

# Instrucciones para jugar

Antologadora: Monique Zepeda  
Ilustradora: Natalia Colombo

## Temas

- Amistad
- Amor
- Diversidad

## Valores

- Creatividad
- Libertad

Págs.: 64  
Edad: 6+  
Grado: 1º y 2º de primaria  
Para: lector principiante



Una marioneta, un equilibrista en el circo, caballos, payasos, el eco, un balero, un espejo, los pañuelos, un trompo, las canicas y los amigos. Todos ellos nos transportan al lugar, al tiempo y a cada una de las sensaciones que experimentamos siempre que nos proponemos jugar. “En los juegos/ del aire y la fortuna/ debajo de las sombras/ a un lado de los días,/ con la risa más grande/ de las nubes.”

## PROPUESTAS DE LECTURA

### 1. INSTRUCCIONES PARA JUGAR: la poesía que nos habla de la vida cotidiana

*Algunas ideas para el maestro*

A lo largo del tiempo, en las diversas regiones del país, hemos convivido con una tradición de cantos y juegos orales que utilizan la rima. Nuestro acercamiento principal con la poesía es ése: los cantos, los juegos y las rondas, incluso las canciones populares nos permiten que utilicemos las palabras para construir significados que vayan más allá de la experimentación vivencial. Los poemas de esta antología nos remiten a los referentes que se desprenden de los juegos y los artefactos con los que jugamos. De lo que somos cuando estamos entretenidos y de cómo eso transforma toda la realidad que percibimos cuando un poeta escribe unos versos para representarla.

En esta antología fueron compilados diversos poemas que se relacionan con el acto del juego, con los instrumentos que llegamos a utilizar y con las sensaciones que tenemos cuando jugamos.

*Algunas preguntas útiles*

- ¿Cuál fue el poema que más les gustó? ¿Por qué?
- ¿Recuerdan alguna rima en particular?
- ¿A qué lugar los remitió el poema que más les gustó?

- ¿Recuerdan alguna canción popular con la que jueguen actualmente?

### 2. INSTRUCCIONES PARA JUGAR: la evolución del juego y los juguetes

*Algunas ideas para el maestro*

Se cree que a través de la historia de la humanidad se han realizado diversos objetos que han acompañado a los niños durante su infancia. Algunos creen que los chicos eran quienes fabricaban sus propios juguetes buscando imitar situaciones y objetos de la vida real. Esto sucedió hasta antes de la Revolución Industrial, momento en el que comenzaron a existir fábricas de juguetes que supeditaron el interés de los chicos por crear e imaginar las posibilidades del mercantilismo.

Los juguetes originales se elaboraban con materiales extraídos de la naturaleza: guijarros, piedras, hojas, madera, huesos de frutas o animales, etcétera. Conforme creció la producción de los juguetes y su demanda, comenzaron a utilizar materiales sintéticos como el plástico y las resinas.

Actualmente se preserva el mercado de los juguetes mexicanos tradicionales. Algunos de los cuales se mencionan en *Instrucciones para jugar*.

Las marionetas, el trompo, el balero, las cartas de lotería, las muñecas de trapo, las canicas, el yoyo, los autos de madera, las pirinolas, el atrapa dedos y las matracas son algunos de los juguetes que hacen los artesanos en México. Esta práctica es tan reconocida que, incluso, año con año se realiza el Concurso Nacional de Jugete Popular, certamen que premia a los artesanos más reconocidos y profesionales.

#### Algunas preguntas útiles

- ¿De qué materiales están hechos sus juguetes?
- ¿Cuáles son los juegos que normalmente juegan cuando están con sus amigos? ¿Y cuando están solos?
- ¿Han visto que los juguetes artesanales estén elaborados de algún otro material? ¿Cuál es?
- ¿A qué se refieren los siguientes versos del poeta Antonio Del Toro?:  
“Balero/ Hace subir por el aire un agujero”.  
¿Y los de Octavio Paz?  
“Niño y trompo/ Cada que lo lanza/ cae , justo,/ en el centro del mundo”.

### 3. INSTRUCCIONES PARA JUGAR: usar la imaginación también es jugar con nosotros mismos

#### Algunas ideas para el maestro

Actualmente, cada vez es más complicado para los chicos jugar fuera de sus casas. El periodo de esparcimiento ocupa gran parte del día de todos los niños y es sumamente importante que lo vivan de manera plena. Casi ningún chico, en la actualidad, se encuentra en el solaz de la imaginación si no tiene un dispositivo electrónico. En *Instrucciones para jugar* se mencionan varias formas de utilizar la imaginación a través de un instrumento que la estimule, como una caracola, un árbol, el viento, los espejos, etcétera.

#### Algunas preguntas útiles

- ¿Qué objetos han convertido en juguetes?
- ¿Qué es lo que piensan al leer los siguientes versos:  
“Árbol/ Un árbol silba./ Las hadas-luciérnagas/ cabalgan en él.”?
- ¿Y cuando leen: Eco/ La noche juega con los ruidos/ copiándolos en sus espejos/ de sonidos.”?

## ACTIVIDADES

1. Frente al grupo, indique a los estudiantes que no abran sus libros. De preferencia, sugiera que cierren los ojos. Lea el poema de las páginas 25 a 29 y pídale que dibujen aquello que les haya transmitido el poema. Hágalas preguntas como: ¿Sus amigos son como los chicos que describe la poeta? ¿Cómo juegan con ellos? ¿Han inventado algún juego? Describanlo. ¿Qué características tienen sus amigos ideales? ¿Cuál es el lugar ideal para jugar?
2. Indique a los alumnos que deben dividirse en equipos, según el número de niños que exista en el grupo, de tal manera que no sean demasiados. Deben ponerse de acuerdo para elegir un poema. Puede ser corto o largo, pero deben explicar el porqué de su selección. Pueden designar a uno de los compañeros para que realice un dibujo, o bien, pueden preparar una presentación de lo que para ellos significa el poema, por ejemplo: jugar canicas a mitad del salón o explicar cómo se juega a las canicas eligiendo un diagrama; otro ejemplo es cómo se vuela un papalote, cómo usan una caracola o de qué manera juegan en grupos. La intención es que se apropien del texto y lo discutan.

## COMENTARIO DE LA ANTOLOGADORA

Los personajes pueden tener forma de peces, de tigres o de niños o niñas, pero mis favoritos son aquellos que se hacen preguntas a sí mismos, independiente de la forma que tengan. De ¿por qué estamos aquí? ¿Esto es justo o no lo es? ¿Cuándo decir las cosas y cuándo no? Así que los personajes que se hacen preguntas son mis favoritos.