

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
CENTRO NACIONAL DE DIDÁCTICA
DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECAS ESCOLARES
CENTRO DE RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE



ESTRATEGIAS

**de promoción
y animación
de lectura**

Lic. Ma. Eugenia Valerio Miranda

2004

Relanzamiento de la Educación Costarricense

**MINISTERIO DE EDUCACION PUBLICA
CENTRO NACIONAL DE DIDACTICA
DEPTO. BIBLIOTECAS ESCOLARES Y CRA.**

**EN BUSCA DE LECTORES: 129 ESTRATEGIAS
DE PROMOCION Y ANIMACIÓN DE LECTURA.**

LIC. MA. EUGENIA VALERIO MIRANDA

2004

PROMOCIÓN DE LECTURA:

“La promoción es un conjunto de acciones que involucra a diferentes instancias de un grupo social: administrativa, económica, política, educativa, cultural, etc., con un objetivo común: la inserción de la lectura en la vida cotidiana de toda la población”.

Al encuentro del lector. Beatriz Elena Robledo.

ANIMACIÓN DE LA LECTURA:

“Acción dirigida a crear un vínculo entre un material de lectura y un individuo o grupo”.

Luis Bdo. Yépez Osorio. La Promoción de la lectura

INTRODUCCION

La habilidad lectora es una destreza progresiva, que sería deseable que se inicie en el seno materno, por medio de los arrullos, las nanas, los poemas, las rondas, los cuentos, las leyendas, y de otras manifestaciones de la cultura popular. Luego, en forma espontánea, el niño, irá incorporando el libro, como un juguete más de su vivencia cotidiana.

Entonces, este contacto del niño con el libro, se torna un acto gozoso, que se debe reforzar en las primeras edades, con libros de tela y con ilustraciones sencillas, pero llamativas, que acompañarán el relato de sus progenitores u otras personas cercanas. Después, si esta actividad es continuada asertivamente en el período preescolar, donde la lectura es tratada en forma lúdica, esto cautivará y estimulará la capacidad creadora del niño.

Así, si el niño al llegar a la escuela, ha recorrido afortunadamente estas etapas: aprende a leer, se apropia de esta herramienta y prosigue su carrera de lector, donde, aparte de su familia, los maestros, los bibliotecólogos, los escritores, los libreros y otras personas conocedoras de la literatura y la psicología infantil le facilitan su tránsito, por este viajar a mundos desconocidos de la lectura.

De manera que, si la lectura y la escritura se manejan adecuadamente, con experiencias lúdicas y oportunas, estas se tornan en un espacio placentero e interesante, que el niño estará en capacidad de ir asumiendo gradualmente; escalando diferentes grados de dificultad que le permitan evolucionar a etapas ulteriores y dominar los diversos niveles de lectura, o sea, podrá abordar con propiedad un texto determinado.

Por otra parte, cuando el niño enriquece esta experiencia lectora con la expresividad escrita, se apropia de una herramienta valiosísima, que le permite mantener no solo la herencia cultural, sino rebasar los márgenes de la oralidad. Aspecto de por sí, relevante, porque un pueblo que lee y escribe, es un pueblo que piensa, es un pueblo que construye, es un pueblo llamado a potenciar sus facultades, a contrarrestar el subdesarrollo y a emerger de la invisibilidad cultural.

El avance tecnológico y los enfoques teóricos educativos, crean expectativas y ofrecen nuevas posiciones pedagógicas, que favorecen la

interacción con el texto, pero, que exigen un lector autónomo, ágil y con dominio de las diferentes destrezas lecturales.

Por lo tanto, convertirse en lector, no es tan fácil, ni existen fórmulas, ni métodos exactos funcionales. Se trata de un proceso individual, que como todo hábito, requiere de un esfuerzo sostenido y progresivo, a través de sus diferentes etapas; fortalecido por un entorno propicio que, sin duda, estimula esa necesidad intelectual y placentera.

Las personas que se interesan por promover y animar lectura, saben que para generar algo aceptable, hay que realizar un prolongado esfuerzo pedagógico y, aún más, con aquellos niños y jóvenes que no crecieron rodeados de libros y lectores. Lo que se requiere es un trabajo previo, sistemático, con vivencias cercanas y significativas, que permitan en forma gozosa, apropiarse del texto y disfrutarlo.

Es necesario indicar, que la sola promoción de lectura no basta a la intención de formar lectores. Es indispensable que los padres de familia, los docentes, los bibliotecólogos y otros agentes, sean también lectores y que manejen técnicas y estrategias de animación de lectura, como un acto consciente, que produzca un acercamiento afectivo e intelectual hacia el libro, hasta lograr tres aspectos básicos, que según Montserrat Sarto, especialista en lectura, caracterizan a un verdadero lector: **comprender, gozar y reflexionar.**

En este sentido, la siguiente Antología, pretende ser una herramienta sencilla que apoye, especialmente, a los bibliotecólogos escolares, para que coordinen estrategias de promoción y animación de lectura, con docentes, padres de familia y alumnos. Se trata de diversas actividades, para que a partir de los libros, se apliquen adecuada y oportunamente, por un animador. Sin que implique evaluación, ni se ejerza presión; con el objetivo de que los niños y los jóvenes asocien la lectura con situaciones agradables, interesantes, significativas, y así, contribuir a fortalecer un hábito, que los acompañará el resto de su vidas.

Algunas de las actividades que se ofrecen, son adaptaciones tomadas de textos que se mencionan en las referencias bibliográficas y, muchas otras, han sido redactadas por su autora.

Los bibliotecólogos pueden retomar estas estrategias, enriquecerlas, o crear otras y compartirlas con sus colegas y los docentes, para fomentar la lectura, mediante actividades para realizar en todo tiempo y lugar.

II. ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA ANIMAR LECTURA:

- Antes de leer un texto en voz alta, se le debe dar una lectura previa.
- Son válidos, tanto los libros de ficción como informativos.
- Relacionar las propuestas de lectura con sucesos de la vida cotidiana. Por ejemplo, dentro de un campeonato de fútbol, un libro protagonizado por un futbolista.
- Una actividad es leer y, otra distinta, es actuar. Basta un leve matiz en la voz.
- Al leer libros con ilustraciones, hacer simultánea la lectura con la exhibición de láminas o realizar pequeñas pausas para mostrar algo.
- Las técnicas no son *camisas de fuerza* para poner a los libros. Cada obra puede sugerirnos otras ideas.
- Antes de leer un cuento, es bueno hacer una conversación, para romper el hielo, y finalmente, un diálogo no forzado.
- La lectura de un libro vale por sí misma, no es necesario justificarla con creatividades, a veces, es preferible el silencio.
- Al escoger un libro, debemos estar convencidos de la calidad de este, el libro debe merecer ser leído.
- Los protagonistas de las buenas actividades son los libros, todo lo demás tiene carácter accesorio.
- Es conveniente intercambiar experiencias y criterios con los niños sobre lo que se ha leído.
- El animador deberá ser un verdadero lector: alguien que conozca de literatura infantil y claridad de los niveles en experiencia lectora.
- Duración de cada actividad: De treinta a cuarenta y cinco minutos.

Adaptado de: “Al encuentro con El lector”

CONTENIDO

Pág.

- I. INTRODUCCION
- II. ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA ANIMAR LECTURA
- III. ESTRATEGIAS DE ANIMACION Y PROMOCION DE LECTURA
 - 1- El detective.
 - 2- El niño protagonista.
 - 3- Adivina el libro.
 - 4- A ordenar y desordenar.
 - 5- Cuéntame el cuento.
 - 6- ¿Dónde está?
 - 7- El libro familiar.
 - 8- Son chicos y grandes.
 - 9- Cantar y mover.
 - 10- Libros nuevos, y libros olvidados.
 - 11- Exposición de libros en lugares abiertos:
 - Biombos.
 - De todo un poco.
 - Cajas vacías.
 - Tablas.
 - Escalera.
 - Tendedero.
 - Tiras de madera.
 - 12- Recreando una obra.
 - 13- Jugando con las palabras.
 - 14- El juego de la flor.
 - 15- Actividades con la prensa.
 - 16- Búsqueda del tesoro.
 - 17- El agente de viajes.
 - 18- Al encuentro con los libros.
 - 19- Acrósticos con cada uno de los personajes de un libro.
 - 20- Titulares de prensa sobre los sucesos de un relato.
 - 21- Variar el diálogo de algunas escenas-
 - 22- Escriba una carta a un amigo, contándole sobre un libro.
 - 23- Diseñe una carátula, basada en un libro.
 - 24- Cambie el título a un relato.
 - 25- La fiesta de fin de curso.
 - 26- Los dibujos hablan.
 - 27- ¿El diario de quién?
 - 28- Lo que cualquiera sabe y dice.
 - Variante.
 - 29- Modificando el texto, pero manteniendo su estructura.
 - 30- Poetas y poetisas.
 - 31- Engordando párrafos.
 - 32- El cuento colectivo.
 - 33- El tercer ojo.
 - 34- Creando un poema marino.
 - 35- Construyendo biografías.
 - 36- Lectura compartida.
 - 37- Cuentos mínimos.

- 38- Hora del cuento
- 39- Leyendas.
- 40- Fábulas
- 41- Lluvia de preguntas.
- 42- Entrevista a los animales.
- 43- Mitos.
- 44- El libro de los espantos.
- 45- Panel de preguntas y respuestas sobre libros.
- 46- Teatros armados en cajas de zapatos.
- 47- Vendedor de libros.
- 48- Juicio a los personajes.
- 49- Carta del lector.
- 50- Leamos juntos.
- 51- Soy un personaje...
- 52- Inventando cuentos.
- 53- Entrevista a un personaje o autor de un libro.
- 54- Carta al autor o la autora.
- 55- El cuento rompecabezas.
 - Variante.
- 56- Catálogo de libros.
- 57- El menú literario.
- 58- Un personaje visita otro libro.
- 59- Lectura de viva voz.
- 60- Formación para padres.
- 61- Exhibición de libros.
- 62- Audiolibros.
- 63- El correo de las sorpresas.
- 64- Proyecciones de cine o vídeo.
- 65- Personajes de la comunidad.
- 66- Inventar trabalenguas.
- 67- Campeonato de trabalenguas.
- 68- La predicción.
- 69- Hacer una carta a un personaje.
- 70- Audiovisuales (documentales).
- 71- La caja de Pandora.
- 72- Construyendo retahílas.
- 73- Consultando a los mayores.
- 74- Detector de emociones.
- 75- Mosaico de poemas.
- 76- Para recortar y armar.
- 77- La cajita de fósforos.
- 78- Tal para cual.
- 79- Algo sobre sirenas.
- 80- Crea tu propio cuento.
- 81- Palabras con eco.
- 82- Contorno con palabras.
- 83- Reconstruyendo un cuento.
- 84- Propuesta sin nombre.

- 85- Producción de un texto.
- 86- Escribamos un libro.
- 87- Moviendo el pensamiento.
- 88- De todo un poco.
- 89- Talleres de creatividad.
- 90- Ilustremos un libro.
- 91- Club de narradores de cuentos.
- 92- Dramatizaciones.
- 93- Colocarse en los zapatos del otro.
- 94- Concurso sobre cuentos.
- 95- Creación de monstruos.
- 96- Cambiar de nombre a los personajes.
- 97- Narraciones absurdas.
- 98- Oficios.
- 99- Creando solapas para los libros.
- 100- Detectando errores.
- 101- A quien corresponda.
- 102- En busca de tiempos y lugares.
- 103- Me gusta o no me gusta.
- 104- Diferencias y semejanzas.
- 105- Animales y animalitos.
- 106- Títulos y títeres.
- 107- La galería asaltada.
- 108- Modelando la lectura.
- 109- El preguntario.
 - Variante.
 - Otra alternativa.
- 110- ¡Sin palabras...!
- 111- En busca del concepto.
- 112- Tarjetas para ocasiones especiales.
- 113- Anecdótico personal.
- 114- Identificación de reacciones emocionales-
- 115- Ilustrando la misma escena.
- 116- ¿Qué es lo que sigue...?
- 117- Palabras con una sola vocal.
- 118- El cuentacuentos.
- 119- Oraciones mudas
- 120- Jugando con dichos y refranes
- 121- El cuento loco.
- 122- Dibujando un texto.
- 123- El cuento inacabado.
- 124- Un cuento de prensa.
- 125- El texto descriptivo.
- 126- El noticiario.
 - Variante
- 127- Descripción de una ilustración.
- 128- Si estuviera en su lugar.
 - Variante

129- Inventando historias
-Variante

IV. VALORACION DE LA ACTIVIDAD
V. FORMULA PARA LA VALORACION
VI. FUENTES CONSULTADAS

ESTRATEGIAS DE PROMOCIÓN Y ANIMACIÓN DE LA LECTURA

1. EL DETECTIVE

A partir de los 6 meses, sugiérale al niño cosas que buscar dentro del libro:

- Un personaje muy reconocido
- Un objeto o un animal.

Se dará cuenta que algunos libros de imágenes se prestan particularmente para ello.

2- EL NIÑO PROTAGONISTA

A partir de los seis meses puede incluir al bebé dentro de la historia narrada.

- Conviértalo en uno de los personajes del cuento.
- Explore otras variaciones del mismo juego, colocándose usted, mismo dentro del texto, o a otras personas importantes para el bebé: el papá, la mamá, los hermanos, los abuelitos, la mascota, entre otros.

3. ADIVINA EL LIBRO:

Para niños de 1 a 3 años.

- Seleccione unos cuatro o cinco libros llamativos.
- Permita que el niño los hojee previamente.
- Luego muestre a los niños imágenes aisladas de distintos libros.

-Invítelos a que descubran a qué libro pertenece cada una.

4. ORDENAR Y DESORDENAR

- Lea un cuento a los niños mostrando las imágenes.
- Previamente tenga duplicados de las ilustraciones Mejor si están enmarcadas.
- Póngase a reconstruir la historia con los niños a partir de ese material.

5. CUÉNTEME EL CUENTO

A partir del año y pocos meses se puede invitar a los niños a que sean los narradores. No importa que no sepan leer ni tengan fluidez al hablar; antes de haber aprendido a decodificar ya saben muchas cosas acerca del libro: saben dónde está el título, quiénes son algunos de los personajes, colores de los objetos, etc.

- Al invitarlos a que ellos nos cuenten el cuento, los niños irán descubriendo todo lo que pueden “leer” en un libro.

6- ¿DÓNDE ESTÁ?

Se trata de jugar a escondidillas con algunos de los libros favoritos o los más conocidos por los niños:

- Esconderlos al fondo del librero, atrás del narrador, debajo de los cojines o de una alfombra, etc., y dejar que los bebés vayan encontrándolos.

Se puede jugar con niños de seis meses a dos años.

7- EL LIBRO FAMILIAR

Fabrique un libro en la casa con material diverso, e incluya en él los acontecimientos importantes que se han compartido con el niño, por ejemplo:

- El nacimiento de un hermanito o hermanita menor.
- Su primer cumpleaños
- Compartiendo la mesa en familia.
- La visita al zoológico o al parque
- Orando en familia.
- Jugando en la plaza o parque de juegos.
- Visitando a los abuelitos.

Permita al niño colaborar en la construcción de este pequeño álbum, que luego formará parte de sus tesoros.

8- SON CHICOS Y GRANDES

- Reproduzca, con ayuda de los papás, algunos de los libros preferidos en tamaño gigante.
- Narre el cuento alternando páginas del libro pequeño y del grande.

A los niños les asombra ver que el mismo libro pueda ser de dos tamaños a la vez.

9- CANTAR Y MOVER

-Hay libros para ser cantados y otros que generan movimiento. Son muy útiles en trabajo grupal porque unos niños aprenden de los otros y se integran al grupo siguiendo sonidos y movimiento.

-Vale la pena incluir libros con estribillos *chumba la cachumba*, *El Rey Mochó*, libros que son conocidos como canciones, por ejemplo, *lobo estás ahí*, y libros que nos invitan a hacer gestos o ademanes, como *La viejecita que nunca tenía miedo*.

10- LIBROS NUEVOS U OLVIDADOS

-En el caso de un lote de libros nuevos o algunos llamativos, pero desconocidos se pueden dar a los alumnos para que los lleven a la casa para explorarlos.

-Luego pasados unos días propiciar un comentario, dudas, recomendaciones, etc.

Alternativa:

-Leer en voz alta algunos libros para dar a conocer las obras y el gusto por el lenguaje.

-Dejar que los niños exploren libremente, revisen y lean los libros como un fin en sí mismos (sin evaluar, ni calificar).

Esta estrategia proporciona placer de elegir sus propios caminos y, también, desarrollar acciones de búsqueda y selección.

11- EXPOSICIÓN DE LIBROS EN LUGARES ABIERTOS

Biombo:

Permite exponer los libros por ambas caras del biombo, por dentro y por fuera.

Como los libros están en posición vertical se deben asegurar con un elástico o con hilos para que los libros no se caigan.

Se puede aprovechar esta modalidad cada vez que llega un lote de libros nuevos.

De todo un poco:

-Al realizar exposiciones se debe combinar un poco de todo, según haga falta:

-Unos libros guardados, otros colgados, unos juntos, otros separados, según características del libro

-Se puede colocar una cuerda de nylon o pabilo fuerte y exhibir los libros en forma de tendedero.

-Se puede aprovechar una escalera pequeña y colocar los libros en los peldaños.

-Los libros deben ubicarse a la altura de los ojos, de las manos y de la tentación de los niños.

-El lugar donde se exponen se puede completar con carteles, dibujos, fotografías y objetos curiosos que tengan que ver con los temas de los libros, por ejemplo, si se trata de una exposición de cultura indígena, junto a los libros pertinentes se colocan de manera bonita, objetos o utensilios de los aborígenes o réplicas de ellos.

-También se puede hacer la exposición en un ambiente informal: pasadizos, corredores, plazoleta. Sería bueno completar el espacio con un sillón, mesita, tablón como asiento, almohadones, alfombra. Estas bibliotecas no se parecen a las que tienen puertas y llave.

Cajas vacías:

-Escoge las cajas vacías de frutas y verduras más limpias. Se pintan o se forran.

-Se pueden combinar cajas y espacios libres.

-Si se cuenta con un muro resistente, se pueden colgar las cajas con clavos o alcayatas.

-Coloca los cajones sobre madera, ladrillos, bloques, para que no entre el polvo del piso. Los espacios vacíos se pueden adornar con plantas, flores, piedras extrañas, caracoles, juguetes, entre otros.

Tablas:

-Puedes combinar tablas con bloques, ladrillos o celosías, rodajas de troncos. Se deben escoger muy bien los elementos y verificar su estabilidad.

-Se pueden combinar libros con otros objetos curiosos.

-Apoye las primeras tablas separadas del piso y combine los estantes con espacios libres.

Escalera:

-Una o varias escaleras se pueden instalar en un rincón del salón o llevarlas al patio, debajo de un árbol.

-Los libros se colocan artísticamente en los peldaños.

-Las escaleras deben ser pequeñas; éstas se pueden guardar plegadas en poco espacio.

Tendedero:

-Los libros van colgados por el lomo, como si fueran un tendedero de ropa. No se necesita más que unos mecates o alambres que se puedan colgar en cualquier parte, en el patio, debajo de un árbol.

Tiras de madera:

-Se clavan las tiras de madera al muro, pueden servir de soporte a los libros.

-Como los libros quedan en posición vertical se ayudan a sostener con dos cuerdas, hilos o elásticos que los ajusten contra el muro.

-En las tiras de madera también se pueden pegar dibujos, fotos, pinturas, entre otras.

12- RECREANDO UNA OBRA.

Trabajar el cuento Náhuatl “*Creación del mundo*” (se encuentra en la *cajita viajera*, del Depto. de Bibliotecas Escolares).

-Leerlo a un grupo de jóvenes de III y IV Ciclos.

“Apenas había aparecido la vida. El señor Tlalocan ordenó a la tierra que reverdeciera y pronto se cubrió de yerba, de bosque, de selva. Aparecieron los animales en el mundo. El señor Tlalocan pensó:

¿Y para quién será todo esto? Voy a hacer otro animal que lo usará todo. Hizo un hombre y una mujer para que vivieran en el mundo y lo poblaran. Pero no se hablaban, ni se veían siquiera. Y así, ¿pues cuándo?

-¿Cómo haré? Se preguntaba el señor Tlalocan.

Junto un buen tanto de piojos y tomándolos en los dos puños cerrados se los echó en la cabeza; un puñado al hombre y otro a la mujer: se rascaban y se rascaban. Y como nadie se puede espulgar solo, pues tuvieron que hablarse. Y como es un asunto tardado, comenzaron a quererse.

Y así empezó todo, así nacimos en la tierra, porque el señor Tlalocan usó a los piojos, para ayudar tantito a nuestros primeros padres”.

Proponer las siguientes actividades:

- 1. Entregar unos cuantos libros donde los participantes puedan encontrar información relacionada con la creación del mundo y el origen del hombre y de la mujer. Construir una nueva versión con esta información y enriquecerla con adivinanzas, canciones e ilustraciones. Pueden añadir otros libros de la biblioteca.
- 2. Expresar, por medio de mímica y gestos, el cuento narrado.
- 3. Hacer una ronda o canción referente al cuento.
- 4. Construir una serie de tres o cuatro láminas relacionadas con el cuento.
- 5. Realizar una entrevista u otra actividad.
- 6. Relacionar el origen del hombre con otras versiones.

El animador puede aclarar dudas a cada grupo y dar un tiempo aproximado de treinta minutos para que cada grupo comparta su recreación.

13- JUGANDO CON LAS PALABRAS

- Realice juegos creativos con los poemas.
- Dibuje o represente, con mímica, cada palabra, según su género.
- Ejemplo: “*La ronda de las disparejas*” de David Chericián
- Se puede aprovechar con el uso del diccionario.

*¡Parejas, parejas”
que no son parejas!*

El como_____y la coma_____	el limo _____ y la lima_____
El cuento_____y la cuenta_____	el velo _____ y la vela _____
El trompo_____y la trompa_____	el libro _____y la libra _____
El suelo _____ y la suela _____	el puerto_____y la puerta _____
El palo _____ y la pala _____	el paso _____y la pasa _____
El cepo _____ y la cepa _____	el cuerdo _____ y la cuerda _____
El rato _____ y la rata_____	el caso _____ y la casa_____
El peso _____y la pesa _____	el cerdo _____ y la cerda _____
El ojo _____ y la hoja _____	el bate _____ y la bata _____
El ceño _____ y la seña _____	el cero _____y la cera _____
El bote _____ y la bota _____	el plato _____ y la plata _____
El penco _____ y la penca _____	el pero _____ y la pera _____

14- EL JUEGO DE LA FLOR.

Su finalidad es dar a conocer las diez clases del Sistema de Clasificación Decimal que se utiliza en las bibliotecas.

- Se elabora una gran flor de cartón con diez pétalos grandes en colores diferentes.
- Se utilizan los periódicos o ejemplares de revistas viejas con ilustraciones para recortar.

- El juego inicia invitando a los niños, que ya conocen el esquema básico de clasificación de los libros, a recortar las ilustraciones que tengan relación con un área determinada.
- Construir un collage en cada pétalo que represente una división del Sistema.
- Esta gran flor puede decorar la sala de lectura de la biblioteca.

00 OBRAS GENERALES
 100 FILOSOFÍA Y PSICOLOGIA
 200 RELIGIÓN
 300 CIENCIAS SOCIALES
 400 LINGÜÍSTICA
 500 CIENCIAS PURAS
 600 CIENCIAS APLICADAS
 700 ARTE Y RECREACIÓN
 800 LITERATURA
 900 HISTORIA Y GEOGRAFÍA

15- ACTIVIDADES CON LA PRENSA

- Su objetivo es familiarizar a los niños con la clase de información que se encuentra en un periódico.
- Se requieren varios ejemplares de un mismo diario, se forman grupos pequeños y se les distribuye a cada uno un diario y algunas hojas en blanco.
- Al comenzar la actividad, los alumnos deben hojear el periódico y mencionar qué ven en esas hojas (el título, la fecha, las propagandas, las tiras cómicas, la programación de cine y TV, los deportes entre otros).
- Una vez que se revisa el diario, se va anotando en la pizarra aquello que los niños dicen haber encontrado: las secciones o partes que fueron descubiertas.
- Pídales que recorten de un diario este tipo de partes que han reconocido, y entre todos los alumnos, reconstruyan un periódico en un papelógrafo, pegando los recortes de la manera más ordenada posible, para que el resultado sea un diario en “*collage*”.

Con niños de mayor edad o jóvenes, se les puede pedir que asignen un título a una noticia, escogiendo uno que sea muy llamativo e impactante; se les

solicita que puedan comparar titulares de periódicos “serios” con los diarios sensacionalistas.

16- LA BÚSQUEDA DEL TESORO

El bibliotecólogo o docente prepara fichas, confeccionadas en distintos colores de papel o cartulina, con el siguiente formato:

Título _____
Autor _____
Ilustrador _____
Traductor _____
Editor _____
Año de edición _____
Lugar _____
Colección o serie _____
Contenido _____

-En cada una de las fichas lo único que debe ir anotado es el título del libro. Se forman grupos de tres niños que previamente han escogido un color de ficha.

-El grupo comienza tomando una sola ficha y se dirige a los estantes, localiza el libro, anotan los datos bibliográficos, luego toman otra del mismo color, hace la anotación correspondiente y continua, tratando de completar el máximo de fichas.

-Se puede dar un tiempo límite para hacer este juego.

17- EL AGENTE DE VIAJES

-Seleccione grupos no muy grandes de alumnos, prepárelos previamente como “agentes” en una oficina de turismo y que utilicen para ello, información relacionada, por ejemplo: turística o geográfica.

-Los niños deberán realizar una búsqueda lo más completa posible sobre los países o lugares que tendrán que ofrecer a sus compañeros, en calidad de posibles clientes.

Procure darles lugares que entusiasmen; una vez preparados organice una sesión en la que cada agente “venda” su plan.

-Los clientes podrán hacer a los vendedores del tour toda clase de preguntas, lo que permitirá valorar qué tan bien preparados llegaron los agentes a su cita.

18- AL ENCUENTRO CON LOS LIBROS

-Pretende dar a conocer libros nuevos de una biblioteca o aquellos que aún son desconocidos.

-Invite a un grupo de estudiantes o usuarios a esta actividad.

-Coloque los libros seleccionados en una mesa

-Hábleles respecto a la colección, justifique su valor y lo emocionante que resultaría leerlos.

-Invítelos a dar una vuelta alrededor de la mesa, pero sin tocar los materiales, solo observar los títulos.

-Indíqueles que regresen a sus lugares y, por medio de una lluvia de ideas, pregunte cuál título les llamó más la atención y por qué? (participan de cinco a seis alumnos).

-De nuevo, regresan a la mesa de la exposición y toman el que más les gustó, lo revisan y se toman unos minutos de lectura.

-Ahora sí pueden opinar si el libro les satisfizo, si respondía a la sugerencia del título. Déjelos hablar y dar sus impresiones respecto al libro seleccionado.

-Invítelos a llevarlo a su casa y leerlo completo.

19- REALICE UN ACRÓSTICO CON CADA UNO DE LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES DE UNA OBRA

Ejemplo:

C abecita rizada
O loroso a melón,
C orazón inocente
O stentando ilusión,
R eyecillo del bosque
I magen de carbón.

20- ESCRIBA TITULARES DE PRENSA SOBRE LOS SUCESOS DE UN RELATO

Ejemplo:

La loca de Gandoca

“Complejo turístico daña corales en Gandoca, manzanillo.”

“Demandada empresa turística”

“LEGISLACIÓN AMBIENTAL ES CONTRADICTORIA”
Dice Defensora ambiental

“SUCESOS: Hombre muere en forma accidental”

“DEFENSORAS AMBIENTALES PIERDEN JUICIO JUDICIAL:
Asunto: *Gandoca, Manzanillo.*

21- VARIAR EL DIÁLOGO DE ALGUNAS ESCENAS

Ejemplo: *Caperucita Roja.*

Lobo _¿A dónde vas Caperucita

Caperucita _Al otro lado del bosque a recoger flores para llevar a mi
Abuelita.

Lobo: _¿Qué es una abuelita?

Caperucita _ Otra mamá que Dios nos da y que nos ama mucho.

Lobo: _¿Por qué yo no tengo una abuelita que me ame!

Caperucita: _No llores Lobito, acompáñame donde mi abuelita y comeremos
un rico pastel.

Lobo: -Bien, bien, Caperucita. ¿Por cuál camino nos vamos...?

22- ESCRIBA UNA CARTA A UN AMIGO, CONTÁNDOLE SOBRE UN LIBRO

Hola Susana, ¿cómo estás?

Cuéntame como pasaste las vacaciones.

Yo las pasé muy entretenido, lo que más disfruté fue la lectura del libro “El alquimista” de Paulo Coelho; lo llevé a la playa y allá lo terminé de leer. Me dejó una sensación de misterio respecto a la visión del mundo que yo tenía; ahora me dejó guiar más por la intuición, y lucho más por mis ideales, por mis sueños y por las cosas que realmente valen la pena. Es grandioso, te lo recomiendo, pero no te lo presto porque no me lo devolvés y lo pienso releer.

Hasta pronto,

Luis Diego.

23. DISEÑE UNA CARÁTULA BASADA EN UN LIBRO.

-Antes de iniciar esta actividad, el animador comenta la importancia del ilustrador, en las obras impresas.

-Se realiza una selección de obras conocidas por los estudiantes, cuyas portadas no estén ilustradas, u otras que se les desee variar la ilustración.

-Los alumnos diseñarán en forma creativa su portada y, explicarán al resto de compañeros, porque utilizaron esos elementos.

-Cada carátula debe llevar el nombre del autor, título de la obra y el nombre del ilustrador (alumno).

-Para finalizar la actividad, montan una exposición en la biblioteca.

Ejemplo: Uvieta, de Alberto Cañas:

24- CAMBIE EL TITULO A UN RELATO

-Se explica a los niños o jóvenes la importancia del título en un libro: que puede ser atractivo o no, estar bien o mal redactado.

-Después de la lectura de una obra se les pide que escriban en un papel un título más adecuado. Se da un tiempo prudencial.

-Luego, el animador va anotando en la pizarra los títulos que van surgiendo.

Se empiezan a eliminar, hasta quedar en tres o cuatro; finalmente, se hace una votación hasta que quede un solo título.

-El autor explicará qué tomó en cuenta para crearlo y después el animador resume y hace un comentario.

Ejemplo:

Marcos Ramírez	/	Aventuras de un pillo
El alquimista	/	Construyendo sueños
Robinson Crusoe	/	Utopía de un egoísta
Blanca Nieves	/	La novia de los enanitos.
Las mil y una noches	/	Los cuentos de nunca acabar.
El libro de la selva	/	El niño salvaje.
El viejo y el mar	/	Filosofía de un viejo pescador.

25-LA FIESTA DE FIN DE CURSO

Este tema puede dar lugar a múltiples actividades de expresión oral y escrita.

Usted puede proponer, entre otras, las siguientes discusiones: organización de la fiesta:

- El lugar donde le gustaría celebrar la fiesta.
- La lista de invitados.
- Las actividades que deben realizarse.
- La decoración del lugar.
- El menú.
- Otros temas planteados por los niños o los jóvenes.

- Organización del grupo.
- La distribución de las tareas.
- La organización de las comisiones.
- El trabajo de la comisión.

El trabajo de las comisiones será, en sí misma, una rica experiencia de comunicación, cooperación, planeación y trabajo.

26- LOS DIBUJOS HABLAN

Esta actividad propone relacionar imágenes y escritura. Solicite a los niños que lleven a la escuela todo tipo de material fotográfico: fotos familiares, recortadas del periódico, de revistas, entre otras.

-Presentar fotos a los niños para que ellos imaginen qué texto podría acompañarlas en un periódico o revista.

-Presentar a los niños los pies de foto (texto alusivo a la ilustración, que generalmente, se ubica debajo de ésta) que a usted se le haya ocurrido, de modo que ellos decidan después qué texto corresponde a la foto.

-Rever las fotografías y pies de foto, para que los niños encuentren el pie que corresponda a la fotografía. Pueden ir agregando más fotos para que la búsqueda se complique.

-Luego, los niños se organizan en equipos, para que elaboren un relato oral o escrito, a partir de imágenes.

-Sugerencia. El animador puede ir recopilando un archivo de fotografías, recortadas de periódicos y revistas. Con ellas podrá organizar cuantos ejercicios de escritura se le ocurran.

27- ¿EL DIARIO DE QUIEN?

-Se puede plantear a los niños que comenten ¿qué es un *diario*?, ¿cuáles son las características? y ¿qué tipos de diarios conocen?, también, si algún estudiante ha elaborado alguno.

-Seguidamente se pide a los niños que imaginen una página de un diario de un *capitán pirata*, de *una joven enamorada*, de *un explorador del Amazonas* o de *un astronauta*.

-Se puede repartir un cuadernillo o libreta, para que inicien un diario, con alguno de estos personajes, y leerlo al grupo, una vez por semana.

28- LO QUE CUALQUIERA SABE Y DICE

-Proponga ahora a los niños o jóvenes que platiquen lo que para ellos es el mayor problema de su barrio o calle donde viven.

-Invítelos a escribirlo, tratando de destacar las posibles causas del problema.

-Luego, se hace una puesta en común, buscando conjuntamente alguna solución o gestión que pueda hacerse para contrarrestar la dificultad.

-Asimismo, este ejercicio puede repetirse de vez en cuando, para que los niños tengan oportunidad de verificar si ocurren o no cambios en su entorno.

-También, es oportuno para crear conciencia comunal, solidaridad y tener capacidad para buscar soluciones en forma organizada.

Variante:

Integrar grupos solo de niñas:

-Cada equipo debe discutir, hasta ponerse de acuerdo respecto a cuáles son los tres problemas más importantes para ellas en la escuela, en la casa y en la calle.

-Luego, se depositan las respuestas en un buzón, para ser sinceros y evitar que otros se enteren de quién lo escribió.

Después, si el grupo lo desea, se leen todos los trabajos y se hace una reflexión.

29- MODIFICANDO EL TEXTO, PERO MANTENIENDO SU ESTRUCTURA.

-Para esta actividad se trata de aprovechar un texto original para crear otro con sentido diferente, pero, con orden similar.

-Proponga a los jóvenes que observen con detenimiento el primer párrafo de un cuento o texto. Luego pídales que cambien los personajes, las circunstancias y el entorno. Por ejemplo, vea el siguiente fragmento del libro: “Oficios y más oficios II”:

“Vivo en un pueblo de calles angostas, no muy lejos del mar ni de las montañas, donde mi papá trabaja como geofísico, estudiando huracanes y temblores. Utiliza aparatos llenos de agujitas muy sensibles que miden hasta el cambio más pequeño que sucede en la tierra o en el aire”.

-Se adecua la información al entorno, por ejemplo:

“Vivo en una ciudad repleta de enormes avenidas, ubicada en una valle rodeado completamente de montañas, donde mi papá trabaja como mecánico reparando carros de todo tipo. Para su trabajo, mi papá utiliza muchas herramientas: una para desarmar carburadores, otra para ajustar frenos, en fin, muchísimas.

-Repita la actividad con otros fragmentos que usted y los jóvenes elijan. Se puede realizar en parejas y posteriormente compartir el resultado con el grupo.

30- POETAS Y POETISAS.

-Con los niños se puede intentar crear poesía, haciendo lo siguiente:

-Se les pide que digan algunas palabras que les gusten, pueden ser sustantivos o adjetivos.

-Luego, se les pide que jueguen con su imaginación y hagan combinaciones bonitas con esas palabras.

Ejemplo. Luna – estrella – lluvia – niña – luz – ilumina – esmeralda –
sueño _ laguna _ cascada _ florecillas _ perlas _ beso _ colores.

*“Potrero abierto,
laguna estrellada por la lluvia,
donde la luna como una niña de luz
ilumina con su cascada de resplandor,
las florecillas dormidas.*

*Florecillas que como perlas preciosas
esperan el beso sediento del sol,
para llenar de colores el mar esmeralda
de mis sueños”.*

-Terminada la producción, se expone en la pizarra mural u otro lugar de la institución.

31- ENGORDANDO PÁRRAFOS

La actividad consiste en ampliar textos, se realiza luego de la lectura individual de una obra .

-Los resultados pueden compartirse con el resto del grupo.

Ejemplo. Texto real:

*¡Ay, pobrecita de mí! Gemía la tortuga.
¡Si nadie me ayuda, me asaré al sol!*

Ampliación del texto:

*“¡Ay, pobrecita de mí, toda la mañana en este sitio, nadie que pase cerca y me vea, a lo mejor piensan que soy una piedra, como tantas del camino!
¡Si nadie me ayuda, me asaré al sol, sí, quedaré semejante a los panes olorosos pero dorados de fuego, que mamá Drusila saca del horno!”*

32- EL CUENTO COLECTIVO

-Se dispone de un cuaderno en limpio.

- Un primer alumno plantea el inicio de un cuento y escribe cuatro renglones.
- Este pasa el cuaderno al compañero de la derecha, quien añade otros cuatro renglones más a la historia, y éste, a su vez, a otro y otro, hasta que regresa al niño o joven que inició la trama
- Cuando el cuaderno retorna al alumno que inició la historia, este busca un final, tratando de entender y descifrar la escritura de sus compañeros.
- Finalmente, un alumno lo lee en voz alta y todos disfrutan de la creatividad.

33- EL TERCER OJO

- Se dobla un cuarto de la hoja de papel en cuatro partes, se le hace un pequeño orificio en el vértice del centro de la hoja, y ahí, en el centro, se localiza el “tercer ojo”.
- Con este tercer ojo, es posible que los niños aprendan a observar las cosas que no se ven normalmente.
- Aquello que no miramos con los ojos de la razón, es lo que nos hace ser humanos, nos enseña a observar y a asombrarnos, porque en la esencia de los pequeños detalles, está escondida la verdad de la poesía y la verdad del verdadero poeta.
- Con una hoja de papel en blanco y un lápiz, los niños buscan veinte detalles, imágenes u oraciones de lo observado a través de su tercer ojo. Por ejemplo, la hormiguita cargando un pedazo de hoja, la cana de papá, la telaraña detrás de la puerta
- Al regresar al salón, se pulen las observaciones y con estas imágenes se da inicio a un poema. Ejemplo:

*Manos y pies trabajando,
manos y pies en faena.
en un telar noche y día,
se trabaja sin cesar.*

*Al igual que linda **araña**,
la **hormiga** negra trabaja
trasladando hasta su casa*

el verde pan del cedral.

*Mi papá también trabaja,
y se desvela por mí,
cuando veo su **blaca cana**
me recuerda su trajín.*

34- CREANDO UN POEMA MARINO

- Se escriben en la pizarra treinta palabras que evocan el mar, además de diez verbos activos.
- En una grabadora se reproduce un disco de música y sonidos marinos.
- El animador se sienta en el centro del grupo y, con las palabras del pizarrón, se arma la historia de un pescador.
- Una vez captada la atención, se pide a los niños que cierren su ojos, porque van a empezar a soñar, y que lo hagan en la playa preferida. Los sonidos marinos le llevarán al sueño.
- Después del sueño, se solicita a los niños que escriban, en dos líneas.
- Una vez escritas las imágenes, se les pide que las dibujen como quieran.
- Los trabajos se exponen en un mural.

35- CONSTRUYENDO BIOGRAFÍAS

- El animador cuenta la historia interesante de algún personaje, matizándola con anécdotas o pasajes desconocidos del biografiado.
- Se sugieren nombres o se da libertad para investigar la biografía de otros personajes: músicos, historiadores, deportistas, escritores, políticos, filósofos, artistas, entre otros.
- En la próxima sesión, cada participante, expone la información más curiosa que logró encontrar, y da coherencia al relato.

- Luego de las exposiciones orales, se recaba información. Los participantes aportan otros detalles que conocen sobre el biografiado.
- El responsable de esta biografía, atiende las sugerencias y enriquece el relato.
- Posteriormente, se ilustran las biografías y se exponen en la biblioteca u otro lugar.

36- LECTURA COMPARTIDA

- El animador realiza una breve motivación hacia la lectura.
- Se colocan varios textos atractivos sobre una mesa o mueble expositor y se invita a los participantes a hojearlos y leer fragmentos en silencio.
- Luego, cada participante seleccionará el título que más le agradó y busca un compañero para leerle el fragmento, capítulo, poema u otro, y lo comentan. Después, el compañero hace lo mismo.
- Se reúnen de nuevo, y algunos participantes cuentan de que trataba la lectura escuchada y la experiencia de leer en parejas.
- Al finalizar se les insta a que aprovechen algunos momentos o espacios en la familia, amigos, compañeros de trabajo o comunidad para practicar esta estrategia.

37- CUENTOS MÍNIMOS

Estos cuentos tienen la particularidad de que lo importante no es lo que cuentan, sino lo peculiar de su estructura, la cual es muy reducida y que tiene elementos de ritmo y rima.

-Ejemplo:

*Este es el cuento del gallo pelao
que nunca se acaba y ya se ha acabao”*

“Este es el cuento de la botella

*que tenía la panza rota
y el demonio de su mujer
no se la quería coser
ni con la aguja ni con el alfiler”.*

- Explicar a los niños o jóvenes qué es un cuento mínimo.
- Tratar de crear un cuento similar en forma conjunta y escribirlo en la pizarra.
- Pedir a los niños que, en forma individual, inventen su propio cuento mínimo.
- Una vez redactados, los pueden leer en voz alta al resto del grupo.
- También pueden transcribirlos, en fichas y guardarlos para uso posterior o compartirlos con otro grupo.

38- HORA DEL CUENTO

- Es la más conocida de las acciones de animación. Actividad tradicional y muy valiosa que se destina a narrar o leer en voz alta cuentos que varían de acuerdo con la edad o nivel de atención de los niños o jóvenes.
- Para niños pequeños, se deben escoger historias cortas y agradables, para los mayorcitos, los relatos pueden ser más extensos, pero llenos de aventura y emoción.
- El animador deberá leer previamente el material, para entonar adecuadamente, respetar los silencios y darle vida a la narración. Es conveniente que los niños y jóvenes se sienten en semicírculo con él.
- Durante la narración es importante el contacto visual con cada uno de los participantes,
- Esta actividad ocupa una sesión de tiempo variable y en ella se utilizan por general, algunos recursos como: el diálogo, las preguntas de predicción, la dramatización, la pintura, la plástica o el silencio.

39- LEYENDAS.

- Es una narración muy conocida en nuestro medio, donde se toma un hecho real o ficticio que, con características fantásticas o imaginarias, lo van transformando en una creación popular que muchas veces se transmite como un hecho real.

-Se puede realizar con un grupo de estudiantes, al proporcionarles un acontecimiento interesante o extraño, para que ellos lo ubiquen en un tiempo y un espacio, le den una trama, características mágicas, entre otras.

-Otro grupo le puede hacer modificaciones y viceversa, tratando de que disfruten jugando con la imaginación y comprendan los orígenes de esta modalidad literaria.

-Finalmente se les invita a contar sus experiencias.

40. FABULAS

-Es una composición en prosa o en verso, que pretende darle al lector una enseñanza de tipo moral.

-Se puede leer una fábula tradicional como “*La cigarra y la hormiga*”, del griego Esopo, o una contemporánea como “*La ratoncita presumida*” del venezolano, Aquiles Nazoa.

-Se pueden hacer comparaciones entre ambas, o a la mitad de la narración proponer otro final y luego confrontar o buscar otras alternativas creativas, donde ésta no sea compartida solo como material didáctico

-Si se quiere, se puede realizar una discusión interesante, respecto a la direccionalidad ideológica de algunas fábulas que podrían influir en la afirmación de estereotipos.

41- LLUVIA DE PREGUNTAS

-Es una puesta en común sobre el conocimiento de un tema determinado y su ampliación a través de la lectura.

-Se dividen los participantes en pequeños grupos. A cada grupo se le pide que diga todo lo que sabe sobre algún tema determinado: *Las hormigas, Los ovnis, Los terremotos, La clonación*”, o cualquier otro tópico.

-Cada grupo comparte sus conocimientos y a manera de lluvia de preguntas, hacen una lista de aquellos aspectos que no saben y les gustaría saber.

42- ENTREVISTA A LOS ANIMALES

-Se realiza un estudio previo sobre costumbres, características de determinados animales, las que se comparten con el grupo, mostrando libros y láminas.

-Cuando todos los participantes estén familiarizados con los distintos animales, se propone hacer entrevistas imaginarias, pero basándose en la información científica aportada por los libros.

-Estas entrevistas se pueden escribir y leer o escribir y representar. Resulta muy divertido ver a un periodista entrevistando a una serpiente o a un murciélago y aprender a conocer y respetar a estos animales a través de sus respuestas.

43- MITOS

-Tienen como origen remoto, una creencia religiosa en torno a un suceso o personaje.

-Por ejemplo, leer a los estudiantes mitos sobre la creación; luego, motivarlos para que observen las características de las nubes, las estrellas, la luna o el sol.

-Pedirles que imaginen todo el proceso que pudieron vivir hasta que aparecieron en el cielo.

-Finalmente, proponerles que escriban, a manera de historia, lo que imaginaron.

44- EL LIBRO DE LOS ESPANTOS.

-Se dispone de un tiempo para recoger historias de fantasmas, aparecidos y personajes sobrenaturales, a partir de la lectura de libros; luego se invita a los participantes a crear sus propio libro de espantos.

-Para ello, pedirán a sus padres, tíos, abuelos y otros parientes o vecinos, que le narren historias de miedo que hayan escuchado cuando pequeños.

-Estos relatos serán transcritos, corregidos y finalmente pasados a un cuaderno con una carátula ilustrada.

-Estas producciones enriquecen el acervo bibliográfico de la biblioteca y posteriormente, con ellos, se podría desarrollar “La hora del cuento”, y realizar una exposición u otra actividad.

45- PANEL DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE LIBROS

-La estructura de esta actividad incluye la lectura por todos los integrantes de cinco o seis libros seleccionados.

-Se elige un jurado de varios alumnos; los miembros del jurado se turnan para formular preguntas a otro integrante, el cual representa a un personaje del libro. Estas preguntas pueden ser contestadas por sí o por no.

-Las preguntas y respuestas ayudan al jurado a conjeturar la identidad del libro. He aquí algunas ejemplos de estas preguntas.

-¿Eres una persona? -No.

-¿Eres un animal? -No.

-¿Eres un muñeco? -Sí.

-¿Tu padre es un zapatero? -Sí.

-¿Eres muy desobediente? -Sí.

-¿Has tenido alguna aventura en el país de los niños? -Sí.

-¿Eres Pinocho? -Sí.

46- TEATROS ARMADOS CON CAJAS DE ZAPATOS

-Los dioramas tomados de escenas de distintos libros, permiten que los alumnos realicen una interpretación gráfica de sus fantasías.

-Pueden construir los personajes del argumento con materiales como el cartón, la piedra, e alambre, el estereofón, las paletas, los palillos de dientes, entre otros.

47- VENDEDOR DE LIBROS

- El vendedor exalta los rasgos más destacados de dos libros ante un posible comprador que puede adquirir solo una de las obras.
- El comprador, quien no ha leído ninguna de las dos obras, al final de la conversación de “la venta”, explica las razones de su elección.
- El comprador probablemente adquirió el libro a causa de su interés natural en el tema o impulsado por las palabras persuasivas del vendedor.

48. JUICIO A LOS PERSONAJES

- Disponer, a su gusto, de un cuento que tenga varios personajes, por ejemplo, cuentos clásicos como Blanca Nieves, Caperucita Roja, El gato con botas y otros.
- Lea el cuento a los participantes.
- Forme grupos de cuatro a seis personas.
- Motívelos a realizar un juicio a los personajes.
- De cada grupo se selecciona un personaje y un juez.
- En grupo, seleccionan las preguntas o acusaciones que harán a los personajes.
- Haga un semicírculo para el grupo espectador.
- Coloque a los personajes del cuento y a los jueces frente a éstos.
- El animador indicará que personaje representará cada uno.
- Inicie el juicio.
- Al final pueden participar dos o tres espectadores; para dar su opinión, o sugerencia.

49- CARTA DEL LECTOR

- Libros de temas variados.
- Coloque los libros en una mesa.
- Invite a los participantes a tomar un libro.
- Cada participante, con los ojos cerrados, tocará por unos minutos, el libro: por el lomo, la pasta, las hojas, para luego contar a los demás participantes qué sintió.
- Seguidamente leerá el libro o la mayor parte de éste.
- Ahora, preparará una carta para enviar al autor con las siguientes partes:
 - Saludo al autor- la dirección de la editorial que publicó el libro.
 - Referencias tuyas: en qué trabaja, gusto por la lectura, etc.
 - Escriba por qué le gustó o no la obra (contenido, presentación).
 - Dé recomendaciones para enriquecerlo
- Comparta con los participantes las cartas y exhíbalas en la biblioteca o Centro de Recursos.

50- LEAMOS JUNTOS

- Seleccione un cuento
- Saque una copia de éste.
- Divídalo en partes (de una o dos páginas).
- Repártalo entre un número de participantes de seis a diez, esto dependerá del tamaño de la obra.
- Invite a los participantes a leer por separado, la parte que les correspondió.

- Posteriormente, deberán construir el cuento con la secuencia que éste tiene.
- Los demás participantes estarán atentos para comprobar la secuencia.
- El animador tendrá la obra completa por si necesita en algún momento orientarla.

51- SOY UN PERSONAJE

- Disponer de cuentos, novelas cortas o poesías donde se distingan los personajes.
- Seleccione obras interesantes de acuerdo con el conocimiento que posee de los participantes.
- Colóquelas en una mesa.
- Forme grupos de cuatro o cinco personas.
- Invítelos a seleccionar una de las obras.
- Pida a los participantes leerla y hacer el papel de un personaje; deben distinguir a cada uno.
- El grupo debe practicar leyendo dos o tres veces, y asumir su papel.
- Luego, cada grupo, leerá en voz alta para compartir la experiencia con sus compañeros.

52- INVENTANDO CUENTOS

Invente un cuento como el que a continuación se anota o utilice el mismo:

En el país de las letras vivía un hombre gordo que comía todo lo que encontraba a su paso. Devoraba las frutas y las verduras del campo y, en algunos momentos de ansiedad, comía raíces y flores. Bajaba los huevos de los nidos, perseguía a los conejos y las aves del bosque y, si lograba darles

alcance, las cocinaba en una gran olla e iban a dar a su inmensa barriga. Se comía las uñas y masticaba el papel.

Un día, cuando ya no tenía nada que devorar, corrió hacia el abecedario y se comió la mayor parte de las letras.

Solamente nos dejó la: a, t y s.

Las personas, desesperadas, le rogaban al glotón devolver ese patrimonio de la humanidad, sin el cual el conocimiento escrito terminaría.

Fueron tantas las súplicas que el hombre accedió y tosió y tosió para devolvernos la o y la m.

La gente trataba de escribir con esas cinco letras, pero resultaba imposible. ¡Traten ustedes! No se puede, no sale ninguna palabra con sentido.

Todo el pueblo se congregó para inventar una forma de persuadir al hombre para que devolviera las letras del abecedario.

Lo buscaron toda la mañana; en la tarde, cansados y a punto de darse por vencidos, lo localizaron, no porque lo vieran, sino por los ronquidos que salían debajo del puente.

Lo despertaron y le rogaron y explicaron lo que pasaría si él no devolvía el abecedario: la historia moriría, los niños no podrían crear sus cuentos e historias y la ciencia no avanzaría.

Muy enojado el ignorante y glotón hombre, salió tambaleándose por la ladera que llevaba al río, pues su inmensa barriga no le dejaba subir la pendiente.

Cuando logró sentarse a la orilla del camino, les propuso un trato: Él les devolvería el abecedario, pero antes debían de escribirle a él mensajes de amor y amistad y para eso les iba a devolver las siguientes letras: n, e, v, u, l.

Muy preocupados, pero esperanzados, en poder lograr lo que les pedía, empezaron a escribir: ¡Escribamos para ayudar!

-Una vez leído el cuento se solicita a los alumnos: Crear mensajes positivos con las letras indicadas.

53-ENTREVISTA A UN PERSONAJE O AUTOR DE UN LIBRO

- Consiste en inventar una entrevista a uno de los personajes del libro que se ha leído.
- Esta estrategia puede hacerse entre dos participantes.
- Un alumno desempeña el papel de entrevistador y el otro, el del personaje.
- También puede hacerse una entrevista imaginaria al autor del libro.
- Previamente, se debe explicar a los niños la técnica de la entrevista y leer diversos ejemplos de este género periodístico, de tal manera que, cuenten con modelos que les permita sacar mejor provecho de la propuesta.

54- CARTA AL AUTOR O LA AUTORA

- Después de disfrutar uno o más libros de un mismo autor, proponga a los niños o jóvenes.
- Escribirle una carta al autor donde expresen sus impresiones, conceptos y sentimientos sobre el o los libros leídos.
- Los participantes pueden leerlas en voz alta en forma voluntaria o pegarlas en el periódico mural de la biblioteca.
- Este es un ejercicio que permite a los niños y a los jóvenes proyectar sus impresiones y deseos, de una manera espontánea, natural y significativa.

55- EL CUENTO ROMPECABEZAS

- Para desarrollar esta actividad, se hacen varios duplicados de un mismo cuento.
- A continuación, se separan por fragmentos cortándolos con tijeras.
- Se revuelven y se entregan, a cada grupo, los pedazos en desorden.
- Se les propone a los participantes armar la secuencia del cuento.
- Al concluir el trabajo, se comparan los resultados obtenidos por los distintos equipos y se cotejan con la narración original.

Variante:

Introducir un párrafo o frase que pertenezca a otro cuento, sin que los niños lo sepan, pero tratando de que lo detecten.

-Con esta estrategia se contribuye a estimular la capacidad de observación, el desarrollo secuencial y lógico, así como, mejorar la comprensión lectora.

56- CATALOGO DE LIBROS

-Se organiza, en grupos, a los niños o jóvenes.

-Se encarga a cada equipo la tarea de hacer fichas a determinados libros de la biblioteca.

-Las fichas llevarán los siguientes datos: Título de la obra, nombre, autor, nombre del ilustrador, editorial, año y lugar de edición, número de páginas y breve resumen del argumento.

-Con estas fichas reunidas se elabora un catálogo de libros.

-El catálogo puede ser repartido entre los otros niños de la escuela, con el fin de que puedan informarse con mayor detalle acerca de los temas y las características de los libros.

-El catálogo puede ir ilustrado con dibujos de las carátulas de los libros y luego se pueden exhibir en la biblioteca

57- EL MENU LITERARIO

-Cuando vamos a un restaurante, consultamos el menú para saber qué platos nos ofrecen y cuáles nos apetecen y vamos a pedir. Lo mismo puede hacerse con los libros que tenemos en la biblioteca o Centros de Recursos.

-Colocar, en un estante especial, una selección variada de obras y títulos atractivos.

-De forma conjunta con los alumnos se diseña el menú de lecturas para una tarde especial.

-Se les pide que escriban en cartulinas el menú seleccionado para recomendarlo a otros estudiantes, amigos, familiares, entre otros.

Ejemplo: *Menú*

Entrada: Un cuento exquisito de “*Sapo y Sepo son amigos*”

Plato fuerte: “*Medias dulces*”

Postre: Trabalenguas de “*Se me traba la lengua*”

El menú de lectura es una forma diferente de seleccionar las lecturas. Hay libros que sirven de lecturas iniciales para interesar al lector y despertarle el apetito por la lectura. Hay también platos fuertes que contienen libros interesantes con lecturas un poco más largas y complejas, y finalmente hay obras con canciones y poemas que son un buen postre.

58- UN PERSONAJE VISITA OTRO LIBRO

¿Qué pasaría si un personaje de un libro se trasladara a vivir a otro? ¿Qué conversaría con los habitantes de esa otra historia? ¿Qué nuevas situaciones podría vivir? ¿Qué pasaría si Pinocho se encontrara a la Cenicienta, o Barba Azul con Caperucita Roja?

-Motive a los niños a imaginar las posibilidades anteriormente citadas u otras, y a que las expresen oralmente. Los que desean hacerlo lo pueden expresar por medio de mimo, teatro, dibujo, entre otros.

-Para finalizar, se pueden escribir relatos donde recojan sus fantasías y posteriormente, se socializan los textos escritos.

59- LECTURA DE VIVA VOZ

-Oír leer familiariza a los niños con las estructuras literarias. La lectura de textos de calidad demuestra la riqueza del mundo de los libros y la posibilidad de hallar en la biblioteca obras similares.

-Estas lecturas de viva voz pueden ser realizadas por el bibliotecólogo, el profesor de español u otro docente. También, por un autor que visite la Institución, por padres de familia o abuelos.

-Una buena opción es invitar a un grupo de teatro, profesional o aficionado, a hacer lectura de obras dramáticas.

60- FORMACIÓN PARA PADRES

- Conformar pequeños grupos de estudio, integrado por padres, profesores, bibliotecólogos y otras personas preocupadas por la formación de nuevos lectores.
- Reunirse periódicamente una, o dos horas, y proceder a la lectura y discusión de artículos y libros recomendados.
- En alguna ocasión, se puede invitar a un escritor o especialista para que exponga algún tema, converse con ellos e intercambie opiniones.
- Estas lecturas les sirven de base teórica, les permite fundamentar estrategias y buscar caminos para desarrollar acciones de promoción.

61- EXHIBICIÓN DE LIBROS

- A veces, libros apasionantes duermen en algún rincón de la biblioteca sin que sus lectores potenciales sepan de su existencia, pero, basta exhibirlos en un mueble especial para llamar la atención.
- Si la estantería no es abierta, pruebe colocar algunos libros atractivos en un lugar más accesible y donde usted tenga visibilidad.
- La colección la podemos llamar “*Los libros de la quincena*”, “*Libros fuera de serie*”, “*Libros para no perderselos*”.
- También se puede organizar alrededor de un tema: *el amor, la aventura, el terror, la ecología, los ovnis*, entre otros.
- Se pueden organizar por género literario: *Poesía, novela, cuento, teatro, ensayo*.
- Por alguna especialidad: *Libros científicos, históricos, religiosos, artísticos o deportivos*.
- De algún autor o autora relevante o que coincida con el recibimiento de un premio; si es extranjero, con la llegada al país, con la fecha de su muerte, entre otros.
- Para conmemorar alguna fecha importante o efemérides: 11 de abril, Día del Libro, Día del Arbol, Día de las Culturas, Día del Indígena, Día del

Ambiente, Semana de la Salud Mental, Día de la Independencia, Día de la Música , Día del Maestro, Día del Trabajador, Semana Santa, entre otras.

Las exhibiciones pueden ir acompañadas de breves reseñas del argumento de las obras, con el fin de invitar a su lectura. También pueden programarse charlas, foros, mesas redondas, sobre los temas o autores escogidos.

62- AUDIOLIBROS

- Disponer de una grabadora y libros.
- Hacer que los niños graben algunos textos en el casete con su propia voz.
- Si algún niño toca algún instrumento, puede ambientar la lectura.
- Los *audiolibros* pueden ir a otras escuelas y hacer futuras actividades de promoción de lectura.

63- EL CORREO DE LAS SORPRESAS

- Realizar una campaña en la Institución para que los alumnos, los docentes y otros funcionarios de la institución se escriban.
- Se puede aprovechar alguna fecha propicia como Día de la Amistad, Semana de la Salud mental, Semana Santa, Salida a vacaciones, Día del niño, Día del educador, etc.
- Colocar un buzón con una carátula de libro en un lugar visible de la biblioteca.
- Colocar, adjunto al buzón, un cartelito donde explique que ahí se colocan los mensajes, las poesías, los cuentos y otros escritos.
- Abrir el buzón a una hora determinada para que los interesados puedan estar presentes o establecer una especie de correo que se encargue de su distribución.

64- PROYECCIONES DE CINE O VÍDEO

-Se pueden hacer adaptaciones de obras literarias o que tengan algún vínculo con el libro, por ejemplo, ver algún vídeo sobre el león y, posteriormente, comentar los libros existentes relacionados con la vida de ese animal.

-También, se puede leer a manera de introducción algún pasaje impactante de la obra literaria, o, posteriormente, realizar un debate donde se discuta la relación del libro con la versión cinematográfica.

-Se pueden divulgar otras obras del autor.

65- PERSONAJES DE LA COMUNIDAD

-Invitar algún vecino o vecina de la comunidad que tenga un animal determinado: buho, ardilla, lora, pez, tortuga, para que narre cómo lo encontró o adquirió, tipo de alimentación, horario de sueño y algunas curiosidades de la mascota.

-También se puede invitar al panadero, veterinario, agricultor, músico u otro para que relate anécdotas relacionadas con su quehacer.

-Esta vinculación identifica a los personajes con la biblioteca y motiva a los niños a leer sobre los temas tratados.

66- INVENTAR TRABALENGUAS

-Primero se les pide a los niños o jóvenes que digan los trabalenguas que se sepan.

-Luego se les invita a crear nuevos trabalenguas.

-Se organizan en pequeños grupos, pueden tomar palabras de difícil pronunciación que suenan parecido o en las que se repiten las mismas sílabas.

-Posteriormente, las leen, aprenden y hacen un intercambio para ver quién las dice más rápido y sin que se les trabe la lengua.

-Los mejores pueden transcribirse en un boletín, cartelera o intercambiar con otros grupos.

67- CAMPEONATO DE TRABALENGUAS

Puede ser resultado de la anterior estrategia.

-Se organiza un concurso donde resultarán ganadores los miembros del equipo que logre repetir los trabalenguas sin equivocarse.

-Se forman dos o más equipos con un mínimo de cinco niños; cada uno se identifica con un nombre.

-Cada equipo escoge cinco trabalenguas, tradicionales o creados por ellos mismos, y los entrega, por escrito, al otro equipo.

-Los equipos disponen de uno o varios días para aprenderse los trabalenguas entregados por los miembros del otro grupo.

-Se escoge un jurado, integrado por tres o cinco niños, quienes determinarán si los trabalenguas han sido repetidos correctamente, de forma exacta, clara y rápida.

-Al equipo ganador, se le entregará un diploma con un texto, en forma de trabalenguas, escrito y dibujado por los propios niños.

68- LA PREDICCIÓN

-Es muy importante para estimular el proceso lector en los niños. Consiste en realizar hipótesis sobre lo que se va a leer o acerca de lo que se está leyendo.

-Durante el acto de la lectura, el lector hace predicciones permanentemente, de manera inconsciente.

Se puede hacer de varias maneras:

-Lea el título de un libro y estimule a predecir de qué puede tratar una obra con ese título. Si el libro hace referencia a un personaje, pueden imaginarlo dándole unas características específicas.

-Al realizar una lectura en voz alta, deténgase en momentos donde la historia puede tomar diferentes rumbos y explore con los niños diversas posibilidades de continuar la trama.

-Luego, prosiga con la lectura y compare las diferentes versiones.

-Estimúlelos a predecir el final de un cuento o a inventarle diferentes finales, luego compárelos con el escrito por el autor.

69- HACER UNA CARTA A UN PERSONAJE

-Después de leer un cuento o una novela, sugiera a los estudiantes que escojan un personaje que les haya llamado particularmente la atención o al que tengan deseos de decirle algo.

-Propóngales a continuación que le escriban una carta.

-Luego, permita que los niños o los jóvenes las lean y compartan las diferentes cartas. Pueden argumentar el porqué escogieron ese personaje.

70- AUDIOVISUALES (Documentales)

- Lea a los niños o a los jóvenes libros o artículos informativos sobre temas de interés y luego trate de elaborar un documental basado en sus contenidos y otra información relacionada.

-Para realizarlo, debe seleccionar de los libros leídos, la información relevante y esquematizarla en forma de guión.

-Elaborar diapositivas que sirvan de ilustración, basados en la información del guión.

-Acompañar con parlamentos grabados por los estudiantes y alternar con espacios musicales.

-Se proyecta el audiovisual.

-Esta estrategia puede ser sugerida y coordinada con los docentes para que la desarrollen con los niños en las aulas y se entusiasmen con textos de carácter científico y técnico.

71- LA CAJA DE PANDORA

-Consiste en establecer un buzón permanente en la clase.

-Proponga que los niños depositen noticias breves acerca de las alegrías, las tristezas, las sorpresas, los cambios, las dudas, las novedades, los enojos y otras emociones que hayan vivido recientemente en la escuela, en la casa, en la calle o en el propio salón de clases.

-Aclare que no hace falta poner el nombre del autor, pero sí la fecha y pida a los niños que escriban lo más claramente posible.

-Una vez al mes, se abrirá la *Caja de Pandora* (se puede aprovechar para relatar el mito de Pandora).

-El grupo se puede reunir alrededor del docente o encargado de leer todos los sucesos.

72- CONSTRUYENDO RETAHILAS

-Se leen algunas retahílas con información conocida por los niños o jóvenes.

-Se identifican sus características.

-Se les anima a construir su propia versión.

73- CONSULTANDO A LOS MAYORES

-Pida a los niños que identifiquen y anoten palabras de poco uso o que hayan desaparecido.

-Luego, solicíteles que pidan a los adultos mayores de su familia o de la comunidad que escriban con ellos su significado.

-Pídales que opinen por qué estas palabras ya casi no se usan.

-En casos extremos, puede utilizarse un diccionario de costarrriqueñismos o arcaísmos

74- DETECTOR DE EMOCIONES

-Esta es una estrategia que estimula la expresión de los sentimientos y las emociones de los niños.

-Se anotan, en la pizarra, y con la ayuda de los niños, palabras que reflejen estados de ánimo: sorpresa, enojo, miedo, curiosidad, cansancio, envidia, preocupación, dolor, aburrimiento, tristeza, entre otros.

-Sugiera que cada niño escriba en una hoja, alguna situación en la que se haya sentido comprometido con alguno de estos sentimientos. Por ejemplo: Me sentí “perdido” cuando me saqué un 0 en matemática.

-Enseguida, proponga discutir la importancia que este tipo de situaciones ha tenido en su vida; los niños que deseen pueden participar con su relato.

-Es posible que al compartir este tipo de experiencias, los niños descubran que su importancia es relativa y que todos pasamos por esas situaciones.

75- MOSAICO DE POEMAS

-Para comenzar, proponga a los alumnos que copien en una hoja un poema y recorten sus versos, es decir, sus frases u oraciones por separado.

-Después, los niños deberán unir los versos en desorden, hasta lograr una nueva composición con ritmo y, si es posible, rima. Deben hacer varios intentos hasta quedar satisfechos.

A manera de ilustración, se utiliza el *Romance de la luna*, de Federico García Lorca.

_Niño, déjame que baile
en el aire conmovido

Otra versión:

si vinieran los gitanos,
que ya siento los caballos...

*Mi anillo blanco, gitanos
es un nardo dando gritos
por el cielo de mi mano.*

Bronce y sueño, los gitanos
tocando el tambor del llano,
dentro de la fragua lloran
con los ojillos cerrados.

*El jinete de los ojos cerrados
en el aire mira y mira
El cielo de los gitanos.*

76- PARA RECORTAR Y ARMAR

-Proponga a los niños que recorten, de periódicos y revistas, palabras que les sirvan para hacer cualquier tipo de combinaciones de sujetos y predicados. Así, recortando partes de oración o palabras sueltas, se podrían armar textos como:

“El Teatro Nacional se accidentó en la carretera a Guápiles”
“Secuestraron al puente sobre el Río Tempisque”
“25 años de cárcel a embarcación extraviada”.

-Los recortes pueden dar origen a oraciones aún más insólitas o divertidas.

-Se pueden ir haciendo construcciones lógicas para ir después progresivamente al espacio de lo absurdo o la fantasía.

77- LA CAJITA DE FOSFOROS

-Entregar una cajita de fósforos vacía y un papelito a cada niño o joven.

-Pedir que escriban lo que quieran en el papelito y luego lo encierren en la cajita. (deseos, aspiraciones, miedos, frustraciones).

-Mezclar todas las cajitas, después cada uno toma una cajita al azar.

-Leer en voz alta el secreto de la cajita.

-De esta actividad resultan aspectos psicológicos muy interesantes, que, por ser anónimas, se les puede dar alguna respuesta con ayuda de todo el grupo.

78- TAL PARA CUAL

- Colocar en un estante libros atractivos, sugerentes y variados.
- Pedir al grupo que los hojee durante unos cinco minutos y los dejen en su lugar.
- Solicitar a los alumnos que redacten una carta breve sobre un personaje que les llame la atención: familiar, amigo, compañero de trabajo, vecino.
- Tomar algunas cartas al azar.
- Formar grupos de unos cinco integrantes y entregarles una carta.
- El grupo luego, de leer la carta y analizar al personaje, seleccionarán de dos a tres libros que consideren le gustaría leer.
- Cada grupo contará cómo es su personaje y por qué seleccionó esos títulos para que leyera.
- El resto del grupo opina respecto a lo acertado de la selección o sugerirán otros títulos de los que están en el estante o se pueden conseguir en la biblioteca.
- Esta actividad ayuda a establecer criterios de selección de libros, de acuerdo con la edad e intereses de la persona.

79- ALGO SOBRE SIRENAS

- Esta actividad contribuye al enriquecimiento del vocabulario de los niños y puede realizarse con todo tipo de palabras poco conocidas.
- Proponga a los alumnos que busquen en el diccionario los diferentes significados de la palabra “sirena”. Esto les permitirá comprobar que la palabra puede tener varias acepciones, según el contexto donde se utilice.
- Luego, sugiera a los niños que construyan un texto breve, dos, tres o cuatro oraciones relacionadas, donde la misma palabra se use en sus diferentes significados. Puede ser un cuento, un poema, o cualquier otro texto con sentido.
- Esta estrategia se puede hacer individualmente para comparar, posteriormente, los textos en equipo o con todo el grupo.

80- CREA TU PROPIO CUENTO

-Se sienta a los niños en círculo y se les pide que hagan equipos de tres o cuatro personas y se ayuden con un diccionario.

-Se les explica que la dinámica consiste en jugar “el basta”, donde uno del grupo dirá la primera letra del abecedario y otro dirá “basta” en la letra que haya quedado, por ejemplo, M. En esa letra se abre el diccionario.

-El animador les indicará que tienen que elegir un sustantivo.

-Ya seleccionado el sustantivo, el primer niño empezará a contar una historia con esa palabra, tomando como referencia el significado de ella.

-Así, sucesivamente, los niños irán armando una historia grupal, cuidando de dejar libre imaginación y no limitarse a decir una sola palabra y ya.

Ej.

*“Había una vez en un bosque una señora que era muy **macabra**, pues daba terror verla y sólo vivía con ella un ave rapaz de nombre **macagua**, la cual daba miedo, pues resultaba de mal gusto verla, los cazadores le decían **macarra** por fea....*

-Así continúan hasta dar fin al cuento.

-Una vez finalizada la historia o cuento por parte del grupo, se escribe.

-Para finalizar cada grupo pondrá nombre a su relato y lo leerá a los demás compañeros.

81- PALABRAS CON ECO

-Realizar una lectura de un libro de la biblioteca.

-Los niños seleccionarán un tema o enunciado del texto leído.

-A partir de esa palabra, los equipos inician la redacción por medio de frases, el escrito se va rotando.

-La palabra final del enunciado será la que inicie el siguiente, y así sucesivamente, hasta el final.

-Se lee en voz alta la composición frente al grupo.

82- CONTORNO CON PALABRAS

-Leer un texto en equipo.

-A partir de la lectura se selecciona un dibujo o idea y se traza el contorno de ésta en una hoja.

-Se inician las redacciones con base en la palabra con que se identifica el dibujo, con frases o enunciados relacionados con el tema, siguiendo el contorno de la figura.

83- RECONSTRUYENDO UN TEXTO

-En el siguiente juego, el escribano se cansó de escribir textos impecables y ahora lo hizo de corrido sin respetar signos de puntuación.

-Reconstruya y descifra lo siguiente:

-Se transcribe un texto de algún libro de la biblioteca, sin consignar los signos de puntuación.

Actividad:

1- Reconstruya en su cuaderno o en una hoja lo que dice el fragmento utilizando los signos de puntuación.

2- Compárelo con el texto del libro de donde fue transcrito.

3. Le damos las siguientes pistas: se trata de un libro de la colección tal..., ¿adivinas cuál...?, pasta verde con recuadro de ilustraciones y letras amarillas, de tal asignatura, nivel, etc.

4. ¿Ya encontraste el libro? ¡Felicidades! Compara tu texto.

5. Invita a tu maestro a que juegue con el mismo ejercicio. Que adivine a qué libro pertenece, a qué página y todo lo que quieras preguntar.

Recuerde, sólo usted conoce las pistas.

6. Invite a sus papás al mismo juego. Para que puedan tener más oportunidades, presénteles unos cinco libros, entre ellos, el libro que trae la cita.

7. Dibuje y pinte el escenario que se imagine. Terminado el trabajo de reconstruir y adivinar página y libro, pídale a tu maestro o papá que, junto con usted, envíen las sugerencias al bibliotecólogo de su institución.

84- PROPUESTA SIN NOMBRE

- Disponer de un libro con ilustraciones para cada niño.
- Poner una música suave como estímulo.
- Todos los niños cerrarán o vendarán sus ojos y se les colocará un libro en sus manos, que ellos tendrán en posición de recibir.
- Con los ojos cerrados, el niño explorará el libro tocando pasta, hojas, lomo, orilla, lo podrá oler, tocar con la cara o con diversas partes del cuerpo. (todo esto acompañado de música).
- .-Una vez palpado el libro, cambiará con su compañero de al lado y repetirá la acción con el nuevo libro.
- Al terminar, lo regresará al compañero (sin abrir los ojos).
- Muy despacio se quitarán la venda, abrirán los ojos y observarán su libro, colores, dibujo, título.
- Se centrarán en el dibujo, lo observarán, con fondo musical suave, (continúa el estímulo) y escribirán una breve historia de lo que se imaginan que trata el libro (sin abrir u hojearlo) y lo compararán con el de sus compañeros.

85- PRODUCCIÓN DE TEXTO

- Presentar a los niños, una lámina suelta de un libro o revista.
- Permitir que observen por unos minutos sus detalles.
- Instarles a que ellos relaten lo que les provoca la lámina.
- Permitir que generen una secuencia de ideas.
- Motivar a los niños para que construyan una narración o texto con estas ideas.
- Exhibir las láminas junto con el texto correspondiente.

86- ESCRIBAMOS UN LIBRO.

-A los niños o a los jóvenes se les puede sugerir temas mediante los cuales puedan desarrollar costumbres, tradiciones, leyendas, situaciones o hechos de su barrio o comunidad.

-Esta acción de escribir, permite que el niño se desinhiba, promueva su espontaneidad, aprenda a ser libre, reflexivo y le suscite el pensamiento creativo.

87- MOVIENDO EL PENSAMIENTO

-Seleccionar lecturas o fragmentos significativos que se presten para la actitud crítica o reflexiva.

-Se entrega una copia a cada joven para que la lea en silencio.

-Luego, un participante voluntario la lee en voz alta y clara.

-Se comenta colectivamente o se deja un tiempo de silencio para reflexionar interiormente.

88. DE TODO UN POCO

Proponga a los niños elaborar una historia o cuento. Esta estrategia puede hacerse en tres etapas, cada una de ellas representa un grado mayor de dificultad.

1-La primer etapa consiste en que los niños cuenten una historia.

2. La segunda etapa, que dibujen la historia.

3. La tercera etapa, que escriban la historia.

Al final, pueden alternar las ilustraciones con el texto y engrapar

89- TALLERES DE CREATIVIDAD

-Proponerse que, a partir de la lectura, se logre desarrollar la expresión artística, plástica y corporal.

-Se inicia con la narración o lectura, en voz alta, de un cuento, leyenda, poema o fábula.

-Posteriormente, inspirados por el tema, los niños escogen la creatividad que prefieran: dramatización, canto danza, pintura, moldeado, títeres entre otros.

-Cabe recordar que estas expresiones deben estar en estrecha relación con el texto.

90- ILUSTREMOS UN LIBRO

-Leer un cuento sin ilustraciones.

-Hacer que los niños ilustren el cuento inspirados en la narración.

-Los trabajos pueden realizarse individualmente o por grupos.

-Quien anima esta actividad debe limitarse a estimular el trabajo, dar sugerencias, y al mismo tiempo, respetar la creatividad.

91- CLUB DE NARRADORES DE CUENTOS

-Una vez que los niños y los jóvenes han descubierto el placer de escuchar cuentos, se les puede motivar a ser ellos mismos quienes narren.

-El animador aprovecha esta oportunidad para desarrollar destrezas de narración, como:

- Saber seleccionar los cuentos.
- Memorizar los cuentos (esqueleto del cuento).
- Manejar recursos de entonación y expresión.

-Esta actividad, permite desarrollar habilidades lectoras, de expresión oral y corporal. Es también, muy importante, para rescatar del olvido, la costumbre de contar cuentos, leyendas, retahílas, poemas, entre otros; y favorecer así, el reencuentro con la palabra oral.

92- DRAMATIZACION

La literatura nos presenta pasajes de gran intensidad y dramatismo, algunos textos, contienen buenos diálogos en los que intervienen todos sus personajes. Son textos que sin ser obras dramáticas se prestan para ello.

- Seleccionar un buen texto con las características anteriores. Los niños o jóvenes lo leerán detenidamente, describen la situación y se apropian de los sentimientos de cada personaje.

- Se promueve una discusión grupal y, se analizan: causas, consecuencias, sentimientos, valores y otros, presentes en el fragmento.

- Una vez, realizada la discusión, los jóvenes se organizan en equipos para representar el fragmento asignado.

- Se reparten los personajes y leen en voz alta el fragmento, hasta dar con los tonos adecuados. Cada alumno intentará transmitir los sentimientos de su personaje.

- Posteriormente, cada equipo actuará el fragmento, frente al resto del grupo.

- Cada representación podrá someterse a discusión grupal. Es fundamental que el animador apoye el esfuerzo que realizan los jóvenes.

93-COLOCARSE EN LOS ZAPATOS DEL OTRO

- Después de una lectura, extraer tres o cuatro personajes principales.

- Se adjudica un niño a cada personaje y se le pide que lo personifique. Por ejemplo, si el personaje es un niño de siete años, el participante debe opinar y pensar como él.

- Posteriormente, en una bolsita, se pueden colocar frases dichas por los adultos en la narración.

- Instar a los niños para que opinen, justifiquen y cuestionen conductas de los adultos.

94- CONCURSOS SOBRE CUENTOS

- Realizar un círculo con los participantes.
- Seleccionar tres obras conocidas, por ejemplo: Pinocho, Caperucita Roja, Los tres cerditos.
- Se adjudica un personaje de los anteriores a cada miembro del círculo, y se les pide, que al sonido de un silbato u otro instrumento, hagan un gesto que caracterice al personaje. Por ejemplo: Cuando corresponda a Pinocho, alargarse la nariz; Caperucita, cubrirse la cabeza con un pañuelo rojo; Los Tres cerditos, hacer un gruñido, entre otros.

Variante:

- Se forman tres equipos y cada equipo prepara tres preguntas sobre el personaje, para hacerles a los dos grupos restantes. Las preguntas deberán ser sencillas.
- Al iniciar la competencia, se lanzan las preguntas, rotándose cada vez un alumno diferente. Los aciertos se van anotando en el pizarrón.
- La premiación, puede ser simbólica: una medalla, un Óscar de cartón, u otro. También se pueden premiar los tres grupos: por aciertos, creatividad, rapidez de respuesta u otro parámetro.

95 -CREACIÓN DE MONSTRUOS

- Hacer la lectura de un cuento relacionado con un monstruo.
- Jugar con un grupo de niños de cinco a diez años, inventado toda clase de monstruos, producto de la imaginación: monstruos con un ojo, con dos bocas, con tres cabezas, siete patas, cinco rabos, u otros.
- Dibujarlos en una hoja.

-Exhibir las creaciones fantásticas en un mural.

96- CAMBIAR DE NOMBRE A LOS PERSONAJES

-Sustituir el nombre de los personajes de un cuento, por el de los niños que escuchan la narración.

-Aprovechar esta actividad para resaltar las cualidades de los niños. (los defectos no se deben mencionar).

97- NARRACIONES ABSURDAS

-Preguntar a los niños, qué pasaría, si un día amaneciera todo de color azul, o qué pasaría si un día amanecieran convertidos en escarabajos, tortugas, águilas o elefantes.

-Instarlos a que escriban esta experiencia.

-Compartir lo escrito con el resto del grupo.

98- OFICIOS

-Actividad, como la que se propone a continuación, pueden estimular a los niños y los jóvenes a investigar y escribir, acerca de las diferentes profesiones u oficios.

-Por ejemplo, se puede elegir el tema de la agricultura que es tan relevante para Costa Rica. Para iniciar se pueden plantear ideas como las siguientes:

“En nuestro país, la agricultura ha sido la base de la economía y, aunque en el periodo colonial, ésta fue tan rudimentaria, cimentó las bases para la época que se avecinaba. Porque, fue en la Costa Rica independiente, la época en que se introdujo el café, producto, que durante más de un siglo contribuyó notablemente al progreso de la nación. Actualmente, ya no es el café, pero en cambio, surgen otros productos agrícolas que no solo abastecen el mercado local, sino que constituyen una importante fuente de divisas”.

-Los juicios anteriores pueden servir para introducir a los alumnos en tres tipos de ejercicios muy relacionados entre sí: la investigación, la discusión y la escritura.

-Este tema se puede trabajar el Día del Agricultor, además se puede variar el oficio u ocupación, adaptándolo a otras fechas: Día del Trabajador, Día del Maestro, Día del Trabajador Comunal, Día de la Secretaria, entre otros.

99- CREANDO SOLAPAS PARA LOS LIBROS

-Muestre a los niños o jóvenes cómo es generalmente el texto de una solapa: es un texto muy breve que ofrece información esencial sobre el contenido de un libro.

-Proponga a los jóvenes que se organicen en equipos para elaborar, por escrito, una solapa para algunas de las obras literarias que se están leyendo. Se les aclara que la edición con la que cuentan, solo aparecen los datos biográficos del autor.

-Las solapas pueden ser muy diferentes, por lo tanto, los equipos están en libertad de elegir los elementos que consideren más importantes.

-Al final de la actividad, podrán compararse las solapas de los diferentes grupos. Esta comparación servirá para valorar los textos, elegir el más acertado y enriquecer el trabajo grupal.

Variante:

-Proponga a los jóvenes un ejercicio de imaginación. Se trata de que, a partir de títulos de libros imaginarios, inventen el contenido posible de algunos de estos libros y, elaboren la solapa correspondiente, con la pretensión de que sea realmente una invitación a leer ese cuento imaginario.

-Algunos títulos pueden ser: *La bruja de abril*, *Caballeros eran los de antes*, *La máquina voladora*, *Un extraterrestre en mi barrio*.

-Los participantes que deseen pueden leer su cuento en voz alta y, sería muy interesante, porque a pesar de que todos partieron de un título común, seguramente elaboraron solapas muy diferentes.

Otra alternativa:

-Los equipos elaboran solapas sin proporcionar información sobre el título, de modo, que los otros equipos imaginen el título del libro, a partir de la información contenida en la solapa.

-Seguidamente, los equipos verificarán si los títulos asignados, se acercaron o no, a la idea original.

100- DETECTANDO ERRORES

- El animador selecciona un cuento y lo lee a los niños.
- Promueve una lluvia de ideas sobre la lectura.
- Avisa que va a volver a leer el cuento, y que, si comete alguna equivocación, digan a coro “error”.
- Lee el cuento en voz alta, pero, esta vez, cambia personajes, lugares, números, nombres y otros.
- Concede tiempo a los niños para que interrumpan y expliquen en que consistió el error.

101- A QUIÉN CORRESPONDA

- El animador elige un cuento y elabora fichas con las características de los personajes (pueden ser físicos o psicológicos). Puede describirlas o dibujarlas.
- Lee el cuento en voz alta con buena entonación.
- Distribuye las fichas a los niños, para que escriban en cada una el nombre del personaje.
- Se revisan los aciertos, para valorar si corresponden al personaje en estudio.
- Esta actividad requiere, por parte del animador, gran conocimiento del libro.

102- EN BUSCA DE TIEMPOS Y LUGARES

- Se utilizan dos obras literarias que contengan, entre ellas, algunas similitudes, para establecer niveles de comprensión.
- Con un mes de anticipación, se asignan dos lecturas.
- El animador elabora adivinanzas, sobre aspectos relevantes de los textos, que se relacionen con lugares y tiempo. Se escriben en fichas.
- Reparte las fichas a los jóvenes y, les da tiempo para que escriban su respuesta.

-Se revisan las respuestas, en forma oral.

-Se les da tiempo para que construyan otras adivinanzas, relacionadas con los textos de estudio.

103- ME GUSTA O NO ME GUSTA

-Se asigna una lectura con ocho días de antelación.

-Se reconstruye el argumento entre todos los que quieran hacerlo.

-El animador escribe el argumento en un pizarrón y, entre todos, le hacen ajustes.

-Se establece un diálogo, para que los jóvenes expresen lo que les ha gustado o disgustado del libro. Deben sostener su posición con argumentos sólidos.

-Se les solicita que escriban una redacción y que comparen lo leído con lo que sucede en la vida real.

104- DIFERENCIAS Y SEMEJANZAS

Con anterioridad, se asigna una lectura a la mitad del grupo, y, a la otra mitad, una diferente.

-Un niño o joven de cada grupo, explica el argumento de la obra que le correspondió leer.

-En hojas, que el animador ha preparado, escriben las características de la cada obra.

-Según el número de participantes, se forman grupos con alumnos de ambos equipos.

-Escriben las semejanzas y las diferencias que se ha encontrado en las lecturas. Los aspectos en común se pueden poner en círculos entrelazados y en un rectángulo, las diferencias.

-Cada subgrupo, expone el análisis realizado en la obra seleccionada.

-Se solicita a los participantes que critiquen la actitud de los personajes o que expresen su opinión acerca del mensaje.

-Con esta actividad se estimula la producción y el reconocimiento de analogías.

105- ANIMALES Y ANIMALITOS

-Solicitar a cada uno de los niños o jóvenes que escriban e ilustren las experiencias o anécdotas que han vivido con sus mascotas o con algún otro animal.

-Esta actividad se puede realizar, el Día de San Francisco de Asís. Con ella se logra estimular a los niños en la creación de textos, y a la vez, que se sensibilizan ante otros seres vivientes.

106 –TÍTULOS Y TÍTERES

-Se escogen algunos títulos de libros que se encuentran en la biblioteca.

-Se escriben los títulos en tarjetas y se recortan las palabras.

-Se pide a cada niño o joven que elija una tarjeta y, busque entre sus compañeros, las palabras que hacen falta para completar el título.

-Los niños que completen el título, se conforman en equipo y se les proporciona la lectura correspondiente.

-Se les solicita a los niños que saquen el material (previamente solicitado): hojas blancas, pegamento, colores, tijeras y una paleta de helados.

-Se les pide que, en equipos, lean e identifiquen los personajes de la lectura.

-Posteriormente, los niños realizarán un títere del personaje que cada uno elija, utilizando el material existente.

-Cada equipo pasará al frente a actuar la lectura, con sus títeres, dando a conocer a los demás su cuento, (el escritorio puede servir de teatrino).

107-LA GALERÍA ASALTADA

-Para el funcionamiento de esta estrategia, se requiere, que el animador, seleccione, del acervo de la biblioteca, libros que considere pueden interesar a los participantes, en la cantidad necesaria y, de acuerdo con las características o necesidades del grupo.

-Los libros seleccionados deben tener solapas.

.Se reproducen las solapas de los libros elegidos, y se tiene a mano: crayolas, lápices de colores, papel satinado o de construcción, tijeras, goma y material de reciclaje que sirva para collage.

-Al iniciar la estrategia, se motiva al grupo, exponiendo una circunstancia especial, de algo que pasó en la biblioteca: ¡Alguien asaltó la Biblioteca y robó, en la *Galería de Portadas*, algunas de éstas, las de los mejores libros, y dejó solo las solapas.

-Se insta a los participantes, ir al rescate y así reponer los cuadros robados (carátulas de los libros).

-Los participantes leerán las solapas y elaborarán un dibujo que corresponda a ella y le ponen un título.

-Seguidamente, buscan, dentro del lote de libros (botín), que el animador ha separado previamente, el que mejor corresponda a la solapa que leyeron.

-Confirman si el título y la carátula se corresponden, tal para cual.

-Finalmente, se les invita a leer u hojear el libro.

-Si el participante quiere, puede hacer una modificación o agregando a su cuadro. Una vez terminado, se montará una bella exposición para invitar a otros grupos a conocer el acervo de la biblioteca y la *galería de portadas*, hechas por los alumnos.

108-MODELANDO LA LECTURA

-Para esta actividad, se debe disponer de algunos materiales: plasticina, lápices de color, recortes de colores, goma, libretas, hojas, cartulina y otros.

-El animador lee un cuento en voz alta.

-Los niños expresan mediante el dibujo o modelado con plasticina, el cuento leído.

-El animador puede generar varias preguntas para propiciar la reflexión del alumno, por ejemplo, preguntas de predicción ¿Qué hubiera pasado si los osos atrapan a *Ricitos de oro*?, ¿si a *Blanca Nieves*, no la hubiese besado el príncipe?, ¿si *Cenicienta*, no hubiera visto que el reloj del palacio iba a dar las doce campanadas?, u otras ocurrencias.

-También, se puede hacer una dinámica, donde se repartan tarjetas para que dibujen los personajes o aspectos llamativos del cuento.

-Representación. Un grupo de alumnos puede escenificar el cuento.

-Comentario general: intercambio de ideas.

-Esta estrategia permite que cada alumno trabaje con lo que más le guste; a ella, se le pueden dedicar, dos lecciones.

109 -EL PREGUNTARIO

-Esta actividad la puede hacer el Comité de Biblioteca, coordinada con el Departamento de Español y algún funcionario que funja como fiscal. Una fecha apropiada podría ser el Día del Libro.

-Luego de un diagnóstico, los organizadores hacen una selección previa de algunos libros que se encuentren en la biblioteca.

-Los organizadores, elaboran una lista de preguntas, relacionadas con las obras seleccionadas, éstas no se deben dar a conocer antes de la actividad.

-En una primera fase, se hace una invitación, por medio de un volante, desplegable u otro medio, donde se describa el tipo de actividad, ¿cuáles serán los libros involucrados?, la fecha, la hora, y el lugar en que se realizará, así como la premiación correspondiente.

-El día de la actividad, los participantes, se ubicarán a manera de mesa redonda y el fiscal se encargará de efectuar las preguntas a los participantes, el resto de organizadores se constituyen en parte del jurado.

-El resto de estudiantes e invitados serán parte del público y, en el momento del *preguntario*, no deben intervenir.

Variante:

-Esta actividad se puede hacer en una región, con la participación de tres a cinco escuelas y, el asesor supervisor, puede ser uno de los organizadores.

Otra alternativa:

-Esta estrategia se puede realizar como juego de piso, con un grupo de alumnos.

-Se coloca un papel grande en el piso, distribuido en casillas. Se utilizan objetos de diferentes colores, que corresponda a los participantes. Los objetos irán avanzando conforme se conteste correctamente.

110- ¡SIN PALABRAS...!

-Se forman dos o tres equipos de niños o jóvenes.

-El animador le comunica al oído de un integrante del equipo, el nombre de un libro, previamente conocido.

-El primer participante tratará de comunicarles a sus compañeros, por medio de gestos, sin hablar, el nombre del libro, en un tiempo determinado. (un minuto).

-Si su equipo en este tiempo no logra adivinar de qué título se trata, entonces tocará el turno al siguiente equipo.

-Si el grupo adivina, obtiene un punto, además se les dará la oportunidad de decir de qué trata ese libro y así ganar otro punto.

111- EN BUSCA DEL CONCEPTO

-Después de una lectura, se puede seleccionar una palabra y destacarla en la pizarra, por ejemplo:

Barco - bombero - escuela - árbol.

-Luego, los alumnos, formularán una lista de términos relacionados con el concepto, de la siguiente manera:

mar, agua, sol, capitán, proa, salvavidas,
BARCO: camarote, popa, faro, cubierta, estela,

marineros, botes, gaviota, bandera.

-Se puede finalizar, construyendo un relato, o una ilustración relacionado con uno de los conceptos seleccionados.

112- TARJETAS PARA OCASIONES ESPECIALES

-Esta actividad, la puede realizar el bibliotecólogo, en coordinación con los profesores de artes plásticas y español.

-Se elaboran tarjetas, de diferentes diseños, con papel de construcción.

-Aprovechar oportunidades, como el Día de la Madre, Día del Maestro, Día de la Amistad, Día del Padre, Día de la Secretaria, salida a vacaciones, cumpleaños, enfermedades, duelos, logros académicos, deportivos u otras celebraciones, para felicitar o solidarizarse con las personas del entorno.

-Expresar en las tarjetas los sentimientos, en la modalidad de: prosa, lírica, ilustración, pegado de semillas, hojas secas, u otra técnica.

-Esta es una actividad creativa, que permite expresar sentimientos, fomentar las buenas relaciones e ir perfeccionando este bello arte.

113 -ANECDOTARIO PERSONAL

-La siguiente estrategia puede coordinarse con el Departamento de Español.

-Se solicita un cuaderno pequeño que sirva como *diario*.

-Una vez al mes, se les pide a los niños o jóvenes que escriban en una oración o párrafo, algún acontecimiento que hayan experimentado, visto o escuchado, y que para ellos, sea significativo.

-Se les indica, que lo anoten en el cuaderno y señalen la fecha.

-El animador, recoge el cuaderno y vuelve a entregarlo el siguiente mes, para que el dueño continúe haciendo anotaciones.

-Este documento servirá como un interesante registro de los adelantos de cada niño o joven, en lenguaje, redacción y ortografía.

114- IDENTIFICACIÓN DE REACCIONES EMOCIONALES

-Se selecciona y se lee a los estudiantes, un relato, donde los personajes experimenten emociones diferentes.

-Se solicita a los alumnos que escriban esas palabras que se deducen del relato.

-Se puede hacer otra lista con emociones no experimentadas por los personajes.

115 -ILUSTRANDO LA MISMA ESCENA

-Se presenta y lee un párrafo descriptivo a los alumnos. Los párrafos más adecuados son los que contengan palabras que denoten colores, que proporcionen indicaciones sobre el tamaño o, indiquen relaciones de espacio que faciliten el dibujo. Se pueden incluir palabras nuevas.

-Se les pide que dibujen lo que ahí se describe.

-Posteriormente, el grupo juzga hasta qué punto, se parece el dibujo hecho por cada niño o joven, a la escena descrita en el párrafo.

-Para finalizar, se exhiben las ilustraciones en la pizarra mural, junto con el párrafo correspondiente.

116- ¿QUÉ ES LO QUE SIGUE...?

-Indicar el orden cronológico en los sucesos de un relato.

-Se escriben en la pizarra, al azar, varias frases que describan los acontecimientos de un relato y se numeran.

-Los alumnos anotan en el cuaderno, el orden cronológico como ocurrieron los hechos (sólo ponen el número).

-Cada alumno indica en forma escrita u oral, su orden de numeración. Puede defender o justificar la secuencia de sucesos.

-El animador junto con el grupo, discuten cada suceso, y asignan el orden correcto. Para lo anterior, es recomendable recurrir a fuentes bibliográficas.

-Esta actividad, además de aplicarse a una narración, se puede realizar después de trabajar un tema de estudios sociales o ciencias; donde es importante que los alumnos adviertan la secuencia de las acciones o los procesos.

117- PALABRAS CON UNA SOLA VOCAL

-Pedir a los alumnos que escriban, en tarjetas, unas cinco o diez palabras con la misma vocal.

-Por ejemplo: A. vaca – pasta - flaca - la.
La vaca flaca pasta.

E. El bebé del pesebre en Belén, merece que se le rece.

-Por el reverso de la tarjeta se puede hacer una ilustración, relacionada con la frase u oración.

118- EL CUENTA CUENTOS

-El animador explica que el *cuentacuentos* era antiguamente, el hombre que recitaba coplas y romances por los pueblos, dando una entonación distinta de voz para cada personaje del relato.

-Se invita a cada uno de los participantes a que imite el *cuentacuentos*, leyendo el fragmento que le corresponda de un libro, diferenciando cada personaje por la entonación de la voz, por la viveza o lentitud de la lectura.

-Empieza a leer el alumno que esté a la derecha del animador, diferenciando las voces de los distintos personajes que aparecen en el cuento.

-A una señal del animador, por ejemplo, diciendo “otro” o tocando un silbato, continua la lectura, al siguiente.

-Mientras uno lee, los demás anotan su nombre en su cuaderno personal y, al terminar la lectura, le darán una puntuación de uno a cinco. La

anotación es secreta. Al de mayor puntuación se le declara el mejor *cuentacuentos* y cada uno dice por qué lo han puntuado tan alto y, cuáles han sido los valores más notables en la lectura del ganador.

119- ORACIONES MUDAS

- Se forman dos equipos de diez o quince alumnos.
- Se les pide que cada uno de los integrantes de ambos equipos pase al frente del grupo, y por medio de mímica o sonidos, describa o actúe el significado o sentido de la oración.
- El equipo contrario tratará de adivinar la interpretación de gestos o señales.
- Gana el equipo que logre adivinar más oraciones.
- Posteriormente, el animador, con el resto del grupo, puede dar otras opciones, para describir algunas de las oraciones que presentaron mayor dificultad. Por ejemplo, en el caso de conceptos abstractos.

120-JUGANDO CON DICHOS Y REFRANES

- Se realiza una lectura previa, de refranes o dichos y, se explica el valor literario de estos.
- Se forman equipos de cinco alumnos, se reúnen en círculo y se pide a cada uno de los integrantes seleccionar un dicho o refrán.
- Finalmente, cada participante, hará la lectura de su texto.
- Para la siguiente reunión, se invita a los alumnos a traer una lista de dichos y refranes.

121- EL CUENTO LOCO

- Se preparan pedazos de cartulina y se les escribe el nombre de animales, árboles, flores, frutos, objetos de la casa, de la escuela y otros.

- Se forman grupos de cinco u ocho alumnos.
- Se entrega a cada participante dos o tres pedazos de cartulina.
- El animador entrega a cada grupo, un texto, al cual le faltan varias palabras en el transcurso del relato y, en su lugar, se encuentran puntos suspensivos.
- Cuando el animador da la orden, cada participante sustituye los puntos suspensivos, por nombres de las tarjetas, hasta completar el texto.
- Para finalizar, un moderador de cada equipo lee su cuento loco.

122- DIBUJANDO UN TEXTO

- Repartir un texto entre los alumnos y pedirles que realicen su lectura.
- Pedir que dibujen lo que leyeron, utilizando la imaginación y haciendo los siguientes cuestionamientos: ¿qué es?, ¿qué hay?, ¿qué sugieres?, ¿qué crees que pasará?
- El animador insiste, en que no es importante la calidad del dibujo, sino las ideas, la imaginación .
- Después de hacer los dibujos, se pide a los alumnos que los pongan en común.
- A medida que hablan, se les pide que expliquen qué fue lo que los llevó a realizar dicho dibujo.

Variante:

- Se les pide a los alumnos que después de leer el texto, busquen un título que responda al texto, u otro más llamativo u original que el propio.

123- EL CUENTO INACABADO

- El animador narra a los participantes un cuento desconocido. Al llegar a un momento crucial detiene la narración y:

- Pregunta a los participantes, ¿cuál podría ser el final del cuento?
- Una vez que se han escuchado los diferentes finales, si el grupo lo desea, el animador continuará con el cuento y se verifica si, algún participante lo predijo.
- Se debe valorar el aporte creativo de los participantes, por la originalidad de los finales.

124- UN CUENTO DE PRENSA

- Recortar palabras o frases del periódico que tengan algún significado para los participantes.
- Formar oraciones con las palabras que recortaron.
- Construir un texto lógico o ilógico con las oraciones o frases.
- Leer el texto a los compañeros y divertirse con las ocurrencias.

125- EL TEXTO DESCRIPTIVO

- Llevar a los alumnos a un lugar tranquilo, puede ser fuera del centro educativo o en los predios de este. Por ejemplo: el parque, el jardín, en las veredas de un río, cerca de un bosque, potrero u otro.
 - Se les pide que realicen algún ejercicio de relajación o meditación.
- Que observen detallada y minuciosamente, todo lo que hay a su alrededor y en la lejanía. Pueden apreciar desde una hormiga trabajando, una hoja que cae, el canto de un pájaro, el ruido del agua, el sol que se oculta, el color de las montañas en el horizonte y, hasta un avión a la distancia.
- Se les pide que recojan todos estos datos y construyan un texto en prosa o verso.
 - Regresar al centro de trabajo y leer en voz alta, la composición y, externar la experiencia o sensaciones de dicha actividad.
 - Motivar a los participantes para que, en lo sucesivo, puedan hacer buenas observaciones, valoren la riqueza de la creación y lo escriban.

126- EL NOTICIARIO

- Se pueden aprovechar los noticiarios de televisión, radio o periódico.
- Previamente, se pueden crear diferentes tipos de noticias, para que los alumnos perciban las diferencias que existen entre ellas, no solo en su contenido sino en su redacción.
- Después de estar en contacto con los medios noticiosos, se les pide:
- Redactar una noticia sobre un hecho real.
- Redactar una noticia humorística.
- Recoger todas las noticias alegres.
- Recoger tres noticias sensacionalistas.
- Recoger la noticia más importante e interesante del día anterior.
- Hacer un artículo y exponer el material recolectado.

Variante:

- Si el grupo desea, pueden conseguir un micrófono, hacer una especie de televisor con una caja de cartón ahuecada y, exponer ejemplos de estas noticias al resto de compañeros.

127-DESCRIPCIÓN DE UNA ILUSTRACIÓN

- Disponer de fotografías de paisajes, lugares, recorridos, personas y otros.
- Se pega en el pizarrón, una imagen o ilustración.
- Se pide a los alumnos que pasen a observar el dibujo.
- Individualmente, se iniciará la redacción de lo observado.
- Pueden volver a realizar la observación para enriquecer la redacción.

128- SI ESTUVIERA EN SU LUGAR

- Leer un capítulo de alguna novela, un cuento o una noticia.
- Destacar algún suceso negativo o positivo.
- Escribir el acontecimiento y expresar cuál es su posición frente a éste; o que actitud adoptar, si en algún momento enfrentan una situación similar.
- Con ayuda del grupo, ver otras opciones y enriquecer el texto individual.

Variante:

- Leer alguna noticia o ver el noticiario y, analizar las decisiones que toma alguna autoridad. Someterla a juicio y escribir que harían ellos, si fueran esa autoridad.

129- INVENTANDO HISTORIAS

- Se confeccionan tarjetas con palabras
- Se reparten las tarjetas a cada alumno y escogen la que más les guste.
- Con el grupo de palabras de la tarjeta inventan una historia.

Mujer	joven	Luna	Muchacha	Cerros
Pobreza	trabajo	noche	palmera	Coyotes
Frío	sueños	lluvia	sol	Ancianos
Fogón	estudios	cabañas	oleaje	Barco

- Las palabras pueden utilizarse en el orden que el alumno decida.
- Después, cada alumno, lee su historia ante el grupo y, entre todos, comentan y dan sugerencias.
- No importa que las tarjetas estén repetidas, porque las historias siempre serán diferentes.

Variante:

Estos textos pueden llevar ilustraciones o ser representados por medio de expresión corporal.

PARA PENSAR...

El contenido de la última página del cuento, posibilita el intercambio de ideas, acerca del poder de la escritura.

La escritura no es solo un instrumento para comunicarnos.

La escritura, expresa deseos y, al hacerlo, transforma al mundo.

-¿Qué le parece a usted, esta reflexión, como base para una serie interminable de comentarios y tareas para realizar con los niños y los jóvenes...?

III. VALORACION DE LA ACTIVIDAD

La práctica de las actividades, descritas anteriormente, así como otras que surjan de su creatividad, deben ser valoradas posteriormente, con el objetivo de conocer los efectos positivos o negativos de la actividad, así variar y mejorar las siguientes:

El formato para consultas debe ser sencillo y, preferiblemente, con preguntas codificadas para facilitar la información.

Recuerde que las actividades, realizadas en la biblioteca o centro de recursos, representan parte sustancial de ésta. Procure que con estas valoraciones, los alumnos no sientan presión, sino, por el contrario, se identifiquen con la biblioteca o centro de recursos, y se sientan copartícipes de su planeación y quehacer cotidiano.

Esta valoración le ayuda a:

- Detectar los puntos débiles de la actividad y mejorarlas.
- Resaltar los cambios de actitud entre los participantes.
- Conocer los intereses de los usuarios o comunidad.
- Planear futuras actividades.
- Determinar las acciones prioritarias que debe realizar la biblioteca.
- Resaltar los aspectos negativos de la actividad.
- Resaltar los aspectos interesantes de la actividad.

Prepare muy bien cada actividad antes de realizarla, y así se le facilitará el éxito de ésta.

VALORACION

Institución: _____ Fecha: _____

Biblioteca o Centro de Recursos _____

ACTIVIDAD:

Queremos saber su opinión sobre la actividad realizada.
Califíquela, según cada uno de los siguientes aspectos.

	muy baja	baja	regular	alta	muy alta
1-Interés y participación.	1	2	3	4	5
2. Participación del grupo.	1	2	3	4	5
3. Organización de la actividad. .	1	2	3	4	5
4- Oportunidad de discusión	1	2	3	4	5
5-Utilidad de la activ para el grupo	1	2	3	4	5

-¿Cómo considera esta actividad?

1- Excelente____ 2- Buena____ 3- Regular____ 4- Mala____

¿Porqué? _____

¿Tiene sugerencias para actividades futuras?

FUENTES CONSULTADAS

Cirianni, Gerardo y Gloria Elena Bernal. Acto seguido. Segundo Ciclo. México: SEP, 1994

Cirianni, Gerardo y Gloria Elena Bernal. Acto Seguido. Tercer Ciclo. México: SEP, 1994

Diez, Carola y Horacio Abalat. Rincones de lectura. México: SEP, 1999.

Fundación Ratón de Biblioteca. Taller Promoción y Animación de la lectura: “Leer, toda una aventura”. Antioquia: CERLALC, (1997).

Gobierno del Estado de Tabasco. Cantos desde la barca. México: Instituto de cultura de Tabasco, 2001.

Isaza de Pedraza, Mary Luz y Arturo Grisales Salazar. La Biblioteca: Cómo hacer promoción de lectura en la biblioteca escolar y pública. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional / CERLALC, 1989.

Ramírez, Elisa y Ma. Angela Rodríguez. Tres enamorados miedosos: cuentos y narraciones indígenas. México: SEP. 1990.

Robledo, Beatriz Elena. Al encuentro del lector. Bogotá: Ministerio de Cultura, 1998.

Robles Nava, Cecilia y otros. Estrategias para desarrollar el lenguaje total de alumnos y alumnas de Secundaria. México: Angeles Editores, S.A., 2001.

Sarto, Montserrat. Animación a la lectura. 6 ed. Madrid: Ediciones SM, 1989.

Venegas, Ma. Clemencia; Muñoz, Margarita y Luis Darío Bernal. I. Promoción de la lectura en la biblioteca y en el aula: la biblioteca también enseña a leer. Bogotá: CERLALC, 1996.

Venegas, Ma. Clemencia, Muñoz; Margarita y Luis Darío Bernal. Promoción de la lectura en la biblioteca y en el aula: La magia de la narración: cuento y novela. Bogotá: CERLALC, 1996.

Yépes Osorio, Bernardo. La promoción de la lectura. Bogotá: Confenalco, 1997.