

Cuentos que aúllan

Escuela: N° 9 DE 2 JIN A "Jardín de los Poetas"

Autora: Brenda Tojeiro

Sala/grado/año: Sala de 2 años

Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas: Experiencias para el desarrollo personal y social, experiencias para el desarrollo del juego, experiencias para la comunicación y la expresión

Breve descripción

“Cuentos que aúllan” fue un itinerario didáctico desarrollado en una sala de 2 años que propuso la literatura y el juego simbólico como experiencias para imaginar, comunicar y compartir con otros. A partir de diferentes cuentos de lobos, las historias se transformaron en escenarios lúdicos donde los niños y niñas pudieron escuchar, anticipar, dramatizar escenas, participar de intercambios y expresar emociones como la sorpresa, el miedo, la curiosidad y la alegría.

Mediante la repetición de relatos, la exploración de materiales y la ambientación de espacios, se habilitaron situaciones que favorecieron el desarrollo del lenguaje, la construcción de vínculos y la participación progresiva en experiencias compartidas, fortaleciendo la confianza y la comunicación.

Situación inicial

La experiencia surgió a partir del interés y disfrute que el grupo manifestaba frente a las situaciones de lectura y narración de cuentos, especialmente aquellos vinculados a personajes de lobos. Durante estos momentos, los niños y niñas comenzaban a anticipar acciones, reaccionar corporalmente frente a determinadas escenas, imitar sonidos, esconderse, reaparecer y buscar volver una y otra vez sobre las mismas historias.

Al mismo tiempo, se observaba que muchos niños y niñas aún se encontraban transitando un proceso progresivo de construcción de vínculos, participación en experiencias compartidas y sostenimiento del juego con otros, requiriendo acompañamiento para intercambiar, esperar, compartir materiales y habitar situaciones grupales de manera cada vez más segura y confiada.

A partir de este diagnóstico, se diseñó un proyecto que integró literatura, juego simbólico y experiencias vinculadas a la comunicación, la construcción de vínculos y la expresión de emociones, buscando ofrecer situaciones significativas donde los niños y

niñas pudieran ampliar sus posibilidades de interacción, juego y encuentro con otros.

Propósitos

- * Ofrecer un repertorio literario variado de cuentos de lobos y crear escenarios de lectura que inviten a la escucha atenta y al disfrute.
- * Diseñar escenarios lúdicos inspirados en las historias trabajadas para habilitar la exploración autónoma de materiales y la recreación de escenas a través del juego simbólico.
- * Promover situaciones de intercambio comunicativo y expresión emocional, brindando palabras y gestos que den sentido a las sensaciones, intereses y reacciones que los personajes de los cuentos despiertan en los niños y las niñas.
- * Favorecer la progresiva experimentación del juego compartido y la construcción de primeros acuerdos lúdicos, mediando con sensibilidad en las interacciones para potenciar el encuentro con los pares.

Objetivos

- * Iniciarse en el reconocimiento y la expresión de emociones, sensaciones e intereses a partir de la identificación con los personajes y las tramas de los cuentos de lobos trabajados.
- * Participar en escenarios de juego compartido, ampliando progresivamente las posibilidades de interacción con los pares y ensayando los primeros acuerdos lúdicos en un tiempo y espacio común.
- * Recrear personajes, escenas y acciones de los cuentos a través de la participación activa en el juego simbólico, habitando los mundos ficcionales que despiertan las historias.
- * Explorar y utilizar diversos objetos y materiales en propuestas lúdicas vinculadas a las historias, otorgándoles nuevos sentidos para enriquecer el juego y la capacidad de simbolización.
- * Intervenir en situaciones de intercambio comunicativo empleando palabras, gestos, sonidos y acciones, tanto en los momentos de lectura y narración como durante el desarrollo del juego.
- * Desarrollar el disfrute por la literatura y la capacidad de anticipación, reconociendo progresivamente personajes y secuencias narrativas a partir de la escucha atenta y la reiteración de los relatos.

Capacidades

- * Comunicación.
- * Compromiso y colaboración.

Destinatarios

La propuesta estuvo destinada a un grupo de quince niñas y niños de dos años que asisten a una institución educativa de gestión estatal de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Contenidos

EXPERIENCIAS PARA EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

- * Gradual reconocimiento y expresión de emociones, sensaciones e intereses a partir de las narrativas, personajes y escenas presentes en los cuentos trabajados.
- * Desarrollo de la dimensión social desde la participación en escenarios de juego compartido vinculados a las historias, ampliando progresivamente las posibilidades de interacción y encuentro con sus compañeros y compañeras.
- * Progresiva experimentación del juego con otros en un tiempo y espacio compartido, estableciendo primeros acuerdos durante las propuestas lúdicas.

EXPERIENCIAS PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO

- * Participación activa en el juego simbólico mediante la recreación de personajes, escenas y acciones presentes en los cuentos de lobos.
- * Exploración y utilización de objetos y diversos materiales en propuestas de juego vinculadas a las historias compartidas.

EXPERIENCIAS PARA LA COMUNICACIÓN Y LA EXPRESIÓN

- * Participación en situaciones de intercambio comunicativo mediante palabras, gestos, sonidos y acciones durante las situaciones de lectura, narración y juego.
- * Escucha y disfrute de cuentos, relatos y narraciones literarias en diferentes situaciones de lectura compartida.
- * Anticipación de acciones y reconocimiento progresivo de personajes y escenas a partir de la reiteración de historias y situaciones de juego.

Secuencia didáctica

La experiencia se desarrolló a partir de un recorrido literario centrado en distintos cuentos de lobos, donde cada historia fue abriendo nuevas propuestas de juego, simbólico, exploración y construcción de escenarios lúdicos. Los cuentos fueron leídos y retomados de manera reiterada a lo largo de todo el proceso, permitiendo que los niños y niñas pudieran apropiarse progresivamente de las narrativas tanto desde la escucha como desde el juego y la acción corporal.

- * Se ofrecieron lecturas en pequeños y grandes grupos, recuperando los mismos cuentos en diferentes momentos de la jornada y en distintos escenarios de la sala.

- * Algunas narraciones fueron acompañadas por variaciones en la voz, silencios, susurros, sonidos y gestualidades que buscaron enriquecer el clima narrativo de cada historia.
- * Se incorporaron títeres e imágenes del lobo para anticipar escenas, presentar personajes y favorecer la interacción durante las lecturas.
- * Se diseñaron espacios ambientados con telas, almohadones, túneles, cuevas y luces tenues que permitieron entrar al clima del cuento antes de comenzar las narraciones.
- * Algunas historias fueron presentadas en espacios intervenidos con linternas, sonidos, sombras y pequeños escenarios lúdicos que recuperaban elementos centrales de los cuentos.

Propuestas y escenarios lúdicos que surgieron a partir de los distintos cuentos a lo largo del recorrido literario:

“Los tres chanchitos” de Ediciones Auzou

- * Se diseñaron espacios de construcciones con bloques blandos, cajas, tubos y telas para que los niños y niñas pudieran construir casas, refugios y escondites inspirados en la narrativa.
- * Se propusieron juegos de soplar, derrumbar y volver a construir las casas, recuperando las acciones presentes en el cuento y favoreciendo la exploración de los objetos.
- * Posteriormente, las propuestas se trasladaron al patio, donde se dramatizaron roles vinculados a los personajes de la historia.

“¡Ocupado!” de Matthieu Maudet

- * Se ambientó la sala como un pequeño bosque utilizando telas verdes, refugios, túneles y elementos naturales.
- * Se ofrecieron juegos de ocultamiento y descubrimiento mediante recipientes cerrados, cajas y objetos escondidos que invitaban a golpear, abrir y descubrir qué había del otro lado.
- * Las propuestas recuperaban escenas de espera, sorpresa y aparición presentes en la narrativa.

“Lobo” de Olivier Douzou

- * Se habilitaron propuestas vinculadas a la construcción y exploración del personaje.
- * Se ofrecieron espejos, imágenes y recortes de distintas partes del rostro para jugar a construir y transformar la cara del lobo sobre diferentes superficies: mesa, pared, piso y mesa lumínica.
- * Se diseñaron propuestas de juego dramático donde se ofrecieron telas, manteles, utensilios y elementos de cocina para “cocinarle al lobo”, recreando escenas compartidas desde el juego simbólico.

“Comer un lobo” de Lilith Moscon

- * Se diseñaron escenarios de cocina con ollas reales y de juguete, cucharones, recipientes y distintos elementos para revolver, mezclar y preparar comidas.
- * Se ofrecieron propuestas de escondite y aparición utilizando mesas, sillas, cajas y túneles de tela que recuperaban escenas de sorpresa y suspenso presentes en la narrativa.

- * Las propuestas habilitaron espacios para el juego compartido y la expresión de emociones como el miedo, la risa y la sorpresa.

“¿Lobo, estás?” de Lilibeth Sanzen

- * Se organizaron juegos de persecución y escondite en el patio junto a la, recuperando la dinámica del juego tradicional presente en la historia, con proyecciones de lobos en el bosque y sonidos de aullidos.

- * Se confeccionaron y ofrecieron colas, orejas y prendas para que los niños y niñas pudieran caracterizarse y asumir el rol del lobo desde el juego corporal.

“¡Que llega el lobo!” de Émile Jadoul

- * Como cierre del recorrido, se organizó la “Fiesta de cumpleaños del lobo”, una propuesta de juego simbólico compartido que recuperó personajes, escenas y elementos presentes en las distintas historias trabajadas a lo largo del proyecto.

- * Previamente, se diseñaron y ofrecieron diversas propuestas para anticipar y organizar colectivamente el festejo: se conversaron acerca de qué cosas podrían gustarle al lobo para su cumpleaños, qué necesitaría una fiesta y cómo podría ambientarse ese encuentro.

- * Se confeccionaron y decoraron cajas-regalo, manteles y banderines utilizando témperas y papeles que luego formaron parte del escenario de juego.

- * También se ambientó la sala como un espacio festivo mediante telas, luces y una gran proyección de la imagen del lobo que acompañó el desarrollo de la propuesta.

- * Durante el juego, se ofrecieron tortas de juguete, regalos, elementos de cocina, utensilios, manteles y objetos de decoración que permitieron sostener escenas compartidas vinculadas al cumpleaños del personaje.

Intervenciones docentes

- * Diseño de propuestas literarias y lúdicas que recuperaban los intereses observados en el grupo.

- * Observación constante de los modos de participar, jugar, comunicarse e interactuar con otros.

- * Intervenciones orientadas a acompañar la construcción de vínculos, la participación en experiencias compartidas y el sostenimiento del juego grupal.

- * Acompañamiento desde el lenguaje verbal y corporal, poniendo en palabras acciones, emociones y situaciones surgidas durante el juego.

- * Registro y documentación de escenas, diálogos y situaciones significativas para revisar las experiencias junto al grupo.

Evaluación

Se propuso evaluar el proceso de apropiación de las narrativas literarias y las posibilidades de comunicación, juego e interacción que fueron construyéndose a partir de las distintas experiencias desarrolladas durante el proyecto. Particularmente, se atendió al interés y la participación en las situaciones de lectura, la progresiva implicación en escenas de juego simbólico, las posibilidades de expresar ideas, emociones y acciones a través de palabras, gestos, sonidos y movimientos; y la construcción de vínculos y experiencias compartidas con otros y otras a partir del juego.

También se consideró la capacidad de transformar materiales y objetos dentro de las escenas lúdicas, asumir distintos roles inspirados en las historias trabajadas y sostener progresivamente propuestas de juego junto a pares.

La evaluación se realizó de manera continua, cualitativa y situada, mediante la observación directa y sistemática durante las situaciones de lectura, juego y exploración de materiales. Se utilizaron registros anecdóticos, notas de observación, registros fotográficos y audiovisuales, así como la documentación pedagógica de escenas significativas, diálogos y modos de participación.

Estos instrumentos permitieron construir una mirada atenta sobre los recorridos individuales y grupales, acompañando las posibilidades de comunicación, juego, interacción y construcción de vínculos que fueron emergiendo a lo largo del proyecto.

Bibliografía

Referencias

Douzou, O. (1996). *Lobo*. Fondo de Cultura Económica.

Jadoul, É. (2006). *¡Que llega el lobo!* Edelvives.

Los tres chanchitos. (2013). Ediciones Auzou.

Maudet, M. (2019). *¡Ocupado!* Editorial Corimbo.

Ramadier, C., & Bourgeau, V. (2015). *Comer un lobo*. Editorial Lóguez.

Sanzen, L. (2014). *¿Lobo, estás?* Thule Ediciones.