

## Entre palabras y ratones anda el juego



ACTIVIDADES PARA 3º DE INFANTIL Y 1º Y 2º DE PRIMARIA  
*(El ratón que comía cuentos)*



TÍTULO:	<i>Entre palabras y ratones anda el juego</i>
VIDEOS:	<a href="#"><i>El ratón que comía cuentos</i></a>
GÉNERO:	Video TEATRO
COMPAÑÍA:	EÑE Teatro
ACTORES:	Aúreo Gómez y Fernando Madrazo
CURSOS RECOMENDADOS	3º EI, 1º y 2º EP
SINOPSIS	Demos vida a nuestra biblioteca para buscar palabras que inspiren nuestra historia y no demos a los ratones la oportunidad de comer nuestros libros. El Mago y su ayudante nos dan ideas para ello. <b>¡La magia de jugar con las palabras y crear nuestra historia!</b>

## Introducción

El Mago de la Palabra y su fiel ayudante han regresado, en esta ocasión envueltos en maletas repletas de palabras y con nuevas historias por contar. Con su visita, buscan seguir despertando en los niños y niñas el placer por leer y escribir desde los primeros años.

Cada cuento, nos traslada a lugares llenos de magia, donde los personajes hablan, los sueños vuelan y las emociones cobran vida. Leer es sentir, imaginar, crear... y compartir.

Esta vez, nuestros narradores, nos presentan mediante el recurso **Lectura y Emociones** el cuento:

***El ratón que comía cuentos.*** José Carlos Andrés. NubeOcho. 2023.  
ISBN: 9788419697287.

A continuación, se presentan actividades diseñadas desde las variables de Educación Responsable, pensadas para explorar la lectura y la escritura desde una perspectiva lúdica, emocional y cercana al mundo del niño.





# ÍNDICE

## ANTES DEL VISIONADO

- Actividad 1: Sin palabras... ..... 04

## DURANTE EL VISIONADO

- Actividad 2: Catando emociones ..... xx

## DESPUÉS DEL VISIONADO

- Actividad 3: Simenón en apuros ..... xx
- Actividad 4: Menú de emociones ..... xx
- Actividad 5: El ratón Rimón ..... xx

- Anexos ..... xx



## ANTES DEL VISIONADO

### Actividad 1: Sin palabras...

(Pensamiento creativo, identificación, expresión y regulación emocional, empatía, habilidades de relación)

A veces nos pasa... que no sabemos qué decir, se nos escapan las palabras o no encontramos la forma de contar lo que sentimos. En otras ocasiones, queremos hablar, pero no sabemos por dónde empezar. Por eso, leer cuentos es tan importante: nos ayudan a descubrir palabras nuevas, a entender lo que sentimos y a expresarlo mejor. Hoy, antes de descubrir la historia de Simenón, vamos a buscar esas palabras que quizá estén escondidas entre nosotros.

La docente entra al aula con una maleta o caja vacía, con expresión de confusión y tristeza. La coloca en el centro de la clase, suspira y dice:

*"Hoy venía con muchas ganas de contáros un cuento... pero... ¡se me han perdido todas las palabras! No encuentro ninguna..." (ejemplo).*

¿Podría ser cosa del ratón que come cuentos? A lo mejor ha pasado por aquí y se las ha llevado. ¿Le habéis visto?

A continuación, se lanzan las siguientes cuestiones:

- ¿Alguna vez os habéis quedado sin palabras?
- ¿Qué sientes cuando no sabes qué decir?
- ¿Qué podríamos hacer para recuperarlas?...

Entre todos/as, se propone ir “llenando” la caja con palabras mágicas: palabras que emocionan, que usamos cuando estamos tristes, contentos, nerviosos, enfadados o sorprendidos.

- ¿Qué palabra usarías cuando estás muy feliz?
- ¿Y cuando te duele algo y no sabes explicarlo?
- ¿Cuándo ves a alguien pasarlo mal?
- ¿Una palabra que abrace?...

**MATERIALES SUGERIDOS:** Maleta, caja, papel/cartulina, material de escritura.

**EMOCIÓMETRO:** Emociones básicas, además de las que vayan surgiendo al trabajar la actividad.



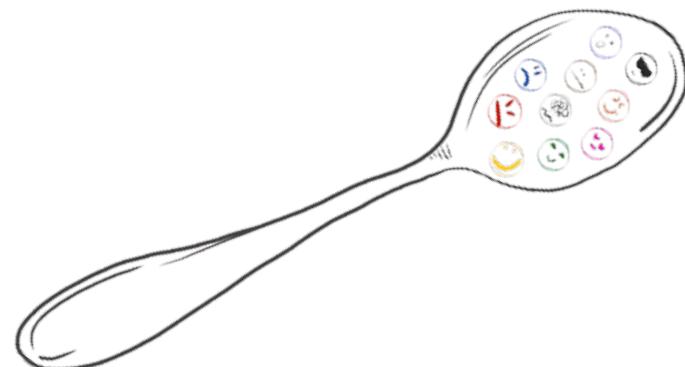
## DURANTE EL VISIONADO

### Actividad 2: Catando emociones

(Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, pensamiento creativo)

Mientras se proyecta la historia de Simenón, se propone una participación activa por parte del alumnado a través de un objeto simbólico: la “cucharita emocional”, herramienta que sirve para que el alumnado conecte con las emociones del personaje y manifieste cómo se siente en cada momento.

Antes de comenzar, cada niño/a recibe su propia “cuchara emocional” (Anexo 1), que será utilizada a lo largo del cuento.



Se les invita a acompañar a Simenón en su recorrido, no solo desde la escucha y la mirada, sino también desde la emoción y la imaginación, “probando” aquello que siente a medida que avanza la historia.

Durante el visionado, se realizarán pausas en momentos clave. En esos instantes, se invitará al alumnado a “catar”, simbólicamente con la “cuchara emocional”, las emociones que va experimentando Simenón.

Ejemplo:

- Cuando Simenón come el pan con queso y el queso con pan... se propondrá al grupo que imagine a qué **emoción** podría corresponder ese sabor. El alumnado se llevará “la cuchara” a la boca (simbólicamente) y expresarán mediante, palabras, gestos, movimientos... cómo sienten esa emoción: si es dulce, hace cosquillas, provoca risa...

Y así, con los diferentes escenarios por los que va deambulando nuestro amigo Simenón.

Al llegar a la escena de la librería, se puede animar al alumnado a imaginar qué emociones podrían estar escondidas dentro de las historias (calma, ternura, aventura...), creando así un vínculo emocional activo con el relato.

Asimismo, se puede ampliar el vocabulario con campos semánticos relacionados con las diferentes escenas, nuevas emociones, entre otros.

Ejemplo:

- Campo semántico de frutas: sandía, uva, pera...
- Campo semántico de emociones: repasar las que se han trabajado previamente y ampliar con nuevas.

**MATERIALES SUGERIDOS:** Pizarra digital, cuchara emocional...

**EMOCIÓMETRO:** Emociones básicas, además de las que vayan surgiendo al trabajar la actividad.



## DESPUÉS DEL VISIONADO

### Actividad 3: Simenón en apuros

(Identificación, expresión y regulación emocional, empatía, toma de decisiones, pensamiento creativo)

Tras conocer la historia de Simenón, a través de esta actividad se propone representar situaciones en las que Simenón generará un conflicto, sin mala intención, e invitará a explorar junto al grupo cómo resolverlo desde la **calma**, el **respeto** y la **empatía**.

Se proponen algunos ejemplos:

- *Simenón entra en la biblioteca del colegio y se come el final de un cuento.*
- *Se comió el almuerzo de un compañero sin preguntar.*
- *Rompe, sin querer, un juguete del aula.*
- *Coge material sin permiso.*
- *Interrumpe constantemente cuando los demás están hablando.*
- *Rompe un dibujo que otro estaba haciendo...*

**LECTURA Y EMOCIONES (LEE)**  
*Entre palabras y ratones anda el juego*

Para el desarrollo de la actividad se divide el aula en pequeños grupos, a cada uno se le asigna una situación-problema, bien al azar o como se considere apropiado. Cada grupo debe representar lo que le ha tocado; uno será Simenón y el resto representará a los personajes afectados por su acción... expresando emocionalmente como se siente ante esa situación vivida.

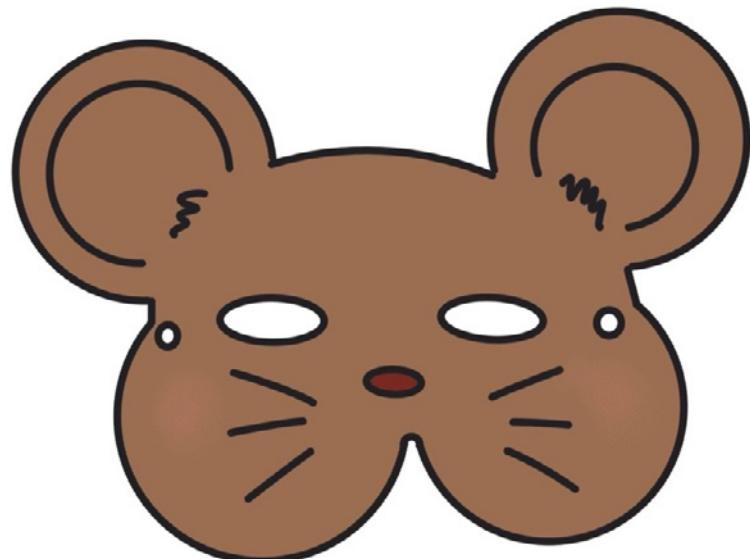
Tras la dramatización, se realizará una reflexión en gran grupo. Se conversará sobre lo ocurrido, se identificarán las emociones de cada personaje y se explorarán posibles soluciones, guiando el diálogo con preguntas como:

- *¿Qué ha pasado en la historia?*
- *¿Cómo se ha sentido cada personaje?*
- *¿Qué emociones estaban presentes?*
- *¿Qué habría pasado si Simenón hubiera pedido permiso o actuado de otra forma?*
- *¿Alguna vez te ha pasado algo parecido?, ¿Cómo lo solucionaste?*
- *¿Qué podría hacer Simenón la próxima vez?*
- *¿Cómo podemos decir lo que sentimos sin hacer daño a los demás?*

Este momento de puesta en común favorece la empatía, la escucha activa y el pensamiento crítico, ayudando al grupo a construir estrategias colectivas de convivencia y respeto.

**MATERIALES SUGERIDOS:** Accesorios para caracterizar: careta de ratón (ver anexo 2), libros, juguetes...)

**EMOCIÓMETRO:** Emociones básicas, además de las que vayan surgiendo al trabajar la actividad.



Anexo 2





## Actividad 4: Menú de emociones

(Habilidades de relación, identificación, expresión y regulación emocional, empatía, pensamiento creativo)

Se elaborará un rincón especial en el aula que simule un restaurante. La idea es crear platos de emociones como si fueran comidas.

Simenón después de probar cuentos, decidió abrir su propio restaurante; pero no de comida! En su restaurante se sirven emociones.

Se les explica que cada emoción tiene:

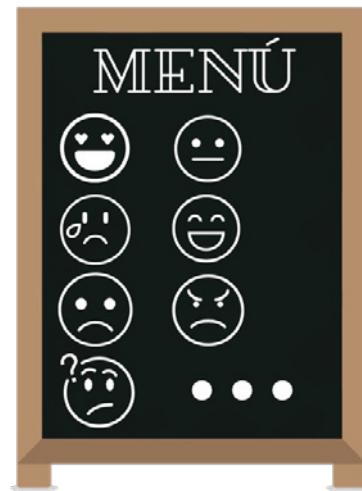
- Un sabor (dulce, picante, salado...).
- Un color.
- Un sonido.
- Un movimiento corporal.



Ejemplo:

**Alegría:** sabe a natillas, es amarilla, suena como una carcajada y salta en el cuerpo...

Elegiremos nuestro **plato emocional**, se invita al alumnado a escoger una emoción del “MENÚ” o se les anima a preguntar por emociones que estén en la “CARTA”. Esto da pie a que el grupo **explore nuevas emociones**, las describa, las relacione con sabores, colores o movimientos, y las “cocine” simbólicamente en el restaurante. Así ampliamos el vocabulario emocional y damos espacio a la curiosidad de cada niño o niña.



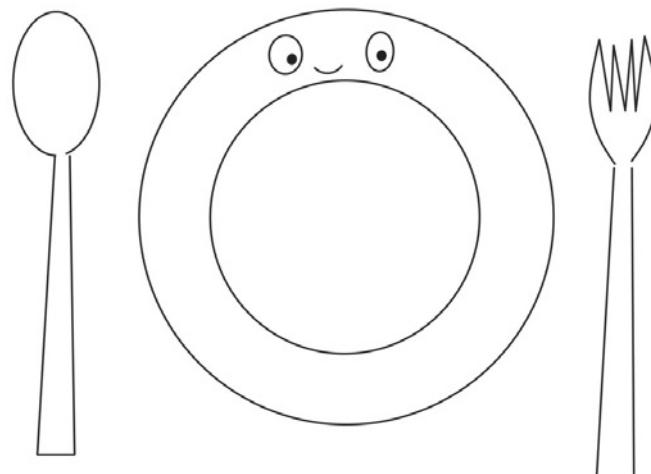
Anexo 3

**LECTURA Y EMOCIONES (LEE)**  
*Entre palabras y ratones anda el juego*

Una vez elegida, para confeccionar el plato se guiará con preguntas:

- ¿A qué sabe esta emoción?
- ¿Qué color tiene?
- ¿Qué sonido haría?
- ¿Cómo se mueve en tu cuerpo?...

Y será representado en un plato simbólico que estará plastificado y se podrá dibujar en él (Anexo 4).



Para terminar, a modo de “POSTRE” se finaliza con una recopilación de lo trabajado:

- ¿Qué emoción te llevas en la panza?
- ¿Cuál fue tu comida favorita?
- ¿Hubo alguna que no te gustó?...

**MATERIALES SUGERIDOS:** plantillas sugeridas, elementos de pintura, escritura...

**EMOCIÓMETRO:** Emociones básicas, además de las que vayan surgiendo al trabajar la actividad.





## Actividad 5: El ratón Rimón

(Identificación, expresión y regulación emocional, habilidades de relación y pensamiento creativo)

En esta ocasión, al aula ha llegado un invitado muy especial: el primo de Simenón, un ratón muy simpático llamado **Rimón**... ¡Solo se comunica con rimas! Rimón adora jugar con las palabras y mezclar emociones en frases con ritmo poético.

Vamos a acompañarlo en un divertido reto emocional: tirar el dado y construir frases rimadas, jugando con las emociones.

En un primer momento, buscaremos palabras que rimen con RATÓN, SIMENÓN, RIMÓN, se puede crear un listado con diferentes palabras, elegidas por el alumnado, o utilizar las siguientes (anexo 5):

1	MELÓN	
2	CAMIÓN	
3	CHAMPIÑON	
4	BOTÓN	
5	CORAZÓN	
6	JABÓN	
7	BASTÓN	
8	JAMÓN	
9	AvIÓN	
10	BALÓN	

Estas serán elegidas a partir de nuestro decaedro (anexo 6):

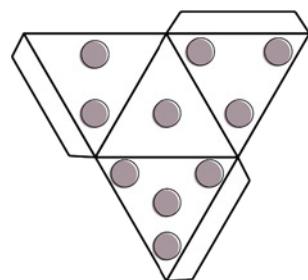


A continuación, hacemos lo mismo con nuestro **tablero emocional** de doble entrada (anexo 7):

	1	2	3	4
MIEDO	SORPRESA	ABURRIMIENTO	VERGÜENZA	
1				
DECEPCIÓN	ALEGRÍA	CURIOSIDAD	CONFIANZA	
2				
ENFADO	DUDA	DIVERSIÓN	AMOR	
3				
CALMA	ORGULLO	TRISTEZA	EMPATÍA	
4				

**LECTURA Y EMOCIONES (LEE)**  
*Entre palabras y ratones anda el juego*

Tiraremos nuestro dado (anexo 8) dos veces, el primer número indicará la fila y el segundo la columna.



Por tanto, de uno en uno, cada niño/a irá tirando los dados y descubriendo qué le ha tocado en cada ocasión (emoción y palabra), tras ello crearán una frase que rime con ratón, Simenón y Rimón, la palabra asignada y la emoción.

Pueden expresarla de diferentes formas, según el nivel o preferencia:

- **Oralmente**, recitando en voz alta.
- **Con apoyo del adulto**, construyendo juntos la frase.
- **Por escrito o con dibujos**, si ya están en esa etapa.

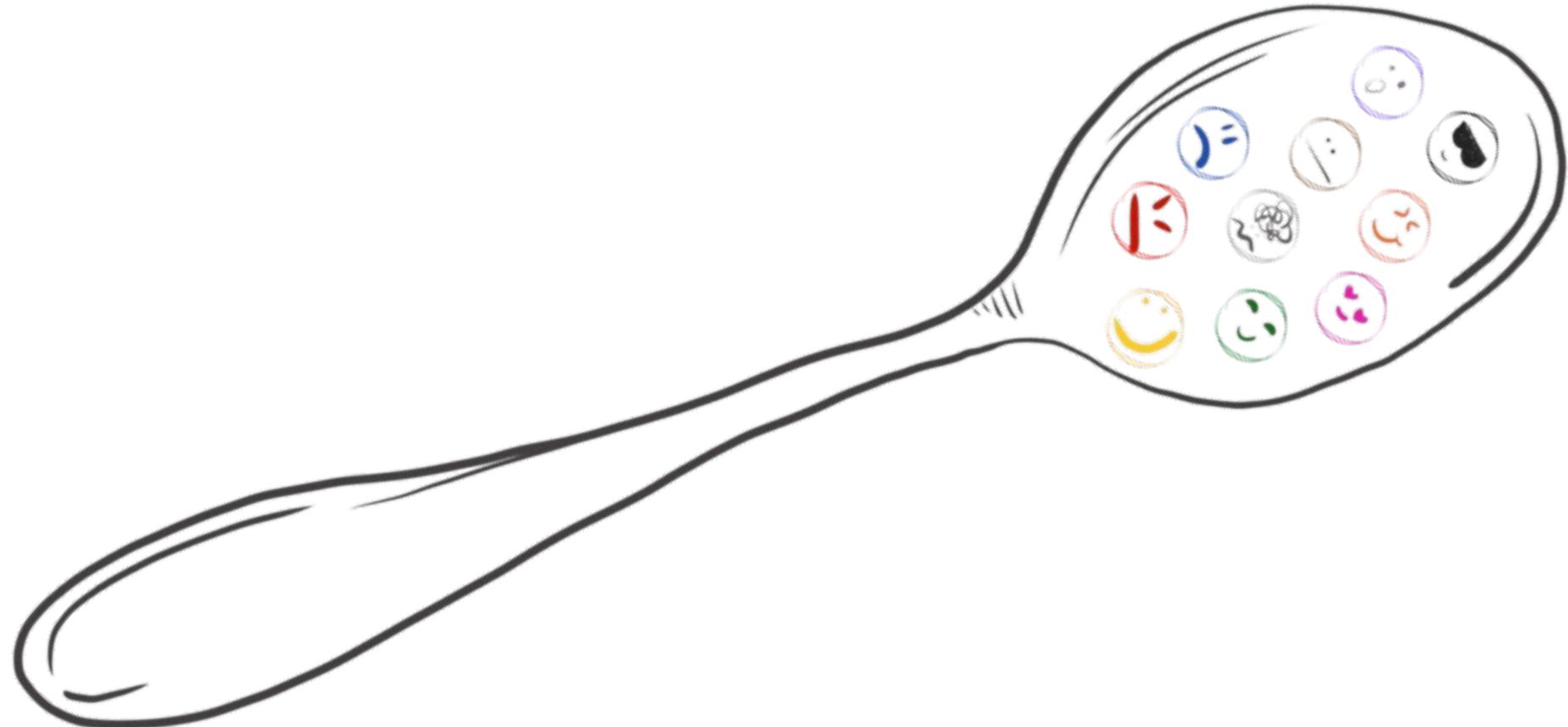
La idea es que jueguen con el lenguaje y las emociones, y que poco a poco esas frases se recojan para formar un gran libro, titulado: “**CON RIMAS Y EMOCIÓN**”, creado entre todos.

**MATERIALES SUGERIDOS:** Plantillas de emociones, listado de palabras, dados, material de escritura; lápiz, pinturas..., papel y cartulina.

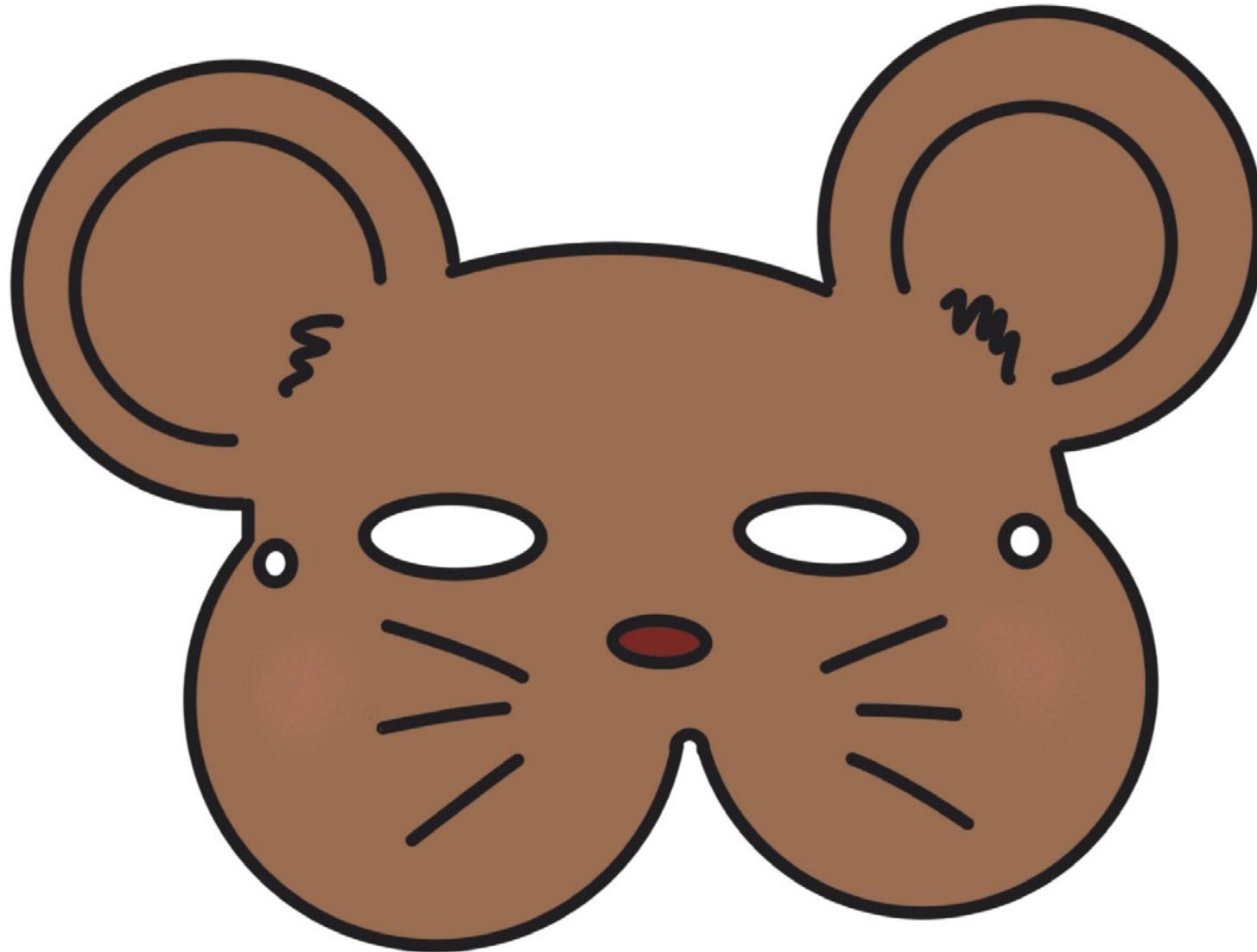
**EMOCIÓMETRO:** Emociones básicas, además de las que vayan surgiendo al trabajar la actividad.



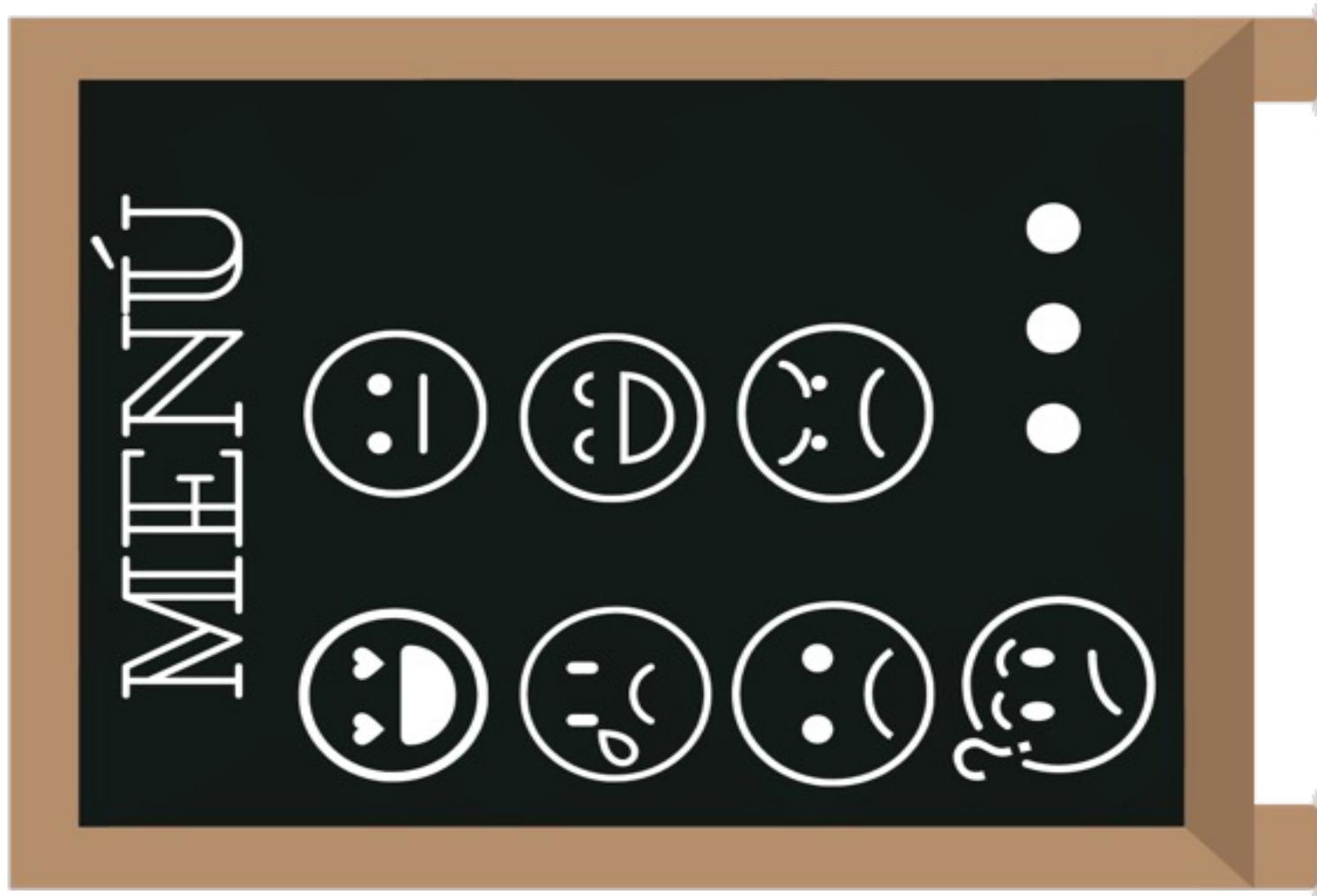
ANEXO 1



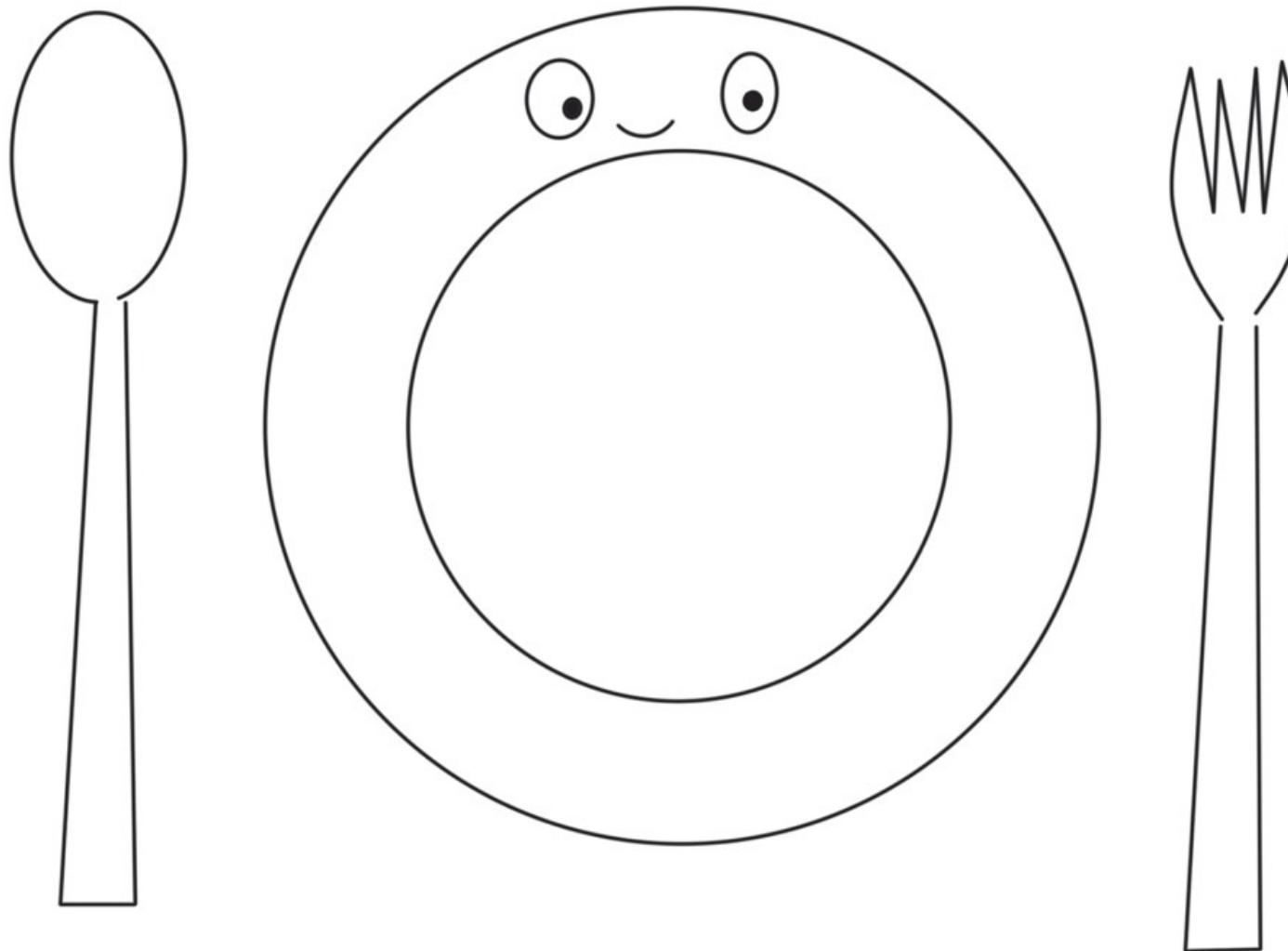
ANEXO 2



ANEXO 3



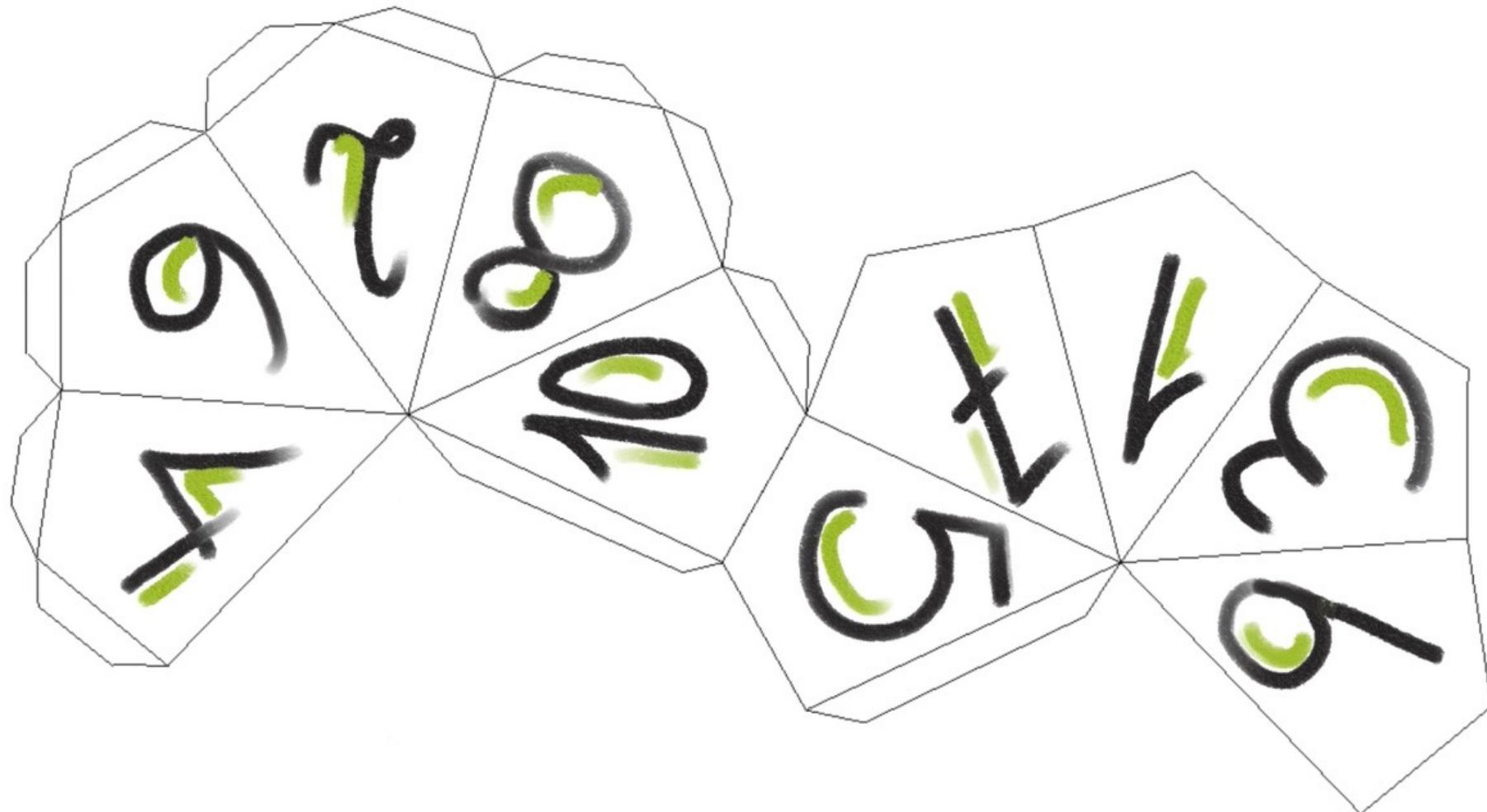
ANEXO 4



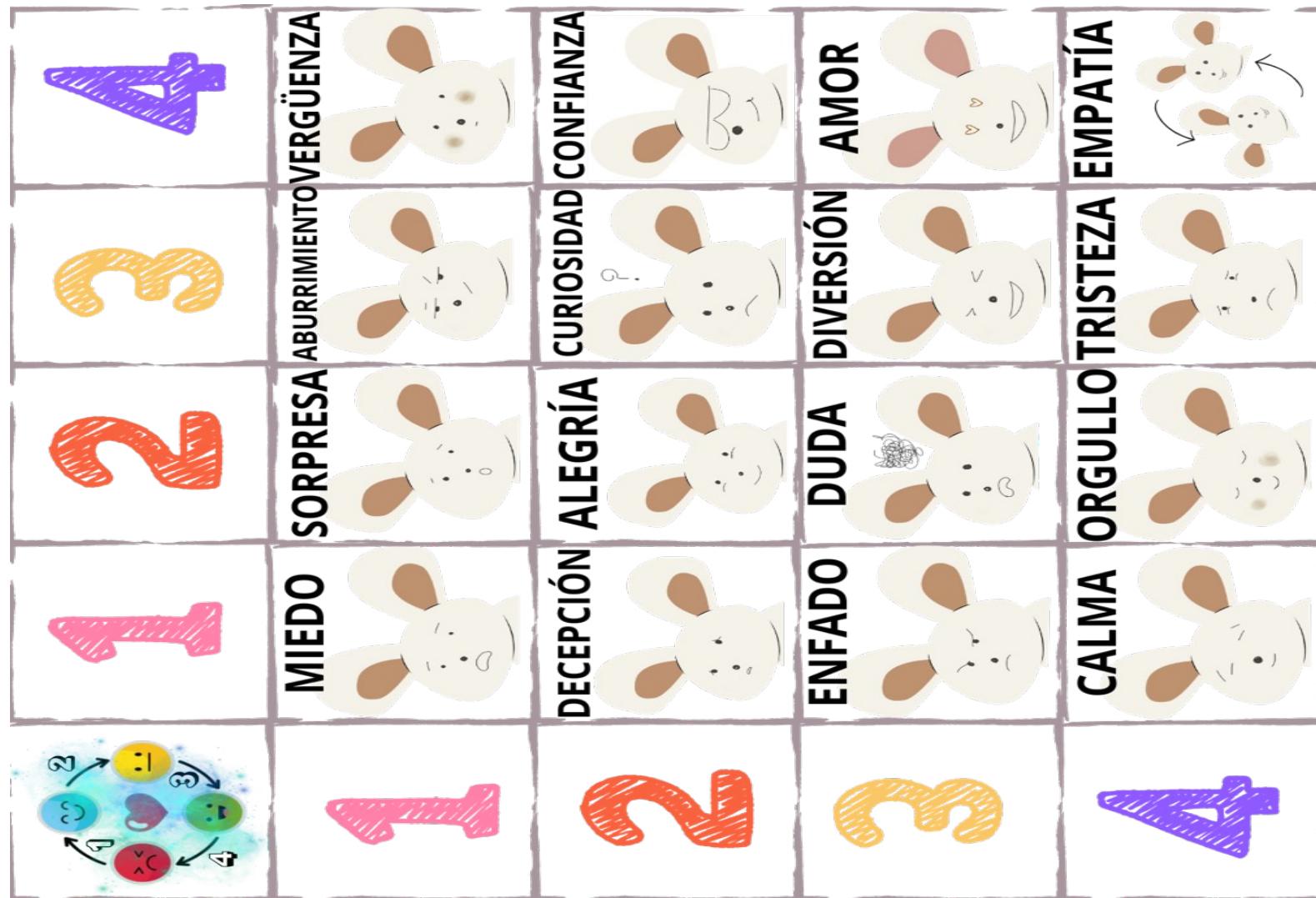
ANEXO 5



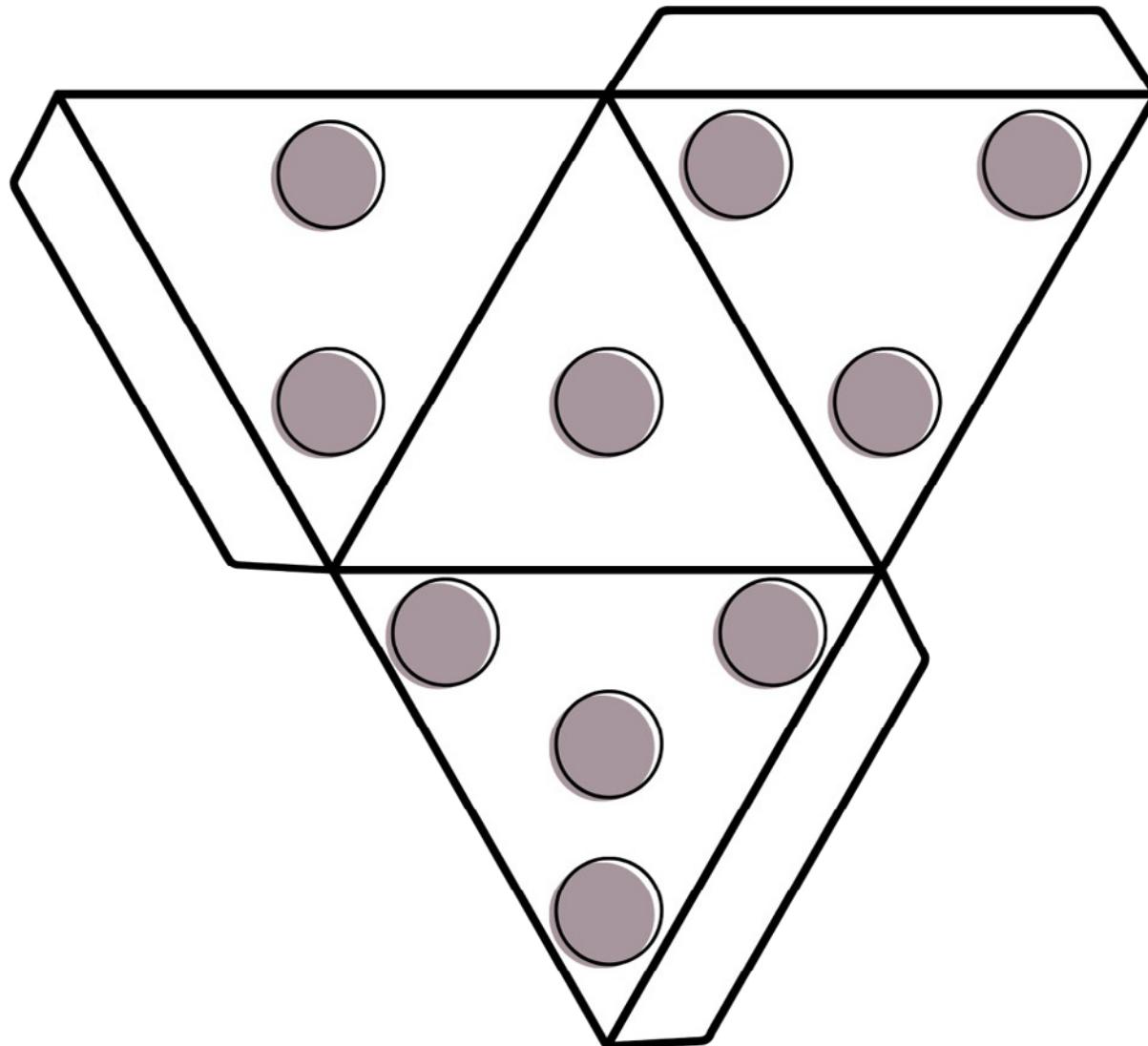
ANEXO 6



ANEXO 7



ANEXO 8





## Entre palabras y ratones anda el juego

ACTIVIDADES PARA 3º DE INFANTIL Y 1º Y 2º DE PRIMARIA