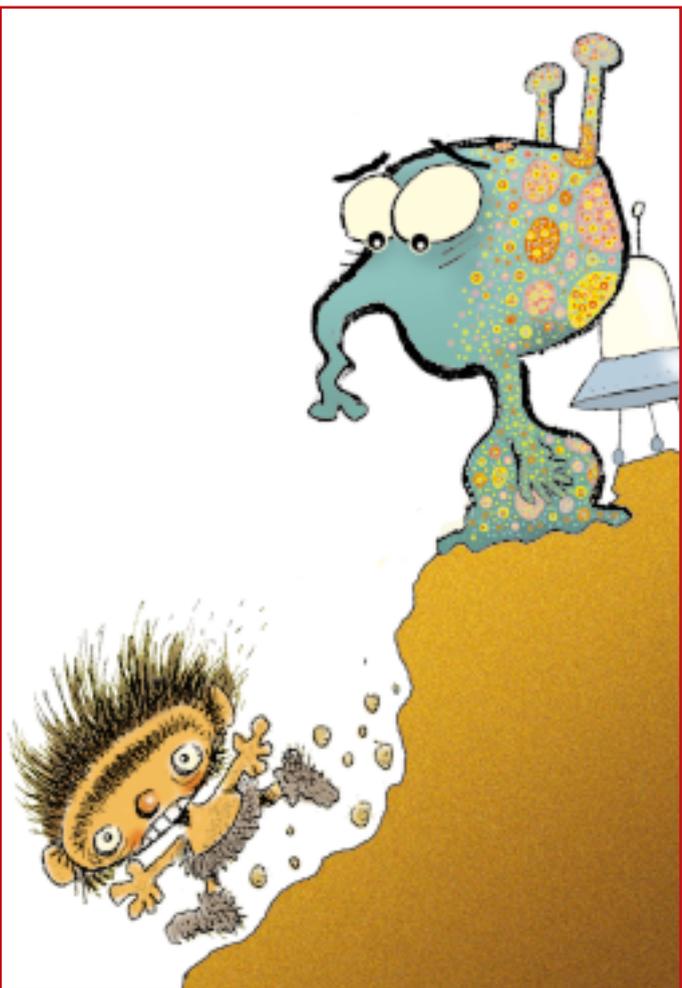






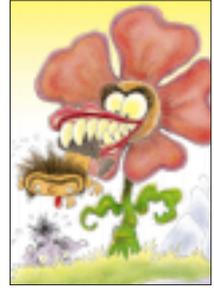
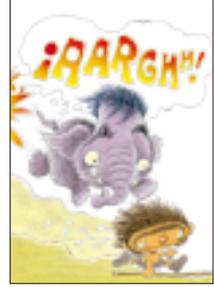
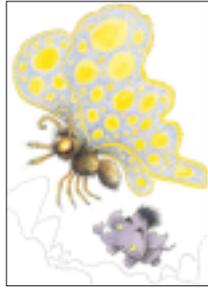
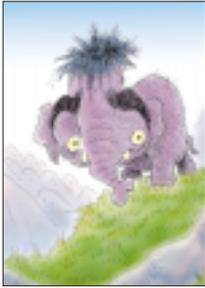






PÁGINA MAESTRA

EL ÚLTIMO DINOSAURIO (Cuento ilustrado de J. C. G. Goñi)



CARTAS
ENTROMETIDAS



OTROS TÍTULOS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE PROMOCIÓN EDUCATIVA

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Plan Regional de Compensación Educativa
Compensatory Education. Regional Plan For The Madrid Community
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2000-2001
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2001-2002
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2002-2003
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2003-2004
Interrelación de los centros educativos con su entorno social. Madrid-Capital
Interrelación de los centros educativos con su entorno social. Madrid-Región
Botiquín de Plástica
Superdotación y adolescencia
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. I “Enséñame a cuidarme”
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. II “Enséñame a colaborar en casa”
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. III “Enséñame a moverme por el mundo”
Actas del Seminario: “Situación actual de la mujer superdotada en la sociedad”
La percepción de los jóvenes ante la discapacidad
Respuesta educativa al alumnado con sobredotación intelectual
Necesidades educativas del alumnado con Síndrome X Frágil
Actas del II Congreso de educación especial y atención a la diversidad en la Comunidad de Madrid
Programación de español como segunda lengua. Educación Primaria
Programación de español como segunda lengua. Educación Secundaria
La enseñanza del español como segunda lengua a través de *Marinero en Tierra*
Mujer y sobredotación: intervención escolar
Perspectivas teóricas y metodológicas: lengua de acogida, educación intercultural y contextos inclusivos
Lectura y escritura en contextos de diversidad
La dramatización y la enseñanza del español como segunda lengua
Relaciones de género en psicología y educación
Vocabulario básico multilingüe para el aprendizaje del español como segunda lengua (CD ROM)

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: MADRID EN EL MUNDO

La educación intercultural. Un reto en el presente de Europa

Una mano tomó la otra. Poemas para construir sueños

Poemas para inventar un mundo. Propuestas para una lectura y escritura creativas

Programa para el desarrollo de la interculturalidad en centros educativos. Madrid: encrucijada de culturas (CD ROM)

Acto de presentación del Programa “Madrid: encrucijada de culturas”. (Recopilación multimedia y 3 CD ROM)

¿Construimos Europa? El sentimiento de pertenencia desde una Pedagogía de la Inclusión

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 1999-2000

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2000-2001

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2001-2002

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2002-2003

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2003-2004

II Escuela de Verano. Metodología y evaluación de personas adultas

III Escuela de Verano. La educación de personas adultas para el siglo XXI

IV Escuela de Verano. La educación de personas adultas: nuevas realidades, nuevos retos

Alpha Signo Lavoro. Iniciativa Comunitaria. Proyecto Transnacional

De las transferencias educativas a la ley de calidad de la educación. La educación de las personas adultas en la Comunidad de Madrid

Guía del alumno. Tecnologías de la información

REVISTA NOTAS. EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS

Nº 7. Contiene el monográfico: Talleres ocupacionales y operativos

Nº 8. Contiene el monográfico: Educación y centros penitenciarios

Nº 9. Contiene el monográfico: Educación e inmigrantes adultos

Nº 10. Contiene el monográfico: La orientación académico-laboral en Educación de Personas Adultas

Nº 11. Contiene el monográfico: Las enseñanzas abiertas en la Educación de Personas Adultas

Nº 12. Contiene el monográfico: La lectura y la escritura en la Educación de Personas Adultas

Nº 13. Contiene el monográfico: El aprendizaje en la edad adulta

Nº 14. Contiene el monográfico: Proyectos europeos y EPA

Nº 15. Contiene el monográfico: La mujer y la Educación de Personas Adultas

Nº 16. Contiene el monográfico: La Educación a Distancia en la EPA

TALLERES OPERATIVOS

Geriatría
Vidrieras
Joyería
Cocina
Restauración de muebles
Patronaje y confección
Taller de auxilliar de ayuda a domicilio

OBRAS EN COEDICIÓN

Jornadas de formación Inicial del profesorado. Programas de Garantía Social, Modalidad de Formación y Empleo. Diciembre, 2000 (en coedición con la FMM)

Garantía social, formación y empleo (en coedición con la FMM)

Vídeo: La Garantía social en los ayuntamientos. 1ª exposición madrileña (en coedición con la FMM)

Influencia de la Cultura Islámica en la Española a través de la ciudad de Córdoba. Actividades de Apoyo a los Programas de Garantía Social, Modalidad de Formación y Empleo (en coedición con la FMM)

Identificación de niños superdotados en la Comunidad de Madrid (en coedición con la Fundación CEIM, la Fundación RICH y el Ministerio de Educación y Cultura)

Alumnos superdotados: experiencias educativas (en coedición con la Fundación CEIM, la Fundación RICH y el Ministerio de Educación y Cultura)

Números 1, 2, 3 y 4 de la revista *De todo un poco* (en coedición con la Fundación CEIM y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

El valor de ser superdotado (en coedición con la Fundación CEIM y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

Plurilingüismo en Madrid. Las lenguas de los alumnos de origen inmigrante en Primaria

