Literatura es Emoción

Un proyecto para niñas y niños de Primer Ciclo

Liliana Cinetto

Es profesora en Letras, escritora y narradora. Le encanta pensar nuevos personajes y nuevas historias.

Poly Bernatene

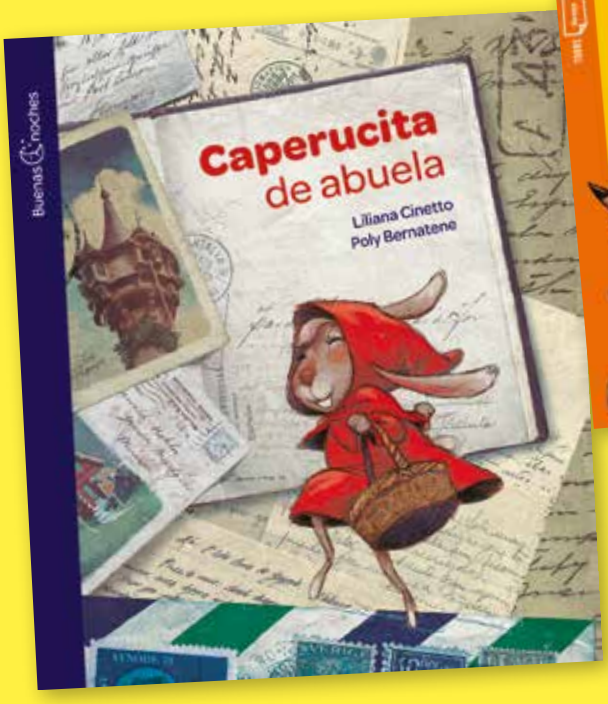
Trabajó en publicidad, animación y cómic. Su pasión es la ilustración de libros infantiles.

SANTILLANA

Norma

LITERATURA ES EMOCIÓN

Los libros que participan de este proyecto



Otros títulos para trabajar las emociones en el aula:
Colección Buenas Noches: *Cu Canguro, Simi Tití mira el mundo, Malku y los cabritos, Mariposa con hipo, Listo para cualquier cosa, Los cuentos del abuelo sapo y Carozo, un perro muy especial.*

Las guías para trabajar cada uno de los libros del proyecto se encuentran en **https://santillana.com.uy/literatura-es-emocion/**

Poner las emociones en juego

Leer literatura nos abre al mundo y, a la vez, nos conecta con nosotros mismos. Nos permite conocernos mejor y generar empatía con personajes tan diferentes de nosotros… como un dinosaurio.

Leer literatura con otros nos permite enriquecer nuestras interpretaciones, descubrir aspectos que no habíamos notado en el texto o en las ilustraciones, sorprendernos acerca de cómo una misma situación puede generar diferentes reacciones en cada uno. Además, hace que nos sintamos parte de una comunidad de lectores con referentes compartidos.

Leer literatura nos conecta con nuestras emociones, nos da palabras e imágenes para poder nombrar algo que nos pasa y que no sabemos bien cómo explicar, nos permite hablar de algunas situaciones que, tal vez, en la cotidianeidad del aula, no aparecen.

Leer literatura con otros genera un clima de complicidad y de intimidad que muchas veces termina siendo disparador de otras conversaciones. Al leer literatura, el docente deja de ser la voz del que sabe la respuesta correcta y se convierte en un mediador, en alguien que se suma a la conversación literaria con la única diferencia de ser un lector más experto, de conocer de antemano la obra que se leerá. Esto genera en el aula una instancia diferente de la rutina escolar: puede que haya momentos de silencios compartidos, de emoción, de suspenso.

La lectura de literatura en el aula es una ocasión especial en la que las emociones se ponen en juego. Les proponemos, entonces, un proyecto de itinerarios de lectura que les permitan vivenciar estos aspectos y trabajar las emociones junto a sus estudiantes.

Pero ¿qué son las emociones?

El origen de la palabra **emoción** la relaciona con el movimiento. Y justamente las emociones son las reacciones del cuerpo que le han posibilitado al ser humano adaptarse y sobrevivir: **el miedo** le permitió advertir los peligros; **la alegría**, conectar con los demás y buscar repetir esas experiencias, etcétera. **Las emociones nos hacen humanos**. Nos conectan con los otros. La manera en que expresamos nuestras emociones es parte de cómo somos.

A todos nos atraviesan las emociones y estas inciden en nuestro comportamiento. ¿Son las mismas? ¿Las expresamos de las mismas maneras?

No todos reaccionamos de la misma manera frente a estímulos similares. Por eso es importante poder **comprender nuestras emociones**. En primer lugar se hace necesario **reconocerlas**; luego, **analizarlas** y poder **comunicarlas**. Y también, debemos aprender a **manejar** las emociones y a **generar empatía** con las de los otros. Esas capacidades constituyen una inteligencia social, ya que forman parte de nuestras relaciones con quienes nos rodean.

Cada vez más se pone en evidencia que aprender hoy en día no es exclusivamente acumular contenidos. Y que la tradicional dicotomía entre razón y emoción no es tal. Nuestras acciones y nuestros comportamientos están atravesados por ambas. Y **cuanto mejor podamos conocer nuestras emociones, identificarlas y nombrarlas, más significativos serán nuestros aprendizajes**.

¿Por qué la lectura de literatura es una buena manera de trabajar la educación emocional?

Leer literatura es abrirse a lo que la obra sugiere, apreciar la manera en que se expresan las emociones de los protagonistas, meterse en otros mundos sin dejar del todo el propio. Es poder identificarse con algún personaje, vivir a través de él otras vidas, dejarse conmover, **generar tanta empatía con lo que le sucede que nos parece que nos estuviera pasando a nosotros** mientras lo leemos. Y con la seguridad de que en el momento en que cerramos el libro, volvemos a nuestras vidas. Aunque transformados.

"*La obra narrativa tiene ventaja en la comprensión por sobre los expositivos o argumentativos ya que los modelos de situación que se crean son más cercanos a nuestra cotidianeidad y porque también se acercan desde lo emocional mediante la identificación que podemos establecer con los personajes*"[1].

A lo largo de los cuentos que integran este proyecto, **los personajes van sufriendo transformaciones en su modo de ser y de sentir**. Las emociones que experimentan no aparecen aisladas, sino que, en muchos casos, se combinan como ocurre en la vida cotidiana. Es interesante poder reconocer esos procesos con niños y niñas, apreciar la manera en que en una obra literaria recibimos esas emociones mediante **palabras e imágenes**. Así, mientras leemos y conversamos sobre lo leído, vamos generando un vocabulario para poder nombrar con claridad lo que les ocurre a los personajes y también a nosotros, los lectores; esto "*implica tomar conciencia de las propias emociones, identificándolas y dándoles nombre, como así también, percibir y comprender las emociones y sentimientos de los demás*"[2].

Muchas veces se requiere que el docente relea algún fragmento o detenga la atención de los niños en una página en particular. En general, la atención principal al leer un

[1] http://abc.gob.ar/redescuelas/sites/default/files/guion_de_referentes_np_-_pdl_-_modulo_v.pdf
[2] Documento curricular para la Educación Primaria. Dirección General de Escuelas, Provincia de Mendoza, p. 17. file:///C:/Users/WIN10/Documents/Cursos%20y%20talleres%20LIJ%20y%20DID/Educación%20emocional/Leyes%20y%20diseños/Diseño%20Mendoza.pdf

cuento está puesta en saber qué va a pasar. Por eso, para poder apreciar otros aspectos más allá del argumento, resulta conveniente releer algún párrafo, ilustración y detenerse en aspectos que probablemente en una primera lectura de corrido se hayan pasado por alto. **Las buenas obras literarias permiten relecturas que van develando nuevas capas de significado**. Es muy interesante poder compartir con los chicos esta posibilidad. Detenernos en **la transformación del protagonista** a lo largo de la historia, en alguna escena en que **cambia el ritmo del relato** o **nos sorprende**, permite apreciar estas capas. Por eso la propuesta es siempre disfrutar de la manera en que se cuenta y no solo de qué se cuenta. Asimismo, las relecturas profundizan la comprensión y despiertan el interés por cómo las palabras y las imágenes pueden transmitir de una manera tan bella y acertada las diferentes emociones.

¿Y si jugamos con nuestras propias cartas?

A continuación, les proponemos confeccionar un juego de naipes con sus alumnos. El proyecto plantea como objetivo para el grupo la realización de un mazo de cartas que elaborarán los estudiantes a partir de la lectura de los cuentos que integran esta propuesta. Como objetivo didáctico en la formación de los chicos como lectores de literatura, este juego les permitirá:

- disfrutar de los mundos de ficción que plantean los cuentos;
- ampliar sus horizontes de disfrute;
- adquirir vocabulario para conversar acerca de las diversas historias;
- apreciar aspectos comunes y diferentes en los cuentos leídos;
- identificarse con los personajes, y
- experimentar junto a ellos una gran variedad de emociones y que puedan comunicarlas y expresarlas a través del dibujo.

Es interesante que los estudiantes conozcan con anterioridad cuál será el producto final del proyecto. De esa manera, las etapas de trabajo cobran sentido en función de su realización y los niños se apropian del proceso de aprendizaje. Decirles, por ejemplo, "es importante conocer bien al protagonista porque después vamos a dibujarlo y a pensar qué sintió y cómo fue cambiando a lo largo del cuento".

El proyecto

1. Comunicación y descripción del producto

Proponga a sus alumnas/os confeccionar un mazo de cartas con el que podrán jugar al "Chancho va" y a otros juegos. Pero esta será una baraja muy particular: una **baraja literaria**.

Como primer paso, invite a los chicos a jugar al "Chancho va" con un mazo de cartas tradicional.

Chancho va – Instrucciones del juego

Propósito del juego

El juego consiste en formar lo más rápido posible la combinación de cuatro cartas del mismo número y cantar "Chancho va", apoyando la mano en el centro de la mesa o de la superficie sobre la que se esté jugando.

¿Cómo se juega?

1°) Se separan del mazo tantos grupos de cuatro cartas del mismo número como participantes del juego. (Por ejemplo, si son cuatro jugadores, serán necesarios cuatro grupos de cuatro cartas: por ejemplo, cuatro cartas de los números 1, 2, 3 y 4)[3]. Luego se mezclan las cartas y se reparten entre los jugadores de modo que todos reciban cuatro cartas.

2°) Cada uno de los jugadores, al mismo tiempo, desliza sobre la mesa una carta boca abajo al jugador de su derecha diciendo «Chancho va».

3°) Se espera unos segundos a que todos observen y acomoden sus juegos y se continúa de la misma forma (deslizando sucesivamente las cartas) hasta que el primer participante que obtenga las cuatro cartas del mismo número grite "¡Chancho!" y coloque la mano en el centro de la mesa.

4°) Los demás jugadores deberán ser lo suficientemente rápidos y atentos para colocar su mano arriba de la del jugador que lo hizo en primera instancia. El último que coloque la mano en la pila de manos es el que pierde y se lleva una letra "de castigo".

La puntuación es con letras: el que pierde va juntando las letras de la palabra "chancho": primero la C, luego la H, y así sucesivamente hasta que alguno de los jugadores forme la palabra "chancho" y pierda la partida.

Una vez que todo el grupo conoce bien la dinámica del juego, se les propone armar el mazo del grado, pero con personajes de cuentos.

Así, **en lugar de números y palos, este mazo tendrá como ilustraciones a los personajes y, como variables (o "palos"), sus emociones**. Entonces el juego consistirá en juntar, por ejemplo, cuatro *Caperucitas* o cuatro *Lobis* con diferentes emociones. Y entre todos decidirán también qué palabra dirán al pasar las cartas al compañero. Por ejemplo, en vez de "*Chancho va*" podrá ser "*Lobi va*" o la frase que hayan decidido entre todos.

El proyecto consistirá, entonces, en:

- **conocer a fondo todas las historias** que van a leer;
- **identificar y elegir** a los **personajes** (que serán los que luego van a dibujar en los naipes);
- **analizar y describir las emociones** que van sintiendo (poner particular atención al modo en que el texto y las ilustraciones las transmiten), y,
- realizada toda la investigación, **confeccionar las cartas**.

3 Para una correcta dinámica de juego en las aulas sugerimos que se armen grupos de entre cuatro y seis jugadores. En función de cuántos jugadores por grupo haya, será la cantidad de naipes a confeccionar.

2. Antes nos detenemos en las imágenes

Comentar con los chicos el título del cuento que van a leer para que ellos anticipen quién creen que será su protagonista y por qué, y qué tipo de historia se desarrollará. Mostrar la tapa y pensar entre todos qué indicios nos da la imagen acerca de qué tipo de historia se esconde: detenerse en los colores de las imágenes, los detalles del fondo, quiénes están dibujados, qué expresiones tienen.

LOS CUENTOS QUE YA CONOCEMOS

Muchas veces los cuentos hacen referencia a otras historias, se apoyan en la tradición literaria compartida. Así, es muy común encontrarnos con referencias tanto a personajes de los cuentos tradicionales, como Caperucita, como a elementos de dichos relatos que cobran significados más profundos, como sucede con una manzana roja, que por lo general refiere al cuento "Blancanieves".

Muchos de los libros que integran este proyecto son parte de este "juego": tiene una relación intertextual con distintos cuentos tradicionales. Es interesante poder explicitar la presencia de estos relatos clásicos; por ejemplo, es posible preguntar a los chicos a qué les hace acordar una escena o un personaje y por qué; luego, reflexionar acerca de cómo podemos inferir cierto comportamiento del personaje si aún no lo conocemos, qué nos hace pensar que va a ser de cierta manera si todavía no hemos leído nada sobre él.

Preguntar a los chicos si saben qué es un libro álbum. Observar las imágenes y apreciar el vínculo que hay entre los lenguajes textual e ilustrado y revisar cómo dialogan entre sí. Verificar: ¿Esta publicación tiene imágenes? ¿Son ilustraciones?, ¿fotografías?, ¿dibujos simbólicos?, ¿gráficos, esquemas o tablas?, ¿pequeñas viñetas?, ¿historietas? ¿Son grandes o pequeñas? ¿Ocupan toda la página o solamente un sector? ¿Están realizadas en blanco y negro, en pocos colores o a todo color? Luego, avanzar: ¿Cómo se cuenta esta historia? ¿Las imágenes me cuentan una parte de la historia? ¿Qué relación hay entre lo escrito y lo dibujado?

Ver con los estudiantes el video disponible en YouTube *#FLIJ2021 #AmigosFeroces Liliana Cinetto y Poly Bernatene: el libro álbum.*
https://www.youtube.com/watch?v=lKIvhbUry1U

3. La lectura

Al compartir una lectura con los chicos, hay varias fuentes de información con relación a lo que se está contando: las **ilustraciones** en general aportan las características de los personajes, qué están sintiendo y dónde transcurre la acción; el **texto** y la **imagen** se complementan para completar la información además de desarrollar la trama.

Es importante ofrecer un momento para apreciar cada una de las imágenes del libro. Un tiempo en que cada uno pueda observar los detalles, colores, tamaños: los indicios expresados a través de las imágenes. Las múltiples interpretaciones que permiten las ilustraciones enriquecen la lectura y favorece la formación de lectores cada vez más expertos.

En *Breve guía para leer y pensar la imagen en el libro* (de Poly Bernatene e Istvansch) aparecen las siguientes preguntas disparadoras: ¿las ilustraciones agregan contenido o solamente repiten lo que el texto dice? ¿Son fieles a la historia o hay discordancia? ¿Fundan un posible nuevo texto o una historia paralela?

¡LEAMOS OTRA VEZ!

Seguramente, como se mencionó con anterioridad, el cuento será leído y mirado más de una vez. La primera lectura es para conocer la historia. Sin embargo, la literatura invita a ser apreciada una y otra vez. Los chicos suelen pedir escuchar varias veces la misma historia. Disfrutan sabiéndose de memoria ciertas frases, anticipando qué está por pasar. Conocer el final del cuento da cierta confianza y seguridad que permite a los lectores disfrutar tranquilos los pasajes de suspenso sabiendo ya que el protagonista saldrá airoso.

Así, los niños podrán animarse a leer por sí mismos con la seguridad de hacerlo bien ya que conocen "qué dice" y, por lo tanto, tienen elementos en los que apoyarse.

4. Conversación e intercambio

Es importante ofrecer un momento de **silencio** posterior a la lectura del cuento. Un tiempo en el que la historia termine de tomar forma en la interioridad de sus lectores/as. Es entonces cuando ese encuentro que cada uno tuvo individualmente con el cuento podrá abrirse a una conversación sobre la experiencia con los otros lectores y lectoras.

Al leer literatura con otros surge la posibilidad de comparar las diferentes interpretaciones acerca de lo leído, y que cada lector pueda enriquecer su propia mirada con la de los demás. Para potenciar la actividad, es importante generar en las aulas un clima de libertad, en el que cada alumno/a sienta que sus observaciones y comentarios serán respetados porque no hay una única respuesta correcta.

Asimismo, se hace necesario que el docente se convierta en mediador de este intercambio, dando lugar a las diferentes lecturas y a que ellas se expresen junto con argumentos y ejemplos.

"*Es importante que en estos espacios de intercambio los alumnos puedan expresar libremente lo que la obra leída les produjo, evocó, qué los conmovió, qué los disgustó. Para que ello sea posible, el docente deberá intervenir como mediador para que la palabra circule y se puedan compartir experiencias y sentimientos, cada vez con enunciados más precisos y ajustados a lo que se desea comunicar*"[4].

[4] Diseño Curricular para la Educación Primaria. Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2018. http://abc.gob.ar/primaria/sites/default/files/resolucion_ndeg_1482_17_diseno_curricular.pdf

En estas situaciones de intercambio que han sido propuestas, los lectores podrán:
1. Identificarse con los personajes y permitirse sentir lo que sienten ellos, descubrir sus características, sus expresiones, sus gestos y colores para que, cuando realicen las cartas, puedan crear sus dibujos y reproducir las expresiones seleccionadas.
2. Pensar con otros en cómo se siente alguno de los personajes, analizando los motivos y poniendo palabras a esos sentimientos y emociones.
3. Intercambiar ideas acerca de qué generan ciertas situaciones que aparecen en las imágenes y relacionarlas con vivencias personales.
4. Interactuar con los demás y experimentar cómo las mismas situaciones a algunas personas les despiertan algunos sentimientos y a otras, otros.

Guiar el intercambio posterior a la lectura en torno a los objetivos anteriormente propuestos les permitirá **conformar una comunidad de lectores de literatura** y, a la vez, trabajar los siguientes **cuatro ejes propios del trabajo con las emociones en el aula**:
1. Reconocer las emociones (autoconocimiento).
2. Analizar las emociones (autoconciencia).
3. Comunicar las emociones (expresión).
4. Manejar las emociones (autorregulación y empatía).
"*En una comunidad de lectores, al tomar contacto con obras de alta calidad estética, los chicos van formándose como 'lectores estéticos', como lectores que responden, que reaccionan de forma vivencial ante los sentimientos, las ideas, las escenas, las emociones que transmite el texto literario, (…) como lectores que participan activamente de los conflictos, las tensiones, los desenlaces de sus cuentos favoritos*"[5].

Actividades:
• Buscar en el cuento una frase que me parezca muy linda y copiarla.
• Buscar una escena en la que haya un diálogo particular entre texto e imagen y reproducirla.
• ¿Qué sentí a medida que iba leyendo la historia?

5. Planificación del producto final: elección de personajes e identificación de emociones

a) Plantear al grupo cómo serán los naipes y mostrar un ejemplo: cada uno contendrá un personaje ilustrado y una emoción.
b) Armar un **listado provisional de personajes**. Con lo que cada uno recuerda –y apoyándose en lo que anotaron en sus cuadernos– se enumeran los personajes de los cuentos y se eligen los preferidos para armar las cartas. Se explicita que es un listado provisional que se completará una vez releído el cuento.
c) Entre todos, **conversar acerca de las emociones por las que atravesó cada uno de los personajes seleccionados** a lo largo de la historia. Se puede retomar lo que salió en los intercambios realizados después de la lectura y probablemente se haga una nueva lectura del cuento, teniendo como propósito ahora la identificación de estas emociones, expresadas desde el texto o desde las ilustraciones. Como cierre del intercambio, se arma **un listado de las emociones** que fueron apareciendo y se completa el de los personajes.
La relectura puede realizarla el docente o, mejor aún, pueden hacerla los chicos en pequeños grupos. El protagonista será fácil de nombrar, pero el desafío reside en que encuentren más personajes en la historia (algunos que tal vez solo aparecen en las ilustraciones) y en que identifiquen las emociones que cada lector/a va atravesando.
Luego de la relectura se termina de completar el listado. Entre todos, eligen cuáles son los que van a aparecer en las cartas[6]. Se pueden elegir aquellos que atraviesen varias emociones a lo largo del cuento, o imaginar qué otras emociones podrían vivir (tristeza, alegría, enojo, aburrimiento, etcétera.).

6. Elaboración de fichas

En grupos, armar fichas con cada una de las emociones identificadas. Una vez que se conversó en el punto anterior sobre el tema, pedir que en pequeños grupos completen la siguiente ficha:

Título del cuento:
Escritor:
Ilustrador:

EMOCIÓN	¿CÓMO APARECE EXPRESADA?	PÁGINA

Con los libros a mano, habrá que volver a fragmentos específicos de cada cuento en los que se pongan de manifiesto estas emociones, ya sea desde el texto o desde la imagen. Al principio, los niños seguramente necesitarán cierta orientación del docente. Luego, cuando las historias ya se vuelvan muy conocidas debido a sus relecturas, podrán identificar solos en qué parte de cada cuento sucede lo que están buscando.

[5] Diseño Curricular para la Educación Primaria. Ministerio de Educación, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, p. 372. https://www.buenosaires.gob.ar/sites/gcaba/files/diseno_curricular_para_la_escuela_primaria._primer_ciclo.pdf
[6] La cantidad de personajes a elegir deberá corresponderse con la cantidad de jugadores que se desee. Sugerimos, tal como se mencionó con anterioridad, que los grupos de juego en el aula sean de entre cuatro y seis jugadores.

7.Confección de los naipes

Para armar las cartas, se seleccionarán cuatro emociones y tantos personajes como jugadores se desee. Luego, se repartirán a cada niño cuatro naipes en blanco en los que deberá escribir el nombre del personaje que le tocó dibujar en el extremo superior (siempre el mismo) y cada una de las cuatro emociones identificadas en el extremo inferior. En el centro, deberá dibujar el retrato de ese personaje expresando cada una de las emociones.
Se sugiere a los chicos inspirarse o tomar como modelo la manera en que el ilustrador del cuento logra transmitir cada una de esas emociones (gestos, colores, detalles, expresiones).

→ Sonrisa - Alegría

→ Boca hacia abajo - Tristeza

→ Boca abierta - Sorpresa

→ Cejas hacia abajo - Enojo

Por ejemplo:

En el anverso pueden decidir entre todos qué habrá: el nombre de la escuela, el nombre del nuevo juego que acaban de inventar, el grado u otro nombre de fantasía que inventen entre todos. Recomendamos plastificar los naipes así resultan más duraderos y manipulables. Cada mazo quedará conformado por la cantidad de cartas decididas (la cantidad de personajes seleccionados multiplicada por cuatro) y tendrá características propias: los personajes elegidos por ese grupo y las emociones que hayan querido seleccionar.

8. ¡A jugar!: "Chancho va" literario

En grupos de la cantidad de jugadores elegida, se mezclan y reparten cuatro cartas a cada jugador: el objetivo es que cada uno reúna cuatro cartas con el mismo personaje. La manera de intercambiarse las cartas es similar a la del "Chancho va", pasándoselas de a una, de izquierda a derecha, y mientras entre todos se pronuncia la frase elegida.

Variantes del juego: una vez que se hayan jugado varias rondas, en lugar de buscar el mismo personaje, la consigna es buscar cuatro cartas con la misma emoción. Para poder jugar esta variante, los grupos de jugadores deberán ser de cuatro integrantes.

9. Otros juegos con las cartas

El mazo confeccionado puede utilizarse también para otros juegos y actividades en el aula. Les presentamos algunas variantes, aunque sabemos que seguramente se les ocurrirán algunas más:

Cartas para conversar

Se ponen todas distribuidas sobre la mesa boca abajo. Los chicos, de a uno, van levantando una carta. De acuerdo con la que les toca, tienen que contar, escribir o dibujar:
1) ¿Por qué creen que ese personaje se siente así?
2) ¿Qué le pudo haber pasado a ese personaje para tener esa cara?
3) ¿Qué habrá hecho el personaje después?
4) ¿Qué harías si te sintieras así?

Memotest

Se ponen todas las cartas del mazo con las imágenes hacia abajo y, por turnos, los chicos deben levantar dos. Si alguno levanta dos con el mismo personaje o con la misma emoción, se las guarda. Si son diferentes, vuelve a darlas vuelta y es el turno del siguiente.
Gana quien haya recogido más parejas de cartas.

Variante del memotest para conversar

El que encuentra dos cartas con igual personaje debe contar alguna aventura de ese personaje o algún pasaje del libro que le haya gustado, o inventar una historia, para poder levantar ese par.

El que encuentra dos cartas con igual emoción debe contar alguna situación en la que él o algún personaje de cuento haya vivenciado dicha emoción, para poder levantar el par. Gana quien levanta mayor cantidad de cartas.

DESCARGABLES

El mazo confeccionado por el ilustrador Poly Bernatene se encuentra disponible en nuestra página web tanto en color como en blanco y negro (para que coloreen los alumnos):

¡Se pueden descargar e imprimir!

https://santillana.com.uy/literatura-es-emocion/

10. Cierre del proyecto

Una vez que las cartas están probadas, se les propone invitar a jugar a otros. Pueden ser las familias o los chicos de algún otro grado, u organizar partidas especiales para los recreos con quienes tengan ganas de jugar.

Para ello se planifica cómo se organizarán las partidas, de cuántos jugadores serán y si quieren premios para quienes ganen. Luego se confecciona la invitación. Si es a las familias, podrá ser una nota en el cuaderno de comunicaciones. Si es con otro grado o en los recreos, podrá ser de manera oral, en los espacios pertinentes.

Asimismo, tendrán que organizarse para ver de qué manera explicarán el juego a los nuevos participantes. Si se hará por escrito, deberán confeccionar las instrucciones y tal vez fotocopiarlas para que haya una en cada grupo de jugadores. Si se darán a conocer en forma oral, tendrán que planificar quién dirá qué parte y practicarlo.

Finalmente, deberán nombrar responsables por grupos de jugadores. Por ejemplo, en cada grupo de cuatro jugadores deberá haber dos personas del grado que ya conocen el juego y dos invitados.

Resultará muy interesante ver si los invitados conocen el juego y los recuerdos que les trae la propuesta, así como qué relatos les evocan las diferentes emociones con las que interactuarán en el juego.

Como cierre del evento, si es en el aula, pueden compartir la lectura de uno de los cuentos con los invitados. La lectura podrá estar a cargo de los chicos que deseen hacerla, habiéndola practicado con anterioridad.

Esperamos y les deseamos que sea una linda experiencia compartida.

Si quieren sacar fotos de los mazos que armaron, de las escenas de juego y del evento final, o hacer un video, o escribir la experiencia de lectura e intercambios, los invitamos a compartir lo ocurrido en torno al proyecto "Literatura es emoción" enviándonos por mail a holauy@santillana.com o en nuestra página de Facebook Santillana Uruguay y de esa manera ampliar esta comunidad de lectores de literatura.

Desarrollo del proyecto: Lic. Verónica Lichtmann, profesora en Enseñanza Primaria, licenciada en Ciencias de la Educación y especialista en Didáctica de la Lengua y la Literatura.

DATOS DEL REPRESENTANTE COMERCIAL

NOMBRE

E-MAIL

TEL.

VISITANOS EN

santillana.com.uy
SantillanaUy
@SantillanaUy
@SantillanaUy