

# TALLER DE LECTOESCRITURA

## No 1

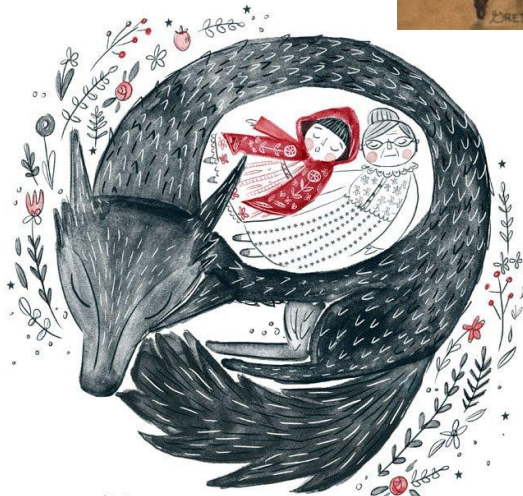
Consulta:

¿Qué es leer?

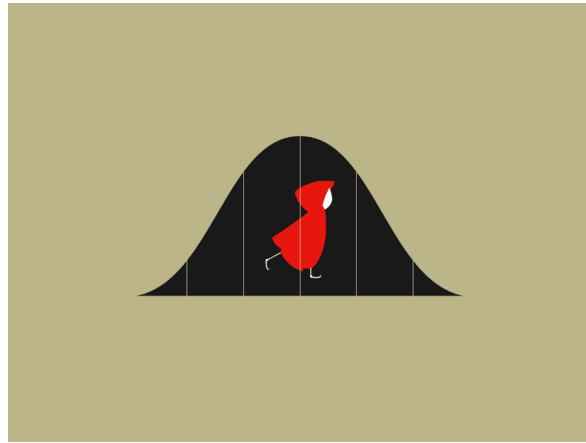
¿Cuáles son los pasos para realizar una buena lectura?

Ahora responde:

1. ¿Recuerdas algún cuento antiguo? ¿Cuál?
2. ¿Por qué crees que se siguen contando los cuentos clásicos?
3. ¿Por qué será que estos cuentos nos siguen gustando?
4. Cuéntanos qué te viene a la mente con estas imágenes.



# *Caperucita Roja*



Nadie sabe su nombre, solo sabemos que era una niña que vivía cerca de un bosque un poco frío. Esto lo intuimos porque siempre se cubría con una caperuza, que es una especie de capa con gorro. Suponemos que esta niña era linda o así nos gusta imaginarla.

Esta niña, además de bonita, era una hija responsable y de buenos sentimientos. Vivía con su madre y, de tanto en tanto, su abuela las visitaba. Un día, su abuela enfermó. Quizá le dio una de esas gripas que hacen que no podamos salir de la cama. La madre de Caperucita Roja, preocupada por la abuela, le preparó unas ricas galletas de jengibre. También pudo haberle preparado un caldito de pollo con verdura. Eso no lo sabemos. Pero como la madre tenía mucho trabajo que hacer, le pidió a Caperucita que llevara la canasta con comida a su abuela.

“Vete por el pueblo, aunque sea más largo el camino, y llévale este refrigerio a tu abuela”, dijo la madre a Caperucita, confiando en ella. A punto de tomar la senda indicada, se le hizo fácil optar por la vía corta: el bosque. Así fue que se adentró entre pinos y oyameles muy contenta por su decisión y con su cesta en la mano. A mitad del camino, salió a su encuentro un lobo, que le preguntó con demasiada amabilidad: “¿Adónde vas, querida?”

Confiando en el desconocido, la niña le contó con todo detalle adónde y con quién iba.

A ese lobo, que estaba muy hambriento, se le ocurrió que sería fácil comerse a una abuela desvalida; luego a la niña, de postre; y, para llenar ese último huequito, las viandas de la canasta. El lobo se despidió con la misma cordialidad y se apresuró a llegar a casa de la abuela. Entró a la casa, encontró a la abuela y de un bocado...

¿Qué prefieres: el final feliz que escribieron los hermanos Grimm o la versión de Charles Perrault en la que el lobo satisface su hambre?

Ahora responde:

1. ¿Qué decisión crees que debió haber tomado Caperucita? ¿Por qué?
2. Imagina que el lobo no es simplemente un lobo, que representa algo más, ¿qué podría ser? Un peluche Un hombre muy malo Un ladrón
3. ¿Por qué la madre le aconsejó a Caperucita que tomara el camino largo?
4. Si tú fueras el que te encuentras con un lobo que simplemente quiere platicar contigo, ¿qué harías?
5. ¿Qué lobos podemos encontrarnos en nuestro mundo actual?

## *El gato con botas*



Había un vez un viejo molinero que al morir heredó a sus hijos aquello que poseía. El hijo mayor recibió como herencia el molino, el segundo hermano recibió el asno y al menor le tocó el gato.

Triste por su suerte, el más pequeño de los hijos se lamentaba de poseer tan solo un gato. En esas estaba, quejándose por su suerte, cuando escuchó que alguien le hablaba: "Oye, tú, deja de llorar, y mejor consígueme un par de buenas botas". "Un gato que habla debe ser un gato astuto", fue lo que pensó el joven, así que atendió la demanda del gato y fue en busca de las dichas botas.

Mientras esperaba sus botas, el gato se puso a cazar conejos. Y una vez que tuvo puestas las botas que le consiguió el joven, le llevó los animales cazados al rey. "Estos conejos se los envía mi señor, el marqués de Carabás", le dijo el gato a este rey. ¿Por qué dijo "marqués de Carabás"? Porque fue el primer nombre que se le ocurrió al gato. Cada día, el animal le llevaba las presas cazadas al rey en nombre del tal marqués de Carabás.

Un día, el gato se enteró que el rey iba a salir de paseo con su hija y urdió un plan. Le pidió a su amo que se metiera al río a nadar y que él haría el resto. Cuando la carroza del rey pasó cerca del río, el gato empezó a gritar: "¡El marqués de Carabás se ahoga! ¡Ayuda, ayuda!"

El rey, que escuchó al gato, pidió a sus guardias que lo salvaran. El animal se acercó al rey para contarle que mientras nadaba, unos ladrones se habían llevado la ropa del marqués. Al escuchar que se trataba del marqués de Carabás, aquel que le había mandado conejos y demás animales cazados, el rey, para agradecer los regalos, mandó que le trajeran finos trajes a este marqués. Con tales trajes, el hijo del molinero parecía todo un noble y la princesa al verlo así, se enamoró de él. El gato tramó un par de ocurrencias más para hacer parecer que su amo era muy rico. El rey cayó en su trampa y le dio la mano de su hija.

El hijo del molinero se casó con la princesa, fue muy feliz y nunca más volvió a ser pobre gracias a la astucia de este peculiar gato, que también

vivió con todas comodidades el resto de sus vidas, porque los gatos tienen siete vidas.

1. ¿Te parece que el gato hubiera podido convencer al rey si no hubiera tenido sus botas?
2. ¿Por qué era tan importante que el gato tuviera estas botas?
3. ¿Por qué crees que se eligió un gato para esta historia?
4. Si encontraras un gato que hablara, ¿qué le pedirías?
5. ¿Consideras que la princesa se hubiera enamorado del hijo del molinero de haberlo conocido con sus pobres ropajes? ¿Por qué?
6. Conoce el resto de las astucias del gato.

## *Los músicos de Bremen*



Hace muchos años existió un grupo que no era ni de música ni de Bremen, pero que así se les llegó a conocer con el paso del tiempo. Los protagonistas de nuestra historia son un burro, un perro, un gato y un gallo. Cada uno de ellos, por muchos años sirvió a un dueño: el burro había cargado sacos de trigo, el perro ayudaba a cazar, el gato libraba de los ratones y el gallo había sido el despertador de cada mañana, pero después de tantos años de trabajo ya estaban cansados; además, sus amos querían deshacerse de ellos.

El burro fue el primero en abandonar su casa. Tenía la idea de viajar a Bremen y volverse músico.

En su camino se encontró al perro en la misma situación y lo invitó a viajar con él. Juntos continuaron el viaje y se encontraron al gato y luego al gallo, quienes compartían las mismas penas.

El trayecto a Bremen era largo, así que decidieron descansar un poco. A lo lejos vieron unas luces y pensaron que sería buena idea pedir posada. Al asomarse por la ventana, vieron que sobre la mesa estaba servida bastante comida y bebida. Al escuchar a los ocupantes de la casa, descubrieron que aquellos eran unos ladrones.

Los animales se pusieron de acuerdo, y entraron intempestivamente: el gato maullando, el perro ladrando, el burro rebuznando y el gallo cantando. Espantados, los ladrones salieron corriendo y los amigos pudieron disfrutar del festín.

Por la noche, mientras los animales dormían, uno de los ladrones volvió para inspeccionar la casa. Entró con todo el sigilo posible, pero al avanzar le pisó la cola al gato y este respondió con un gran arañazo. Aterrorizado, el ladrón quiso salir de la casa por la puerta de atrás, pero tropezó con el perro que con el susto, lo mordió. Al atravesar el patio, chocó con el burro y este le dio una fuerte coz con las patas traseras. El gallo, que para esas alturas ya estaba despierto, no paraba de cantar con gran escándalo.

El ladrón llegó con el resto y les contó que en esa casa no debían volver, porque ahí vivía una terrible bruja de afiladas uñas, veloz y malvada que lo había atacado. Los bandidos al verlo en tan mal estado ya no quisieron volver.

Los animales se instalaron en esa casa y ahí vivieron el resto de sus días.

Ahora responde:

1. ¿Por qué se les conoce como "los músicos de Bremen?"
2. ¿Qué desgracias tienen en común los cuatro animales?
3. ¿Cómo lograron los animales ahuyentar a los ladrones?

4. Cuando los ladrones abandonan la casa, ¿de qué pueden disfrutar los animales?
5. ¿Qué tienen que hacer los animales para ahuyentar a los ladrones?
6. ¿Los animales lograron llegar a Bremen?
7. Si el burro hubiera estado solo, ¿crees que hubiera podido ahuyentar a los ladrones?
8. ¿Es importante que hicieran equipo los animales? ¿Por qué?

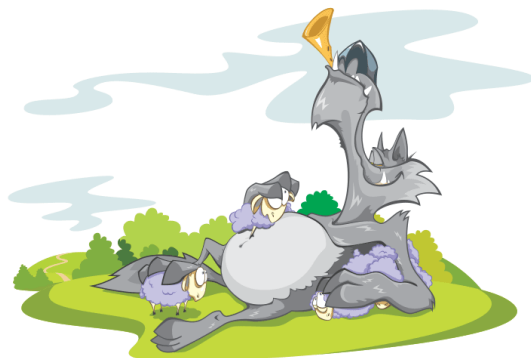
## *El pastor embustero*

Todos los días, un joven pastor llevaba a pastar sus ovejas al monte. Una tarde, se le ocurrió gastar una broma a sus habitantes. Al volver al pueblo con sus animales, empezó a gritar "¡El lobo, el lobo!", y los buenos pueblerinos salieron a ayudarlo. Pero no había lobo, sino tan solo un chico que no paraba de reír.

Le pareció tan simpática la broma que pensó en repetirla al día siguiente. Nuevamente, al grito del muchacho, los vecinos fueron a auxiliarlo, pero una vez más encontraron al jovencito desternillándose por la broma.

Una tarde, los aldeanos volvieron a escuchar los gritos del niño. Acostumbrados a la broma, decidieron ignorarlo. ¿Cómo iban a saber que en esa ocasión sí era verdad la presencia del lobo?

El pobre y mentiroso pastor se quedó sin sus ovejas, pues nadie acudió a ayudarlo. Pero eso sí, al lobo le dio tiempo de saborearlas a sus anchas.



Ahora responde:

1. ¿Cuál es la diversión del pastor?
2. Además de llamarle "pastor", ¿con qué otros nombre reconoces cuando se habla de él?
3. ¿Cómo responden los habitantes del pueblo al oír sus gritos?
4. ¿Por qué hacía esta broma el joven pastor?
5. ¿Por qué un día los habitantes del pueblo ya no le hicieron caso?
6. ¿Qué ocurrió con las ovejas?
7. En tu opinión, ¿cómo podría el pastor volver a ganarse la confianza del pueblo?
8. ¿Tú le creerías a alguien muy mentiroso?

## *Poema*

Que no suba el caracol ni al rosal, ni a la maceta, ni al almendro, ni a la flor... Que enseñe los cuernos, que salga de casa, que se estire al sol. ¡Qué caminitos de plata va dejando el caracol cuando sale de su casa!

– Pura Vázquez





Ahora responde:

1. ¿Por qué dice que el caracol no debe subir ni al rosal ni al almendro ni a la flor?
2. ¿Para qué debería enseñar los cuernos?
3. ¿Qué te imaginas que sean los caminos de plata que deja el caracol?
4. ¿Cuál es la casa del caracol?
5. Escribe un buen título para este poema.

## *Los tres cochinitos*

Esta historia que estás por conocer, o que quizás ya conozcas, se contó hace cientos de años a otros niños como tú. Y, ¿por qué crees que se sigue contando? ¿Será que aprendemos algo con ella? Este pequeño cuento ha sido transmitido, a través de tiempos, de distintas maneras y desde variadas y nuevas miradas.

Ahora te contaremos, después de tanto bla bla bla, la historia de los tres cochinitos, así como nos la contaron a nosotros de niños.

Los tres cochinitos llegaron a la edad en que debían dejar la casa materna y construir la suya. Así fue que cada uno comenzó la construcción de su nuevo hogar. El primer cerdito, que siempre fue un poco flojito, reunió unas cuantas pacas de paja y en un solo día dejó lista su casa. El segundo cerdito recogió varitas y palos de madera y se construyó su casa. El tercer cerdito recordaba las advertencias que su madre constantemente les hacía sobre la presencia del lobo feroz, y por eso construyó una sólida casa de ladrillo, que le llevó muchos días y mucho esfuerzo poder terminar.

Para no hacer el cuento más largo solo diremos que el lobo encontró la primer casita de paja, le sopló, la derrumbó y se comió al cerdito (en algunas versiones el cerdito se esconde en la segunda casa). El lobo también sopló y tiró la casa de madera y se comió al cerdito. Solo la casa del cerdito trabajador resistió el soplido del lobo.



Ahora responde:

1. ¿Conocías esta historia o te recuerda a alguna que hayas escuchado?
2. ¿Qué enseñanza te deja este cuento?
3. ¿Por qué crees que se sigue contando?
4. Ahora cambia la historia y escribe:

...un final feliz para los tres cochinitos.

...desde la mirada del lobo

...desde la mirada de los cochinitos flojos

...desde la mirada del cochinito trabajador

... y si no fueran cerditos, ¿qué se te ocurre que puedan ser?

## *Extraños personajes*

Algunas personas escuchan ruidos por las noches y piensan que son fantasmas. En realidad son goblins: la noche es el momento en el que más les gusta hacer travesuras. Disfrutan de sacudir los picaportes de las puertas, golpear muebles y descobijar a los que duermen.

Los goblins son criaturas desagradables que representan muchos problemas para los humanos. Son pequeños –apenas llegan a la rodilla

de un adulto– y tienen las orejas puntiagudas. Tienen la cara fea y arrugada. A muchos les gusta vivir en casas y son muy latosos.

La única forma de deshacerse de un goblin es esparciendo semillas de linaza sobre el piso. ¿Por qué? Porque cuando amanezca no habrán terminado de recoger todas las semillas y se enojarán muchísimo. Al hacer esto durante varias noches, el goblin terminará fastidiado y decidirá irse de tu casa.

Ahora responde:

1. Dibuja cómo te imaginas a un goblin.
2. ¿Por qué crees que a los goblins les gusta salir de noche?
3. ¿Dónde crees que se esconden los goblins durante el día?
4. ¿Cómo te desharías de un goblin?
5. ¿Qué travesuras haría un goblin en tu casa?

## *Pinocho el astuto*



1. Lee el cuento PINOCHO EL ASTUTO de Gianni Rodari - Cuentos para jugar y contesta:
2. ¿Es el cuento que tu conocías?
3. ¿Qué final te gusto?
4. ¿Por qué crees que Gianni Rodari modifico este cuento?
5. Modifica un cuento clásico utilizando tu imaginación.

## Ejercicio

### *Software para infografías*

1. Contesta:

¿Qué es una infografía?

¿Por qué utilizar infografías?

¿Cómo hacer una infografía?

¿Cuáles son los diferentes tipos de infografías?

¿Por qué el diseño de una infografía es efectivo?

Consulta 3 sitios web gratuitos para la creación de infografías escoge uno de ellos y crea dos infografías muy creativas de dos de los anteriores cuentos.

### *Software para historietas*

1. Contesta:

¿Qué es una historieta?

¿Por qué utilizar historietas para comunicar algo?

¿Cómo hacer una historieta?

¿Cuáles son los diferentes tipos de historietas?

Consulta sitios web que permitan crear historietas y crea dos historietas de los cuentos anteriormente listados.

## *Software para crear sopa de letras y crucigramas*

### **1. Contesta:**

¿Qué es una sopa de letras?

¿Por qué utilizar sopas de letras?

¿Cómo hacer unas sopas de letras?

¿Qué es un crucigrama?

¿Por qué utilizar crucigrama?

¿Cómo hacer un crucigrama?

Consulta sitios web que permitan crear sopa de letras y crucigramas y crea dos sopas de letras y dos crucigramas de los cuentos anteriormente listados.

## *Software para crear libros digitales*

¿Qué es un libro digital?

¿Por qué utilizar libro digital?

¿Cómo hacer un libro digital?

Consulta sitios web que permitan crear libros digitales inventa dos cuentos similares a los anteriores y crea dos libros digitales.

## *Ejercicio práctico de TRELLO*

**Objetivo:** Conformar un equipo de cuatro aprendices y planificar el desarrollo de la actividad usando TRELLO y sus estrategias de trabajo en equipo.

### **Materiales:**

Computadora con acceso a internet

Cuenta de TRELLO (gratuita)

### **Procedimiento:**

#### **Creación del tablero de TRELLO:**

Un integrante del equipo crea un tablero de TRELLO nuevo y lo nombra "Actividad Práctica de Cuentos".

Se invita a los demás integrantes del equipo al tablero.

#### **Definición de las listas:**

Se crean las siguientes listas en el tablero de TRELLO:

**Por hacer:** En esta lista se agregarán las tareas pendientes de realizar.

**En progreso:** Aquí se ubicarán las tareas que se están llevando a cabo.

**Hecho:** En esta lista se colocarán las tareas finalizadas.

**Ideas:** Esta lista servirá para capturar ideas y propuestas relacionadas con la actividad.

#### **Creación de tarjetas:**

Se crea una tarjeta en la lista "Por hacer" para cada una de las siguientes tareas:

**Leer los cuentos:** Se asigna esta tarea a un integrante del equipo y se establece una fecha límite para su realización.

**Responder las preguntas de los cuentos:** Se asigna esta tarea a otro integrante del equipo y se establece una fecha límite para su entrega.

**Realizar el ejercicio de infografías:** Se asigna esta tarea a un equipo de dos integrantes y se establece una fecha límite para su finalización.

**Realizar el ejercicio de historietas:** Se asigna esta tarea a otro equipo de dos integrantes y se establece una fecha límite para su entrega.

**Realizar el ejercicio de sopas de letras y crucigramas:** Se asigna esta tarea a un equipo de dos integrantes y se establece una fecha límite para su finalización.

**Realizar el ejercicio de libros digitales:** Se asigna esta tarea a un equipo de dos integrantes y se establece una fecha límite para su entrega.

**Planificar el desarrollo de la actividad:** Se asigna esta tarea a todo el equipo y se establece una fecha límite para su realización.

#### **Asignación de tareas y seguimiento:**

Cada integrante del equipo se hace cargo de las tareas que le han sido asignadas.

Se utiliza el sistema de etiquetas de TRELLO para indicar el estado de cada tarea (por hacer, en progreso, hecho).

Se realizan comentarios en las tarjetas para discutir el progreso de las tareas, compartir ideas y resolver dudas.

#### **Planificación del desarrollo de la actividad:**

El equipo se reúne para discutir y planificar el desarrollo de la actividad.

Se utilizan las listas y tarjetas de TRELLO para organizar las ideas, asignar responsabilidades y establecer un cronograma de trabajo.

Se definen las estrategias de trabajo en equipo que se utilizarán, como, por ejemplo:

**Evaluación y retroalimentación:**

Al finalizar la actividad, el equipo se reúne para evaluar el proceso de trabajo y la calidad de los resultados obtenidos.

Se identifican los aspectos positivos y negativos del trabajo en equipo.

Se proponen mejoras para futuras actividades colaborativas.



## Webgrafía

[https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/80-ejercicios-comprension-lectura/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/80-ejercicios-comprension-lectura/)

[https://smc.edu.es/wp-content/uploads/2020/03/Cuento\\_Pinocho-el-astuto.pdf](https://smc.edu.es/wp-content/uploads/2020/03/Cuento_Pinocho-el-astuto.pdf)

<https://trello.com/es/guide>