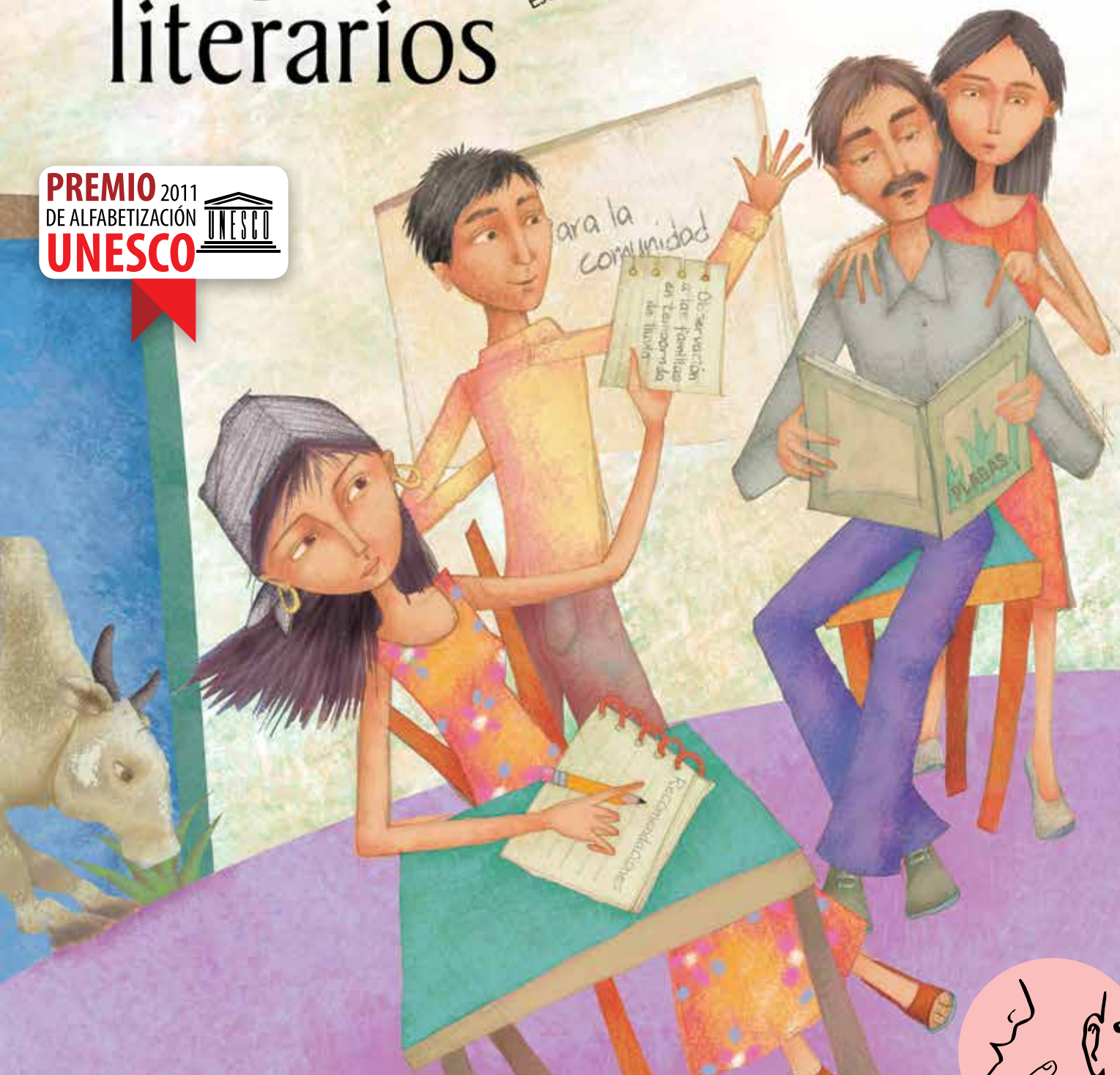


Folleto

Juegos literarios

¡Vamos a escribir!
Escribir es ver, recordar e imaginar

PREMIO 2011
DE ALFABETIZACIÓN
UNESCO



Créditos a la presente edición

Coordinación académica
Maricela Patricia Rocha Jaime

Autoría
Adriana Leticia Bautista Vargas

Revisión
María de Lourdes Aravedo Reséndiz
Lilia Mabel Encinas Sánchez
Margarita Palacios Sierra
Águeda Saavedra Rodríguez

Coordinación gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Seguimiento al diseño
María Aurora Arellano Saucedo

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar

Revisión editorial
Águeda Saavedra Rodríguez
Laura Sainz Olivares
María Eugenia Mendoza Arrubarrena

Diseño gráfico
María Guadalupe Pacheco Marcos

Diagramación
Norma García Manzano
Jorge Alberto Nava Rodríguez

Ilustración
Cristina Niizawa Ishihara

Ilustración de portada
Alma Rosa Pacheco Marcos

¡Vamos a escribir! Folleto Juegos literarios. D.R. 2005 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de su autora y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total, por cualquier medio, sin la autorización por escrito de su legítimo titular de derechos.

Impreso en México

Índice



Presentación	2
Juegos de poesía	3
Juego 1	3
Juego 2	4
Juego 3	5
Juego 4	6
Juego 5	9
Juegos de cuentos	11
Juego 1	11
Juego 2	12
Juego 3	13
Juego 4	14
Juegos de novelas	16
Juego 1	16
Juego 2	17
Juego 3	18
Juego 4	19
Juego 5	21
Juego 6	23

Presentación

En este folleto podrás jugar por medio de diversas actividades que te permitirán ampliar tu conocimiento sobre diferentes autores, títulos y fragmentos de obras literarias.

Contiene apartados que van de acuerdo con los géneros que se trabajan en la Antología y en el Libro del adulto, es decir, con la poesía, el cuento y la novela.

Los juegos son muy variados y divertidos. No te pierdas la experiencia de disfrutarlos.

¡A divertirse con la literatura!

Juego 1

- Coloca las palabras que faltan en cada una de las estrofas. Selecciona una de las que se te presentan del lado derecho. Recuerda las rimas en las palabras finales.

Iztaccíhuatl*

Desnuda, entre la nieve de la _____,
que salpica tu cuerpo de alabastros, provocas
la lujuria de los _____
que iluminan tu eterna reciedumbre.

Entre idilio de nubes y montañas, entre los riscos
de la cumbre enhiesta ocultan tu hermosura ____
_____ el loco palpar de tus _____
_____.

Y duermes toda blanca, toda inerte, desafiando
los siglos y la _____
y encajas en el cielo tu figura como un símbolo
eterno: ¡el de la _____!

montaña - cumbre

corazones - astros

orquesta - deshonestas

entrañas - migrañas

altura - galanura

suerte - muerte

Ing. José Pérez Landín

* Calendario del año 2000, calendarios Landín, Ed. PROGRAMEY, México.

Juego 2

- Lee el poema, después localiza las palabras resaltadas en la sopa de letras de la siguiente página. Las podrás localizar de manera horizontal →, vertical ↓, y diagonal de ↘ izquierda a derecha.

Popocatépetl*

Sí, **guerrero** inmortal, ahí la tienes,
blanca e inmóvil como el propio **hielo**
en vano es la tortura de tus sienes
pidiendo a Dios que la despierte el **cielo**.

Inútil tu llamar, no está **dormida**
pues ni al conjuro de tu **amor** despierta.
Sigue agachado como bestia herida
y bebe la **nostalgia** de tu muerte.

No escucharon los ámbitos tu ruego
ni Dios quiso escuchar tu ronco **grito**.
Seguirás con tus lágrimas de fuego
regando de **dolor** el infinito.

Ing. José Pérez Landín

* Calendario del año 2000, Calendarios Landín, Ed. PROGRAMEY, México.

n	d	r	w	i	o	c	a	b	d
x	o	v	u	a	h	i	e	l	o
s	r	s	o	p	s	e	l	x	l
y	m	i	t	q	z	l	r	o	o
b	i	ñ	p	a	m	o	r	u	r
l	d	q	g	b	l	a	n	c	a
a	a	e	i	l	v	g	s	h	p
g	r	i	t	o	c	y	i	o	l
o	r	e	r	r	e	u	g	a	m

► Al terminar regresa a tu Libro del adulto y continúa con la Actividad 3 de la Unidad 1.

Juego 3

► Escribe palabras que rimen con las que aquí se presentan.

- 1) tazón _____
- 2) colores _____
- 3) peña _____
- 4) poderosa _____
- 5) tortilla _____
- 6) hoguera _____
- 7) lejanos _____
- 8) masa _____

► Lee los siguientes textos, incluyendo las palabras que escribiste de acuerdo con el número. Diviértete leyendo los versos.

Quisiera saber qué pasa
cuando llego a la 8

A veces con los dolores
se te suben los 2

Parece que aquellos
manzanos los hicieron
con grandes 7

Con esa rica 5
hicimos nuestra masilla.

¡Cómo me gusta el sazón
lleno de mucho! 1

Le mandaron una 3
con la hermana cigüeña

Fue al hospital de
la ceguera para curarle la 6

Le dicen la primorosa
porque es muy 4

Juego 4

► Completa las siguientes dos oraciones.

Yo soy _____
_____ es muy _____

► A partir de las oraciones anteriores, escribirás un poema muy divertido. Observa el ejemplo.

Yo soy una costurera

Platicar con mis amigas es muy divertido.

Si tuviste dificultad para escribir tus oraciones, revísalas ahora. Recuerda que no se trata de copiar las oraciones, sino de crear dos oraciones que expresen algo relacionado contigo.

► Escribe ahora tu poema a partir de jugar con preguntas y respuestas. Observa el ejemplo.

*Yo soy una costurera.
Platicar con mis amigas es muy divertido.
¿Es divertido platicar con mis amigas?
¿Soy una costurera?*

*Sí, soy una costurera
y me divierte platicar con mis amigas.
Soy una costurera,
una costurera con amigas,
una costurera que platica.*

*¿Una costurera que platica con amigas?
Soy una amiga que platica,
una amiga que cose.*

*¿Una amiga que cose y que platica?
Sí, coso y platico y tengo amigas.
Soy amiga de las costuras,
y soy también costurera de pláticas,
costurera de amigas.*

*¡Soy una amiga divertida!
Por eso soy
una costurera que platica con amigas,
una costurera muy divertida.*

¿Cómo te sentiste al leer este poema?

Reflexiona y contesta.

- Observa cómo se jugó con las palabras en el texto anterior. Ahora escribe tu propio poema. Antes de hacerlo, puedes leer varias veces el ejemplo. Anímate a crear tu propio poema, empezando con las dos oraciones que escribiste.

Yo soy _____
_____ es muy _____

- Finalmente, ponle título a tu poema. Cuida que el título exprese el contenido de lo que escribiste. Muéstralo a tu asesor o a otra persona. Después, haz las correcciones que consideres pertinentes.

Reflexiona.

¿Te divertiste? Lee varias veces tu poema y ve si puedes ampliarlo jugando con las palabras. Recuerda que puedes jugar más, si incluyes oraciones afirmativas, así como preguntas y exclamaciones.

Juego 5

► Lee los siguientes refranes “chiflados” y relaciónalos con las imágenes.

Tener la conciencia
limpia es síntoma de mala
memoria.



Pez que lucha contra
la corriente, muere
electrocutado.



Si la montaña
viene hacia ti...
¡Corre! ¡Es un derrumbe!



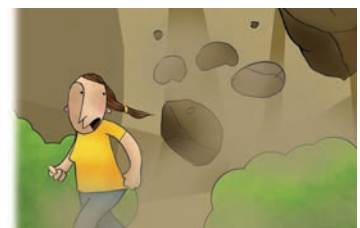
Lo importante no es saber,
sino tener el teléfono
del que sabe.



Si un pajarito te dice algo...
debes estar loco, porque
los pájaros no hablan.



De cada diez personas
que ven televisión, cinco
son la mitad.



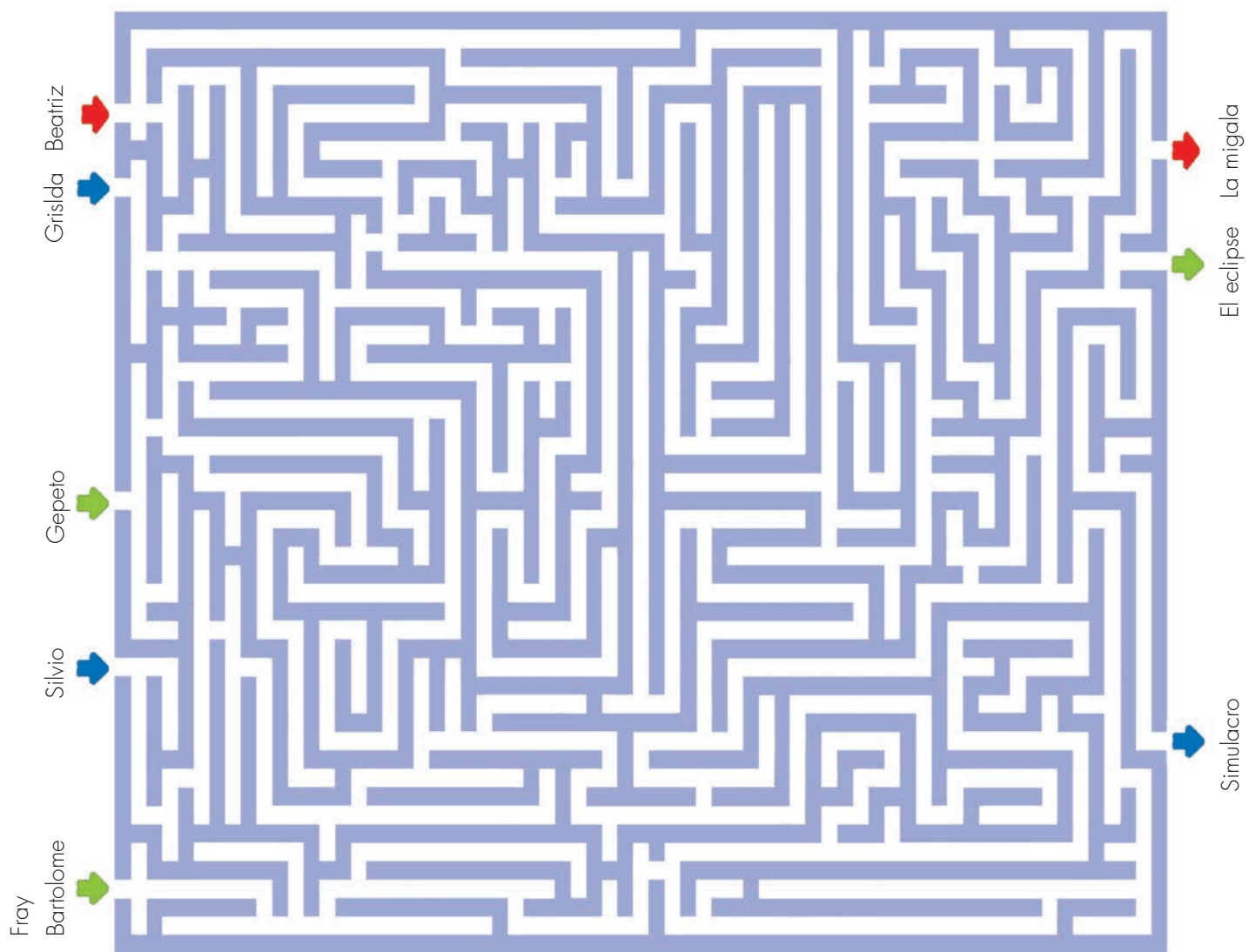
► Ve a la Antología y continúa con las actividades referentes a la poesía.

Además... 

Si deseas saber más acerca de poesía, como en los juegos anteriores, revisa la Unidad 1 del Libro del adulto, así como los materiales y actividades que ahí se recomiendan.

Juego 1

- Encuentra el camino del personaje hacia el cuento que le corresponda. Para ello, sigue el camino de cada uno con una línea. Algunos de estos personajes se encuentran en tu Antología.



Juego 2

- Encuentra las diez diferencias del siguiente cuento de Julio Cortázar*. Márcalas encerrándolas en un círculo.

Texto 1 (versión original)

Señales

Desde la infancia apenas se me cae algo al suelo tengo que levantarlo, sea lo que sea, porque si no lo hago va a ocurrir una desgracia, no a mí sino a alguien a quien amo y cuyo nombre empieza con la inicial del objeto caído.

Texto 2 (versión modificada)

Señales

Desde la vejez apenas se me vuela algo al suelo tengo que agarrarlo, sea lo que fuera, porque si no lo subo va a ocurrir una desdicha, no a mí sino a alguien a quien quiero y cuyo nombre termina con la letra del objeto extraviado.

* Julio Cortázar. Aunque de padres argentinos, nació en Bruselas, Bélgica, en 1914. Murió en París, Francia, el 12 de febrero de 1984.

Juego 3

► Encuentra el orden correcto de las letras que componen los sustantivos del siguiente cuento. Una vez que lo hayas hecho, escríbelas en la línea que corresponda y, posteriormente, completa con esas palabras el texto del escritor mexicano Julio Torri*.

1. **daha** _____
2. **ond** _____
3. **nadicriocio** _____
4. **ginapá** _____
5. **labrapa** _____

Don

Un _____ le había concedido el _____ de abrir
1 2

cualquier _____ justamente en la _____
3 4

donde se hallaba la _____ buscada.
5

Julio Torri

* Julio Torri. Escritor mexicano nacido en Saltillo, Coah., en 1889. Es autor de ensayos, poemas y cuentos. Murió en la Ciudad de México en 1970.

Juego 4

- Lee el siguiente cuento y nombra las palabras que corresponden a las imágenes. Después, reescríbelo haciendo la sustitución de imágenes por las palabras.

Había una vez

Un apuesto



llama a la



y le pide que se calce la más hermosa de las



En cuanto observa que ésta se ajusta al



perfectamente, la toma del



al mismo tiempo

que le dice: –Queda usted arrestada, esta



fue hallada en la escena del crimen.

Javier Quiroga G.*

► Regresa a tu Libro del adulto y continúa con la Actividad 5 del Tema 3, Unidad 1.

Además... 

Para saber más del cuento como género literario, revisa la Unidad 2 del Libro del adulto, así como de los materiales y las actividades recomendados.

* Javier Quiroga G., "Había una vez", en *El libro de la imaginación*, Fondo de Cultura Económica, México, 1984, p. 170.

Juegos de novelas

Juego 1

- Encuentra el nombre de alguna de las novelas escritas por Jorge Ibargüengoitia. Para ello, sustituye los símbolos por las letras correspondientes en las líneas localizadas abajo.



Juego 2

► Completa las siguientes frases que forman parte de la historia *Por donde se sube al cielo*, novela escrita por Manuel Gutiérrez Nájera*.

imprensa

veía

espectáculo

teatro

alumnas

cabeza

1. Ha concluido el _ _ _ _ _ ₁₁ _ _ _ _ _ .
2. Los periodistas corren a la _ _ _ _ _ ₈ _ _ _ _ _ para escribir las últimas noticias.
3. En la puerta del _ _ _ _ _ ₆ _ _ _ _ _ la esperaba un coche.
4. Magda _ _ _ ₄ _ _ _ con la imaginación todo aquel cuadro.
5. Lo que más admiraba a las _ _ _ _ _ ₇ _ _ _ _ _ era el baúl que la recién llegada había puesto debajo de su cama.
6. Las ideas tristes pasaban por su _ _ _ _ _ ₆ _ _ _ _ _ de coqueta, como la sombra de las aves por el lago.

* Manuel Gutiérrez Nájera murió a los 56 años. Cultivó, desde temprana edad, diversos géneros literarios en prosa y verso.

Juego 3

- Localiza en la siguiente sopa de letras los nombres de seis personajes que aparecen en la novela *Marianela*, escrita por Benito Pérez Galdós*. Podrás encontrarlas en las direcciones: → ↓ ↖ ↗

Golfín

Marianela

Centeno

Manuel

Celipín

Pablo

C	E	N	T	E	N	O	A	G	Q
X	E	O	N	J	I	G	C	H	P
M	A	R	I	A	N	E	L	A	X
A	L	U	P	B	L	L	B	W	B
N	J	Y	Q	I	K	L	O	P	L
U	N	E	P	Ñ	O	I	Z	F	V
E	M	I	R	I	B	K	S	Ñ	A
L	N	S	H	G	O	L	F	Í	N
W	T	W	A	C	A	H	C	A	M

* Benito Pérez Galdós, nació en Palmas de Gran Canaria en 1843. Fue aficionado a la música y al dibujo.

Juego 4

- Localiza las diez diferencias en el siguiente fragmento de la novela *Álbum de familia*, de la escritora mexicana Rosario Castellanos*. Encierra las diferencias en un círculo.

Texto 1 (versión original)

—Mi parte. Lo que Matilde ha hecho lo ha hecho con otros, en otros lugares. Yo ni siquiera la conozco.

—¿Qué me das si te dejas pasar? El borriquito que viene atrás. Así dice el juego infantil. Recuerdo la letra pero no acierto a recordar la música.

—Será porque no tiene música.

—¿No? Yo hubiera jurado... Es curioso el funcionamiento de la memoria. Desde que llegamos a México no han cesado de representármeme imágenes que yo creía borradas para siempre. Pero discúlpeme, no son mis confidencias las que le interesan, sino las de Matilde.

Texto 2 (versión modificada)

—Mi parte. Lo que Matilde ha hecho lo ha hecho con otros; en otros lugares: Yo ni siquiera la conozco.

—¡Qué me das si te dejas pasar! El borriquito que viene atrás. Así dice el juego infantil; Recuerdo la letra pero no acierto a recordar la música.

—Será porque no tiene música:

—¿No? Yo hubiera jurado. Es curioso el funcionamiento de la memoria. Desde que llegamos a México no han cesado de representármeme

* Rosario Castellanos. *Álbum de familia*. México, CONACULTA- Planeta, 2002. p.12.

imágenes que yo creía borradas para siempre... Pero discúlpeme. no son mis confidencias las que le interesan, sino las de Matilde.

¿Cuál es el texto que contiene la puntuación correcta?

¿Por qué?

Juego 5

- Lee la siguiente canción inspirada en Cien años de soledad*. Después ve a tu Antología y lee el fragmento de esta novela para contestar las preguntas.

Macondo

Los 100 años de Macondo sueñan,
sueñan en el aire.

Y los años de Gabriel trompetas,
trompetas lo anuncian.

En cadena con Macondo sueña,
don José Arcadio.

Y ante él la vida pasa haciendo
remolinos de recuerdos.

La tristeza de Aureliano, en cuatro,
la belleza de Remedios, violines,
las pasiones de Amaranta, guitarras,
el embrujo de Melquíades, oboe.

Úrsula, 100 años, dónde está Macondo,
Úrsula, 100 años, dónde está Macondo

Eres epopeya del pueblo olvidado,
forjado en 100 años de amor esa historia.
Eres epopeya del pueblo olvidado,
forjado en 100 años de amor esa historia.

* Obra del gran escritor colombiano, Gabriel García Márquez.

Me imagino y vuelvo a vivir
en mi memoria que nada al fin.
Mariposas amarillas Mauricio Babilonia.
Mariposas amarillas que vuelan liberadas.

Mariposas amarillas Mauricio Babilonia.
Mariposas amarillas que vuelan liberadas.

Mariposas amarillas Mauricio Babilonia.
Mariposas amarillas que vuelan liberadas.

Camino Diez

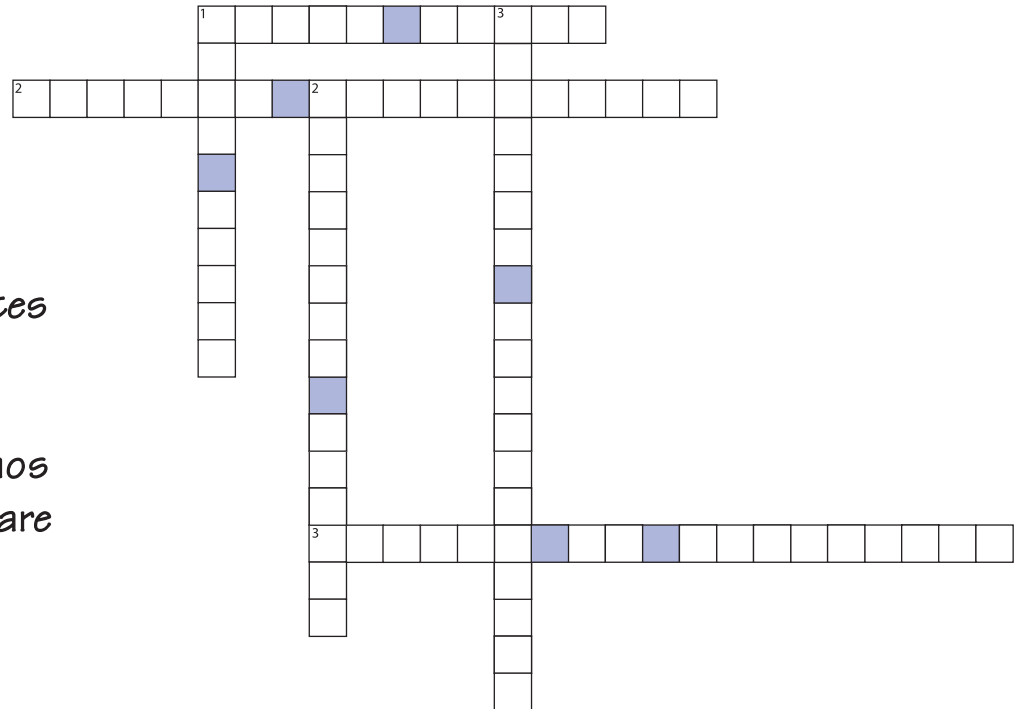
¿Por qué dice la canción que Aureliano se caracteriza por la tristeza?

¿Por qué dice la canción que Melquíades se caracteriza por el embrujo?

¿Por qué se relaciona a Úrsula con 100 años?

Juego 6

- Lee la descripción que corresponda a la casilla y encuentra el nombre del autor o personaje de novela que se presenta a continuación.



Juan Rulfo
Miguel de Cervantes
Sherlock Holmes
Julio Verne
Rosario Castellanos
William Shakespeare

Horizontal

1. Escritor francés, destaca por sus libros: *Viaje al centro de la tierra*, *Veinte mil leguas de viaje submarino*, *La vuelta al mundo en ochenta días*. Falleció en 1905.
2. Poeta y autor teatral inglés. Famoso por sus obras universales *Hamlet*, *Otelo* y la más representada *Romeo y Julieta*.
3. Nombre del famoso escritor español que dio vida a Don Quijote de la Mancha.

Vertical

1. Escritor mexicano que es conocido mundialmente por su novela *Pedro Páramo* y su colección de cuentos *El llano en llamas*.
2. Personaje creado por *Arthur Conan Doyle*, en una serie policiaca acerca de un detective que resuelve misterios, la cual porta el nombre del mismo personaje. Su frase célebre es: "Elemental, mi querido Watson".
3. Escritora mexicana autora de novelas como *Balún Canán* y *Oficio de tinieblas*, esta última galardonada en 1962 con el Premio Sor Juana Inés de la Cruz.

Respuestas: Horizontal: 1) Julio Verne, 2) William Shakespeare, 3) Miguel de Cervantes.
Vertical: 1) Juan Rulfo, 2) Sherlock Holmes, 3) Rosario Castellanos.

► Ve a la Antología y continúa con las actividades referentes a la novela.

Además... 

Para saber más acerca de la novela como género literario, como en los juegos anteriores, revisa la Unidad 3 del Libro del adulto, así como los materiales y las actividades que ahí se recomiendan.



Folleto

Juegos literarios

¡Vamos a escribir!
Escribir es ver, recordar e imaginar

PREMIO 2011
DE ALFABETIZACIÓN
UNESCO

