



# En el país de los trequetés

## Juegos y pensamiento crítico

### POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque ofrece una narración teatral sencilla pero llena de contenido y muy bien adaptada a los lectores mayores de 7 años. Porque habla de amigos y de juegos; de lo incoherente que resulta a veces mandar y obedecer sin pensar; y de la necesidad de llegar a acuerdos con los demás. Porque puede adaptarse a las circunstancias de cada entorno y permite la representación teatral en el aula.

### RESUMEN DEL ARGUMENTO

Anita no quiere hacer lo mismo que los demás, ni jugar a los mismos juegos, ni pensar igual... o no pensar. A ella le gustaría lanzarse al mundo y vivir aventuras. ¡Y eso es exactamente lo que hace! Por eso visita a los trequetés y aprende que hay cosas que no se deben hacer; conoce después a un grupo de trabajadores que le muestran la diversión del trabajo en equipo; y, finalmente, regresa con sus amigos para compartir con ellos todo lo que ha aprendido.

### PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores y especialmente para aquellos que empiezan a desarrollar un pensamiento crítico y cuestionan muchas de las inercias de nuestra vida cotidiana.

### PROPUESTA DE ACTIVIDADES

#### INDIVIDUAL

Pide a tus alumnos que resuman la historia completando estas frases:

- *Al principio, Anita juega con sus amigos, pero...*
- *Después visita el país de los trequetés y allí...*
- *A continuación, conoce a un grupo de trabajadores que...*
- *Finalmente, vuelve con sus amigos y...*

#### PAREJAS

Tras leer la parte del libro en que Anita se encuentra con los trabajadores, propón a tus alumnos que, por parejas, preparen dos listas con las **ventajas** y los **inconvenientes** del **trabajo en equipo**. Para acabar, y tras sacar sus propias conclusiones, deberán resumir en una frase en qué consiste un buen trabajo en equipo.

#### EDUCACIÓN ARTÍSTICA (MÚSICA)

Comentad en gran grupo qué sentido tienen las **retahílas** y por qué este tipo de composiciones están tan extendidas, incluso aunque no tengan un significado coherente. Después, divide la clase en grupos y pídeles que preparen un **mural** con canciones de juegos tradicionales (*Pito, pito, gorgorito; Sana sana; En un café se rifa un pez*, etc.). Cada equipo tendrá que reflejar en una cartulina la información sobre su retahíla (*letra completa, uso que se le da, imagen ilustrativa*, etc.). Al final, podéis unir los trabajos de todos los grupos para decorar el aula.

#### GRUPO

Para favorecer el pensamiento crítico, establece una **conversación** con tus alumnos sobre las **normas** del centro y de su hogar que les resultan más molestas. Una vez hecha esta selección, realizad todos juntos una lluvia de ideas con las consecuencias que habría al eliminar estas normas y qué pasaría si estuviera prohibido prohibir. La actividad puede finalizar con un análisis constructivo y respetuoso sobre las normas que es necesario asumir y las normas que quizá se podrían modificar.



### TALLER DE ESCRITURA

Propón a tus alumnos que investiguen algunos **juegos tradicionales** preguntando a sus padres, abuelos u otros adultos a qué jugaban de pequeños. A continuación, deberán escribir el **nombre** y las **reglas** del juego detallando las instrucciones de su desarrollo con orden y claridad. Para concluir la actividad, podéis poner en común todos los juegos y dedicar varios recreos para jugar a los más divertidos o sorprendentes.