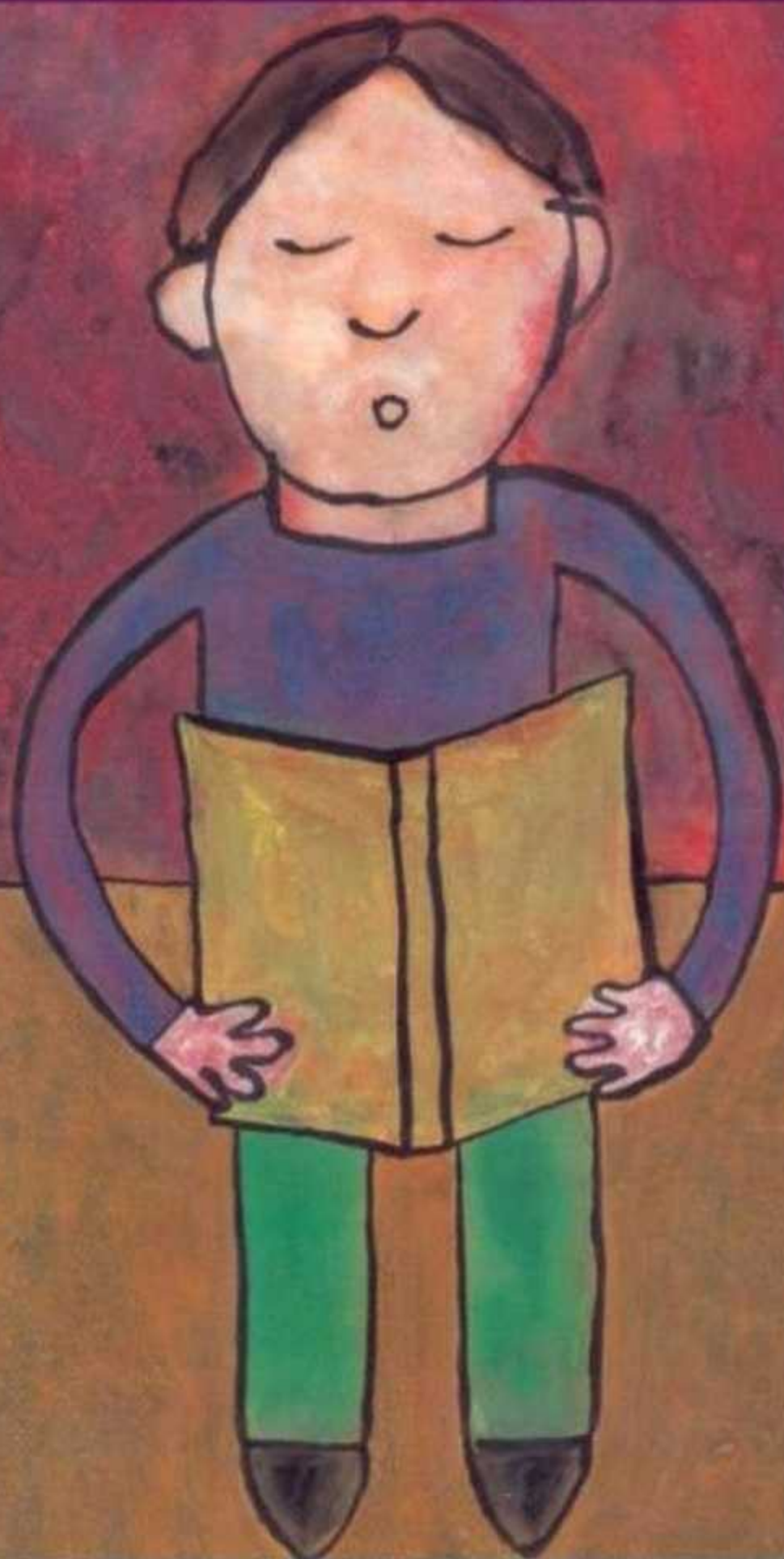


La lectura:

clave del aprendizaje permanente



red nacional de bibliotecas públicas



DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS

CONACULTA

LA CULTURA EN SU MUNDO

CONSEJO NACIONAL PARA
LA CULTURA Y LAS ARTES

PRESIDENTA

Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS

Jaime Nualart
Felipe Riva Palacio

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS

Jorge von Ziegler

©2004, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes
Dirección General de Bibliotecas
Tolsá no. 6, Col. Centro
México, D.F., C.P. 06040
Impreso y hecho en México

ISBN 970-35-0048-X

En la realización de esta obra participaron:

Dirección: Evangelina Villarreal; coordinación: Nancy Sanciprián;
propuesta de contenidos: Rubén Ávila, Eduardo Campech; Alma Cárdenas, Rocío del Pilar Correa, Rubén Ibarra, Elena Islas, Luis Méndez, Martín Necedal, Javier Ortiz, Isabel Pérez, Juan Eduardo Ruiz, Julio Samperio y Rocío Villegas;
supervisión editorial: Oscar Castro y Beatriz Palacios; diagramación y formación editorial: Guillermo Nieto; ilustraciones: Juan Eduardo Ruiz; corrección: Samuel Rivera; diseño de portada e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

PRESENTACIÓN

LA BIBLIOTECA PÚBLICA Y LA ESCUELA:
ESPACIOS PARA MÚLTIPLES LECTURAS

LA VIDA Y LA ESCUELA

MAESTROS Y BIBLIOTECARIOS:
ALIANZA POSITIVA

LEER EN LA ESCUELA

EL CUENTO COMO MEDIO Y FIN

REPERTORIO DE JUEGOS DE INVESTIGACIÓN, ACTIVIDADES Y TALLERES

I. JUEGOS DE INVESTIGACIÓN Y OTRAS ACTIVIDADES CREATIVAS

RESUELVE LOS ENIGMAS PARA LLEGAR A LA META

EL GATO POETICO

EL GATO INVESTIGADOR

CAMINITOS EN LA ESCUELA

SOPAS DE LETRAS

SIGUE LA PISTA

ÁLBUM DE UN VIAJE FABULOSO POR LOS LIBROS

LA RULETA DEL CONOCIMIENTO

BOLINSPECTORES

Bibliografía sugerida

BOTE POEMAS

Bibliografía

CARACOLA

CASCADA DE PALABRAS

AHORCANDO LETRAS

QUÉ SABES DE... EL MAÍZ

HORROR ES HORROR

¿SOPA DE QUÉ?

II. TALLERES

NUESTRO PERIÓDICO

Introducción

Sesión 1: Leamos una nota

Sesión 2: Las partes del periódico

Sesión 3: Una imagen dice más que mil palabras

Sesión 4: Vamos por partes

Sesión 5: Todos somos columnistas

DE LOS MITOS Y LO MÁGICO

Introducción

Sesión 1: ¿Quién se robó el fuego?

Sesión 2: La historia de la Medusa

Sesión 3: ¿Quién es el Minotauro?

Sesión 4: La naturaleza fantástica

Sesión 5: Las manzanas de oro

Bibliografía sugerida

Bibliografía recomendada para maestros interesados en la formación de lectores

Presentación

Entre las tareas que se están impulsando en las bibliotecas públicas de la Red Nacional, ocupan un lugar muy importante la capacitación para los bibliotecarios y la elaboración de publicaciones destinadas a su sensibilización, para brindarles las herramientas y las estrategias que contribuyan a la promoción de la lectura como un ejercicio no sólo de utilidad en el proceso educativo, sino también como una práctica cotidiana y placentera.

Al paso de los años y luego de una experiencia acumulada en el trabajo directo con bibliotecarios, destinatarios de los programas de capacitación que diseña y realiza la Dirección General de Bibliotecas del Conaculta, tenemos la certeza de que es necesario brindarles materiales diversos a esos bibliotecarios, quienes asumen su labor e interactúan con nuestros instructores como interlocutores atentos y entusiastas. Por ello, nos interesa avanzar en la reflexión acerca del sentido de la labor la biblioteca pública y, específicamente, acerca de la importancia de la promoción de la lectura como parte de su oferta básica de servicios al usuario.

A partir de los datos que aportan diversas voces autorizadas en el tema del fomento a la lectura, y de la investigación reciente en materia de desarrollo infantil, además de las conclusiones derivadas del trabajo directo de varios años con bibliotecarios y con niños en las bibliotecas públicas de todo el país, se ha integrado este libro que reúne una serie de propuestas, ideas prácticas y actividades de utilidad para los maestros, padres de familia y bibliotecarios, así como reflexiones acerca de la vinculación entre la escuela, la biblioteca pública y el entorno familiar como factores determinantes en la formación de lectores.

En este trabajo ponemos sobre la mesa temas que pertenecen a varios campos pero que, indudablemente, tienen muchas zonas de contacto que resulta muy útil considerar, siempre desde una perspectiva de interacción entre la biblioteca, la escuela y la casa; hablamos de lo que es y puede ser enseñar a leer y a escribir, o más ampliamente formar niños que sean eficaces receptores y productores de textos, y simultáneamente contagiarles el placer de leer. Asimismo, partimos de uno de los puntos considerados en el *Manifiesto de la IFLA/Unesco sobre la biblioteca pública*, acerca del valor de la educación permanente, entendida como el aprendizaje durante toda la vida (*lifelong learning*), una de las prioridades que la IFLA considera como su misión impulsar en las bibliotecas públicas, dado que es una condición necesaria para el desarrollo de los individuos y de las sociedades.

Este último asunto es el motivo central de este trabajo: promover las posibilidades de alianza entre la escuela y la biblioteca pública para que las personas encuentren, a través de los libros y de la lectura, la llave para, de manera personal y permanente, abrir las puertas al aprendizaje en todas sus formas.

Ofrecemos este material a los bibliotecarios y maestros interesados en hacer de la formación de lectores una realidad concreta, con variantes tan diversas como las circunstancias en las que se desenvuelven las capacidades de los niños y jóvenes estudiantes. Esperamos que el contenido de estas páginas sirva para alentar sus propias iniciativas en el fomento a la lectura.

La biblioteca pública y la escuela: espacios para múltiples lecturas

Debido a su indiscutible importancia, la lectura debería ser el ejemplo supremo de qué es la educación en el sentido más hondo de la palabra: un ir de la irracionalidad a la racionalidad, empezando en los propósitos irracionales del id, que poco a poco van siendo controlados por el ego y de esta forma transformados para hacer frente de modo racional a los desafíos, tanto de la realidad externa como de la vida interior.

Bruno Bettelheim, *Aprender a leer*.

TENDER PUENTES DESDE LA BIBLIOTECA PÚBLICA HACIA LA ESCUELA

La vocación esencial de la biblioteca pública es orientar a quienes la visitan para adentrarse al mundo del conocimiento, la información y el entretenimiento a través de los libros, y para lograrlo es necesario que se conozcan y aprovechen al máximo los servicios que ofrece; en la medida en que esto se logre, la presencia y el sentido de la biblioteca como espacio abierto a la cultura se fortalece.

El bibliotecario ha de buscar la forma más eficaz de promover los servicios que ofrece la biblioteca pública en la que labora. Incluso si él personalmente se ve imposibilitado para contribuir en una campaña de promoción en los lugares públicos más frecuentados por la comunidad, puede manifestar su interés a las autoridades correspondientes, y presentar propuestas concretas a partir del conocimiento del entorno en que se ubica su biblioteca. Por ejemplo, en primer lugar, es fundamental que todo bibliotecario sepa qué escuelas hay cerca de la biblioteca pública, y de qué nivel; cuantas de preescolar, educación básica, media, media superior y superior. Sólo en la medida en que tenga esta información, podrá establecer algún contacto con los maestros y directivos de las escuelas para establecer un vínculo de colaboración efectivo.

Es sabido que recientemente, de manera cada vez más generalizada, las escuelas se han visto en la necesidad de establecer una normatividad más estricta para autorizar la salida de grupos escolares, sin embargo, la posibilidad no está cerrada. Habrá casos que representan mayor o menor dificultad, pero el hecho es que la biblioteca pública sigue teniendo un elevado prestigio como espacio para el estudio y la investigación, es decir, un grado de validez como opción de reforzamiento del conocimiento adquirido, en la opinión de la mayoría de los maestros.

Ésta es la garantía con que cuenta la biblioteca pública para buscar la continuidad de los programas de visitas guiadas y para sustentar toda promoción entre los escolares para hacer uso de los servicios que ésta les ofrece. Por eso, cualquier esfuerzo que se haga para mantener el contacto con las escuelas del entorno de la propia biblioteca pública es muy valioso, sea reconocido o no oficialmente.

El personal responsable de las actividades de fomento a la lectura en una biblioteca pública debe insistir en que se le permita acudir, cuando menos una vez al mes, a visitar, en una especie de ruta fija, las escuelas cercanas. Esa visita debe ser anunciada a la autoridad de la escuela, para que sea programada de tal manera que no interrumpa las actividades de los estudiantes, sino, por el contrario, que se realice en un pequeño lapso, que puede durar 5 minutos, en los que efectivamente se agregue información útil para estudiantes y maestros. El bibliotecario deberá preparar algún material que refuerce la información que va a dar en las escuelas y que los maestros y directivos puedan consultar para estar al tanto de “qué hay de nuevo en la biblioteca pública”.

Ese material puede elaborarse de manera muy sencilla, escribirse en original de tal manera que puedan colocar- se dos en una hoja tamaño oficio y fotocopiar- se para entregar 10 cada mes en cada una de las escuelas (ver propuesta de hoja informativa). La idea es que estos volantes se entreguen a 10 maestros. Asimismo, se puede elaborar un pequeño cartel tamaño oficio, para colocarlo en la dirección de la escuela. De esta manera, aun si en torno a la biblioteca hubiera muchas escuelas, el establecimiento y reforzamiento del vínculo con ellas es posible, sin representar una inversión excesiva ni de recursos, ni de tiempo del personal involucrado (ver ejemplo de un esquema para la planeación de visitas periódicas de promoción a escuelas).

Esquema para la planeación de visitas periódicas de promoción a escuelas

En este esquema es posible mantener la vinculación con las escuelas vecinas haciendo 12 visitas al año a 5 escuelas diferentes, para difundir entre sus maestros información mensual sobre la biblioteca públicas de manera constante.

5 escuelas cercanas

1 visita mensual a cada una:

Las visitas se programan en tres días de una sola semana al mes:

lun	mar	mier	juev	vier
dos escuelas		dos escuelas		una escuela
a visitar		a visitar		a visitar

Administración del tiempo:

Invertir máximo 2 hr. 30 min. al mes.

- traslado: 15 min.
- primera visita: 5 min.

- traslado: 15 min.
- segunda visita: 5 min.
- traslado de regreso: 15 min.

tiempo total invertido el día que se visitan dos escuelas: 55 min.

tiempo total invertido el día que se visita una escuela: 30 min.

Elaboración del material mínimo para promoción:

Entregar 10 volantes (1/2 oficio) para cada escuela a visitar la semana mensual de visitas, más un cartel (oficio) para la dirección (6 hojas oficio=1 escuela), esto representa en recursos materiales, una vez al mes:

Invertir 30 hojas de papel tamaño oficio (30 x 12 = 360 hojas oficio al año).

Solicitar 5 fotocopias del cartel (oficio) y 25 fotocopias de la hoja de volantes.

Personal necesario:

Este esquema de visitas es posible con el esfuerzo de una sola persona, ya que le implicará sólo salir de la biblioteca máximo 2 hr. 30 min. una vez al mes, para hacer una labor de difusión efectiva y permanente en las escuelas vecinas.

Con voluntad y una buena planeación es posible establecer contacto con las escuelas, sus directivos, sus maestros y alumnos, con la finalidad de que reafirmen la presencia de la biblioteca pública en la localidad, estén enterados de sus actividades y servicios y consideren sus posibilidades para fortalecer su propia labor.

Asimismo, los bibliotecarios pueden ofrecer un trato preferencial a los maestros, mediante una serie de acciones que los beneficien e incentiven su asistencia a la biblioteca pública. Por ejemplo, ofrecer credenciales “Maestros a la biblioteca” que representen para el maestro ventajas como: facilidades para utilizar los servicios de la biblioteca pública (apartado de turno para el uso de equipo de cómputo en el Módulo de Servicios Digitales, posibilidad de refrendo(s) de préstamo a domicilio, asesoría personalizada previa cita para la localización de material de consulta para la preparación de sus clases), además de que se tomen sus datos para incluirlos en un directorio especial que el bibliotecario puede utilizar para dar aviso a los maestros de las actividades que ofrece semanal o mensualmente la biblioteca, e invitarlos a participar en visitas guiadas.

TENDER PUENTES DESDE LA ESCUELA HACIA LA BIBLIOTECA PÚBLICA

Por otra parte, la escuela es el lugar de encuentro de los niños y jóvenes, donde pueden desarrollar habilidades y encontrar estrategias para el estudio y la comprensión de las cosas.

En la medida en que se anime a los niños y jóvenes a adentrarse en los libros y las lecturas, y a intercambiar opiniones y disfrutar de esa práctica como experiencia nueva, dinámica y divertida, se les estará incitando a descubrir nuevos horizontes, según sean sus intereses individuales. Cuando un maestro se interesa en promover la lectura como una experiencia gozosa y disfrutable, abre nuevas posibilidades de socialización y aprendizaje continuos.

Sin embargo, es esencial que el maestro se involucre personalmente en la experiencia como lector, que conozca los libros que existen en la biblioteca pública más cercana a su escuela, o bien en la biblioteca escolar, y se ocupe en seleccionar aquellos que por su contenido (lenguaje tema, ilustraciones) sean de interés para sus alumnos. El acervo bibliográfico con el que cuenta la biblioteca pública o la biblioteca escolar es la materia prima para que el maestro promueva un programa permanente de actividades en torno a la lectura.

El maestro puede acercarse al bibliotecario, consultarle sus dudas y solicitar su consejo y su asesoría en esta labor, siempre con la convicción de que lo importante es ofrecer al niño y al joven, una variedad de libros que le permitan explorar distintos formatos, temas y géneros para que tenga la oportunidad de vivir la lectura como una forma de auténtico aprendizaje, más allá de prejuicios y lugares comunes que, desafortunadamente, en muchas ocasiones de manera tradicional se han propiciado en las aulas.

Resulta revelador conversar con maestros, estudiantes y bibliotecarios —como el equipo de asesores de fomento a la lectura de la DGB del Conaculta ha tenido oportunidad de hacerlo durante varios años—, y encontrar, coexistiendo con iniciativas valiosas e historias de éxito en la promoción de la lectura, algunas ideas que parecen inamovibles.

Asimismo, hay muchas suposiciones erróneas tratándose de la enseñanza de la lectura en la escuela¹, como parte fundamental de las asignaturas básicas a la que esa institución dedica buena parte de sus esfuerzos. Entre ellas, destacaremos algunas que nos parecen particularmente limitantes y, desafortunadamente, muy difundidas. Ejemplo de ello es la confianza en que “no

¹ Esas suposiciones erróneas son acertadamente analizadas por Bruno Bettelheim y Karen Zelan en su obra *Aprender a leer*, México, Grijalbo Conaculta, 1990.

importa de qué modo adquiera el niño las habilidades necesarias para leer, a su debido tiempo se convertirá automáticamente en una persona instruida”. Tanto los padres de familia como los maestros en no pocas ocasiones llegan a creer que el proceso de adquirir habilidades, conocimientos y la capacidad de hacer uso de ellos para el desempeño profesional, se dan como una consecuencia lógica de la participación en las actividades escolares básicas y cotidianas, sin poner el acento en la calidad y la efectividad de éstas, lo que resulta particularmente grave tratándose de la lectura, porque ciertamente es una de las habilidades básicas que abrirá o cerrará puertas hacia todo tipo de aprendizaje. Por eso es importante estar conscientes de que, contrariamente a lo que la inercia nos hace creer, lo que más importa, precisamente, es el modo en que el niño adquiere las habilidades necesarias para leer en el más amplio sentido del término, su acercamiento al universo del libro y de la lectura como parte de un proceso de descubrimiento y aprendizaje deseable que no debería terminar cuando se deja de asistir a la escuela.

Otra suposición errónea es que “sólo a través de muchas repeticiones puede un niño adquirir la capacidad de reconocer una palabra”. Generalmente, las prácticas más tradicionales para enseñar a leer y escribir han estado basadas en un repertorio limitado de palabras y frases breves que se busca fijar en la mente de los alumnos, mediante ejercicios reiterativos. Sin embargo, de acuerdo con especialistas en investigación psicopedagógica, es mucho más fructífero si el maestro se ocupa en encontrar la manera de que los niños sientan interés por las palabras y deseen aprender a usarlas plenamente, porque, de hecho, en la práctica ya las han escuchado y están comenzando a decirlas; lo que les falta es saber escribirlas y leerlas, o mejor aún, tener deseos de saber hacerlo. Así lo resume el investigador Bruno Bettelheim cuando afirma:

Si deseamos inducir a los niños a que se conviertan en personas instruidas, nuestros métodos de enseñanza deberían estar de acuerdo con la riqueza del vocabulario hablado del niño, su inteligencia, su curiosidad natural, su ansia de aprender cosas nuevas, su deseo de desarrollar la mente y su comprensión del mundo y su ávido deseo de que se estimule su imaginación; dicho en pocas palabras, convirtiendo la lectura en una actividad con un interés intrínseco.²

Es en este sentido, en el que tanto investigadores, como promotores de lectura y especialistas en literatura infantil y juvenil coinciden en las virtudes que encierra la literatura, y particularmente géneros que pueden resultar muy agradables a los niños, como las leyendas populares y los cuentos:

Hay niños que ingresan a la lengua escrita a través de la magia (una magia cognitivamente desafiante) y niños que entran a la lengua escrita a través de un entrenamiento consistente en “habilidades básicas”. En general, los primeros se convierten en lectores; los otros tienen un destino incierto.³

De acuerdo con estos señalamientos de investigadores de la enseñanza de la lectura y la escritura, como Emilia Ferreiro, en el proceso de la enseñanza de lo que tradicionalmente se ha dado en llamar “las primeras letras” no habrá de quedar minimizado el sentido último de cada práctica, de cada ejercicio que es solo un paso, una posibilidad pero no la única, para lograr lo que debería ser la recompensa misma, e inmediata, de saber leer: experimentar el incomparable gusto de que un texto se convierta en otra cosa, en una gran aventura, en una escena fantástica, en un pequeño animal, en alguien, o en varias de esas posibilidades en una relación nueva, sorprendente

² Bettelheim, *op. cit.*, p. 38.

³ Emilia Ferreiro, *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*, México, FCE, 2001, 96 pp.

y, la mayoría de las veces para los niños, inexplicable. Al respecto, es muy contundente lo que afirma Bettelheim acerca de ese error frecuente de quienes esperan que los niños, por el hecho de asistir a la escuela deban aceptar que no hay problema si no le encuentran ningún sentido a lo que les ofrecen las materias estudiadas, porque eso vendrá después:

Ser motivado por recompensas lejanas exige un compromiso con el principio de la realidad en lugar de con el principio del placer. Pese a ello, la inmensa mayoría de los niños no han contraído dicho compromiso con los estudios académicos cuando entran en la escuela o en los primeros grados, por no hablar del gran número de niños que no lo contraen ni siquiera más tarde. Semejante compromiso con la educación académica nace exclusivamente como resultado acumulado de muchas experiencias satisfactorias en el aprendizaje.⁴

De modo que de lo que se trata es de actitudes, responsabilidades y compromisos que por supuesto producirán consecuencias y que precisamente por eso valen en el presente, en el día a día del salón de clases, donde a lo largo de muchos años los niños, los adolescentes los jóvenes y los maestros comparten situaciones educativas tan diversas, como las individualidades y las instituciones determinan.

Al respecto es necesario no perder de vista que en esa relación alumno-maestro lo fundamental es el nivel de comunicación que se logre, el grado de avance desde el monólogo de tiempo atrás hasta el diálogo auténtico y enriquecedor que permite que sean disfrutables los años formativos.

En lo que toca a la enseñanza-aprendizaje de la lectura en la escuela, hay que hacer una distinción de cómo las convicciones y actitudes del maestro respecto de la materia a enseñar condicionan la forma en que sus alumnos reciben y asimilan sus lecciones. Porque hay una diferencia esencial entre adquirir habilidades y desarrollar la capacidad de su plena utilización en el momento y en la medida adecuados a voluntad. No es lo mismo saber una ley física o matemática, que comprender cómo se aplica en la realidad; no es lo mismo aprender a leer, que desarrollar el gusto por lo que añaden a la experiencia personal los libros y las lecturas.

El estudiante con éxito es aquel que aprende a usar los materiales de investigación, las bibliotecas, los apuntes y archivos de ordenador, así como de sus padres, maestros, alumnos mayores y los compañeros de clase bien informados, a fin de dominar aquellas labores de la escuela que no quedan completamente claras.⁵

Entonces, habrá que situar y reconocer nuestro caso particular, ¿dónde estamos ubicados? ¿cuál es nuestra responsabilidad frente a nuestros alumnos? ¿hasta dónde llega nuestro compromiso?, porque las respuestas a estas interrogantes definen nuestra actitud y el sentido último de nuestra labor profesional.

Como equipo de asesores en tareas de fomento a la lectura en bibliotecas públicas, durante años hemos tenido ocasión de escuchar las opiniones de los bibliotecarios, los padres de familia y los maestros sobre el desempeño escolar de los niños, adolescentes y jóvenes. Sin embargo, la versatilidad de nuestro trabajo nos ha permitido, simultáneamente, escuchar también las voces de esos niños, adolescentes y jóvenes que, por los más diversos motivos, en algún momento entran en contacto con la biblioteca pública. El registro de esas experiencias ha sido un factor muy valioso para nosotros, nos compromete a revisar constantemente nuestra labor y a plantearnos nuevas líneas de

⁴ Howard Gardner, *La mente no escolarizada*, México, Cooperación española-SEP, 1997, p. 30.

⁵ Gardner, *op. cit.*, p.142.

acción hacia nuestro objetivo: contribuir a través de los materiales y servicios de la biblioteca pública a que la gente encuentre, a pesar de prejuicios y problemas, la posibilidad del disfrute de diversas formas de lectura.

La vida y la escuela

En su hermoso trabajo de reflexión en torno a la lectura y los lectores, el escritor francés Daniel Pennac hace algunas observaciones al papel que tradicionalmente ha desempeñado la escuela como institución:

Parece establecido desde la eternidad, en todas las latitudes, que el placer no tiene por qué figurar en el programa escolar y que el conocimiento no puede ser sino el fruto de un sufrimiento bien comprendido.

Esto se justifica, claro esta.

Los argumentos no faltan.

La escuela no puede ser una escuela del placer, el cual presupone una buena dosis de gratuidad. Es una fabrica necesaria del saber que requiere esfuerzo Las materias enseñadas ah son los útiles de la conciencia Los profesores a cargo de esas materias son sus iniciadores y no se les puede exigir que proclamen la gratuidad del aprendizaje intelectual, cuando todo, absolutamente todo en la vida escolar —programas, notas, exámenes, clasificaciones, ciclos, orientaciones, secciones— reafirma la finalidad competitiva de la institución, inducida por el mercado de trabajo.

Que el alumno, de vez en cuando, encuentre un profesor cuyo entusiasmo por las matemáticas parezca surgir de ellas mismas, que las enseña como una de las Bellas Artes, que las haga amar por la virtud de su propia vitalidad, y que gracias a él el esfuerzo se convierta en placer, eso tiene que ver con el azar de los encuentros y no con el espíritu de la institución.

Es propio de los seres vivientes hacer amar la vida, incluso bajo la forma de una ecuación de segundo grado, pero la vitalidad nunca ha estado inscrita en el discernimiento de las escuelas.

La función esta aquí.

La vida en otra parte.

Leer, eso se aprende en la escuela.

Amar la lectura.⁶

⁶ Daniel Pennac, *Como una novela*, México, SEP-Editorial Norma, 2001, p.76.

Contundente y desoladora esta lectura que Hace el propio Pennac de una realidad en la que él personalmente se desempeñó y a pesar de la cual, o más precisamente, en función de la cual orientó todos sus esfuerzos para ofrecer a sus alumnos como parte de su compromiso, la oportunidad de sentir que puede haber una conciliación entre vida y escuela. Por eso mismo, insiste en el hecho de que el maestro tiene a su alcance la posibilidad de ser un mediador que les acerque a los niños los libros y las lecturas, que se los ofrezca generosamente, que los invite como invitamos a conocer los lugares, a comer los manjares, a ver las películas que nosotros ya disfrutamos. Por eso, insiste también en que antes de hablar de libros “hay que leer” y de esa forma “dar de leer” durante los años escolares, que es cuando se les tiene enfrente y se saben obligados a recibir lo que se ha establecido en los programas, que los profesores tienen bajo su responsabilidad. Este autor señala la necesidad de que ese contacto con los estudiantes no sea un mero trámite, sino una vía para acortar la enorme y respetuosa distancia entre las personas y la lectura.

Nuestro saber, nuestra escolaridad, nuestra carrera, nuestra vida social, son una cosa. Nuestra intimidad de lector, nuestra cultura, son otra. Está muy bien fabricar bachilleres, licenciados, catedráticos y ejecutivos: la sociedad los demanda con insistencia, eso no se discute... pero cuanto más esencial es abrir a todos las páginas de todos los libros.

A todo lo largo de su aprendizaje, se les exige a los estudiantes la glosa y el comentario, y las modalidades de esa exigencia los asustan hasta el punto de privar a la mayoría de ellos de la compañía de los libros.⁷

De acuerdo con el investigador Howard Gardner, las escuelas tienen actualmente un gran reto y deben tener la capacidad para transformarse, porque de otra forma, se alejarán cada vez más de su misión fundamental: orientar aprendizajes. Este autor insiste en el hecho, muy alarmante e innegable, de que cada vez en mayor medida, las escuelas están lejos de la vida real de niños y jóvenes:

El mundo real aparece en cualquier otro lugar: en los medios de comunicación, en el mercado y, con demasiada frecuencia, en la prostitución, la droga, la violencia y el crimen. Buena parte, si no la mayoría de lo que sucede en las escuelas sucede porque es el modo en que se hacía en las generaciones anteriores, no porque tengamos un convincente principio fundamental para mantenerlo hoy. El enunciado a menudo repetido de que la escuela es básicamente lugar de custodia y no un lugar educativo tiene algo más que un atisbo de verdad.⁸

Sin embargo, también es cierto que existen escuelas que han logrado eficacia educativa, donde los estudiantes encuentran en buena medida un ambiente estimulante para el aprendizaje, en ocasiones en un sector del profesorado. Asimismo, podemos establecer un paralelismo y pensar en lo que sucede con las bibliotecas públicas, donde también existen esas polaridades, desde aquellas que siguen concibiendo sus tareas en términos de lo que desde hace más de una década han venido haciendo y del modo en que siempre se ha hecho; y paralelamente, existen algunas que han logrado permanecer actuales como una presencia importante en la comunidad en que se ubican. Es un hecho que las hay de diversos tipos, y que logran imprimir diversos matices a sus actividades, siempre a partir de la actitud de su personal para con los usuarios.

⁷ Pennac, *op. cit.*, p. 134.

⁸ Howard Gardner, *La mente no escolarizada*, México, Cooperación española-SEP, 1997, p. 142.

Es cierto que la biblioteca pública en ocasiones es mal aprovechada por los padres de familia que ven en ella sólo un “lugar de custodia” y no un lugar para el aprendizaje. El problema de fondo en esta situación es, una vez más, educativo. Hay mucho por hacer para promover la imagen de la biblioteca pública como un centro para estimular el aprendizaje, desde y hacia ‘la lectura.

En lo que toca a la escuela, también hay mucho por hacer para ir más allá de las exigencias del programa y las expectativas de la currícula, y alcanzar resultados duraderos y significativos para los estudiantes. Las evaluaciones por parte de los profesores mediante exámenes no debieran ser el objetivo final de los cursos, porque ni el examen mejor formulado consigue dejar en el estudiante un aporte, es el proceso de preparación, de organización de lo que se ha aprendido, lo que sí puede resultar una experiencia enriquecedora. Incluso esa posibilidad se amplía si le damos a los niños y jóvenes la ocasión de comprobar por si mismos que aprendieron, mediante el logro de resultados tangibles, aplicables, y a través de proyectos de equipo en los que los niños tengan oportunidades para advertir y aprovechar su propio aprendizaje.

En la medida en que en la escuela y en la biblioteca logremos ofrecerles a los niños actividades significativas y desafiantes, ellos responderán y conseguirán involucrarse con un interés genuino en las tareas propuestas. Este es el camino que nos conducirá, efectivamente, a abrir puertas a los niños, ayudarles a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje.

Los bibliotecarios pueden establecer alianzas prácticas con el o los profesores que estén dispuestos a hacerlo, en beneficio de los niños y jóvenes que conforman su comunidad. Planear actividades sueltas y, gradualmente, con significado, con información, con diversión, como insiste Gardner; no se trata de enjuiciar y descalificar todas las prácticas educativas actuales, sino de “promover la introducción juiciosa y perspicaz de aprendizajes prácticos y proyectos en contextos en los que sus aspectos positivos pueden dar buenos resultados”.

El investigador Richard Bamberger lo ha resumido de manera muy certera cuando afirma:

...un mundo mejor será, sin duda, el que tenga más y mejores libros para más y mejores lectores (...) El derecho a leer quiere decir también derecho a desarrollar cada uno sus propias capacidades intelectuales y espirituales en general, derecho a aprender y a hacer progresos (...) El buen lector es un buen aprendedor, un buen autoinstructor...⁹

Maestros y bibliotecarios: alianza positiva

Para enfatizar y consolidar el gusto por la lectura en los niños es conveniente familiarizarlos con la biblioteca pública, acercarlos a ella para que la consideren un espacio en el que pueden sentirse a gusto, donde esta el personal dispuesto a orientar a los padres de familia para que conozcan y tengan acceso a los libros infantiles adecuados a la edad y el interés de sus hijos. Los niños pueden ir cuando menos una o dos veces a la semana a la biblioteca, obtener su credencial de préstamo a domicilio y poco a poco acostumbrarse a llevar libros para leer en su casa.

⁹ ‘Richard Bamberger *La promoción de la lectura*, Madrid, Unesco 1978, p.12.

Los padres y maestros deben estar atentos a las fechas en que inician los talleres de verano, que anualmente se llevan a cabo en las bibliotecas públicas en los meses de julio y agosto, y en los que se promueve el gusto por la investigación, la lectura y el amor por los libros mediante actividades lúdicas específicamente creadas para los niños.

Es importante que los bibliotecarios que participan en las tareas de animación a la lectura no pierdan de vista que orientar a alguien como lector exige convicción e interés personal en el hecho de que la lectura tiene sentido. A partir de esa actitud habrá que echar mano de numerosas estrategias para que no se pierdan esas primeras experiencias, esos encuentros afortunados, frescos y agradables de los niños con los libros.

La infancia es la edad adecuada para múltiples aprendizajes, por eso, iniciar a los niños en el goce de la palabra es un deber de quienes participan en su formación, ya sea desde la escuela, la casa o la biblioteca. Si se les ofrecen oportunidades para jugar con el sentido de las palabras, y se les hace sentir que habrá más posibilidades de lograr destreza, y consecuentemente confianza, podrán enfrentar los retos que les representará más adelante aprender a leer y escribir en el salón de clases y, a lo largo de una trayectoria como estudiantes, serán capaces de abordar textos con distintos niveles de complejidad.

...la enseñanza es insuficiente. Hay que poner en juego otros elementos que solamente se logran actuando sobre la voluntad, educando al niño para el descubrimiento del libro y todo cuanto está escrito, valiéndose de la interiorización de lo que lee para que le ayude a formar sus propios esquemas de lector, conduciéndole a ejercitar el pensamiento, llevándole al sentido crítico para que el discernimiento sea para él una ayuda en su vida.¹⁰

Asimismo, es esencial que los padres de familia, educadores, bibliotecarios y maestros comprendan lo importante que resulta en la formación del niño que ellos mismos sean ejemplos a seguir como lectores. En la medida en que logren propiciar muchos y buenos momentos de lectura, y permitan que los niños y jóvenes se acerquen a los libros por el gusto de lo que ahí descubrirán, sin exigencias incluidas como precio por el placer de leer, y los vean como parte de su vida diaria, estarán abriendo un horizonte de enormes posibilidades en el que la imaginación y el amor por la lectura se fortalecerán de manera natural y auténtica.

Es necesario no perder de vista el valor y la significación que pueden llegar a tener para los niños sus contactos con estos tres posibles mediadores en el camino hacia los libros y la lectura. Sin embargo, existe también el riesgo que se corre en toda interlocución entre desiguales que haya una buena compañía y una orientación útil para encontrar los propios caminos, o que esa posibilidad quede bloqueada por la mala disposición del mediador.

Salvo los casos donde leer es algo “dado”, salvo los casos en que se ha nacido entre libros, los iniciadores al libro han desempeñado un papel clave. Cuando un joven proviene de un medio donde predomina el miedo al libro, el mediador puede autorizar, legitimar, un deseo mal afirmado de leer o aprender e incluso revelarlo. Y otros mediadores podrán acompañar enseguida al lector, en diferentes momentos de su recorrido.

Este mediador es a menudo un maestro, un bibliotecario, un documentalista, o a veces un librero, un prefecto un trabajador social o un

¹⁰ Montserrat Sartó, *Animación a la lectura con nuevas estrategias*. Madrid, Ediciones SM, 2000, 220 pp.

animador social voluntario, un militante sindical o político, hasta un amigo o alguien con quien se topa uno.¹¹

Y aunque es un hecho que hay personas con una vocación mucho más clara que otras, y que por ello mismo tienen una gran eficacia en la labor de mediadores, están convencidos y por su carácter, su simpatía o facilidad de palabra, las cosas se les facilitan. Sin embargo, no es indispensable ser una persona con todas estas ventajas para poder ejercer una muy buena mediación en beneficio de los niños y jóvenes. Lo relevante es la actitud y lo que se haga al respecto la preparación y la creatividad para trabajar:

Todos: maestros, bibliotecarios o investigadores, podemos interrogarnos más sobre nuestra propia relación con la lengua, con la lectura, con la literatura. Sobre nuestra propia capacidad para vernos afectados por lo que surge, de manera imprevisible, a la vuelta de una frase. Sobre nuestra propia capacidad para vivir las ambigüedades y la polisemia de la lengua sin angustiarnos. Y para dejarnos llevar por un texto, en vez de intentar dominarlo siempre.¹²

Se trata entonces, de una labor que se hará de mayor o menor calidad, según las capacidades, aspiraciones y posibilidades del mediador, según el sello propio que éste le dé a su desempeño, porque, finalmente, a los niños, jóvenes y adultos en su paso por la escuela o por la biblioteca lo que les resulta más intenso, más inmediato y determinante, son las personas, los encuentros o desencuentros que se propician en estos espacios:

...no es la biblioteca o la escuela lo que despierta el gusto por leer, por aprender, imaginar, descubrir. Es un maestro, un bibliotecario que, llevado por su pasión, y por su deseo de compartirla, la transmite en una relación individualizada. Sobre todo en el caso de los que no se sienten muy seguros para aventurarse por esta vía debido a su origen social, pues es como si con cada paso que dan, con cada umbral que atraviesan, necesitaran recibir una autorización para ir más lejos. Y de no ser así, se replegarán a los que les resulta conocido.

Traspasar umbrales

No sólo para iniciar la lectura, para legitimar o revelar un deseo de leer, resulta primordial el papel de un iniciador a los libros. También para acompañar, más adelante, durante el recorrido. Por ejemplo en los barrios marginados, para quienes han elegido la biblioteca en vez de la vagancia, que osaron atravesar la puerta una primera vez y luego regresar regularmente, no significa que todo esté ganado. Aún falta traspasar numerosos umbrales. Y a menudo algunos trayectos se cortan de tajo.

Cuando alguien no se siente autorizado a aventurarse en los libros todo está por hacerse: cuando niño, uno puede haber adorado los cuentos que le leía un bibliotecario y sin embargo no volver a abrir un libro más adelante. Porque los recorridos de los lectores son discontinuos, marcados por momentos de interrupciones breves o largas. Algunos de estos momentos de suspensión son inherentes a la naturaleza de la actividad de lectura; todos sabemos que hay periodos de la vida en que se

¹¹ Michèle Petit, *Nuevos acercamientos a los jóvenes ya la lectura*, México, SEP-FCE, 1991, p. 166.

¹² Petit, *op. cit.*, p. 167.

siente de manera más imperiosa la necesidad de leer. No hay por qué inquietarse por las interrupciones de ese tipo: no se entra en la lectura o en la literatura como se abraza una religión.¹³

Pocas afirmaciones tan acertadas como estas que la investigadora Michèle Petit hace, en virtud de un conocimiento de campo y un detallado trabajo de muchos años en el tema de la promoción de la lectura. Sus reflexiones nos hacen advertir muchos aspectos que entran en juego en la labor de maestros, bibliotecarios o familiares para orientar a los niños y jóvenes hacia el libro y la lectura. Dos son particularmente destacables para nuestros fines: el hecho innegable de que un buen mediador debe tener conciencia de que su labor es de largo alcance y, por otra parte, que su actitud y su disposición para un contacto personal con los lectores potenciales, es determinante:

...hasta qué punto un bibliotecario o un maestro pueden ser los facilitadores de relatos, saberes, palabras, imágenes que desplazan el ángulo de percepción desde el que estos jóvenes ven el mundo. Además, para integrarse, lo repito, aún hace falta que les hagan lugar. Y hacerle lugar al otro, reconocerlo, es por ejemplo intercambiar algunas palabras al final del curso, o en el momento en que devuelve un libro o un disco compacto. Entonces este encuentro, ms vivo que cualquiera de los discursos piadosos sobre la exclusión, aunque sea fugaz, aunque la mayor parte del tiempo el bibliotecario o el maestro no reciba ningún eco de lo que pudo provocar, puede a veces contribuir a hacer que cambie un destino.¹⁴

Leer en la escuela

El profesor que quiere enseñar una asignatura tiene que empezar por suscitar el deseo de aprenderla: como los pedantes dan tal deseo por obligatorio, sólo logran enseñar algo a quienes efectivamente sienten de antemano ese interés, nunca tan común como suelen creer. Para despertar la curiosidad de los alumnos hay que estimularla con algún cebo bien jugoso, quizá anecdótico o aparentemente trivial; hay que ser capaz de ponerse en el lugar de los que están apasionados por cualquier cosa menos por la materia cuyo estudio va a iniciarse.

Fernando Savater¹⁵

Lo primordial es abrir el apetito cognoscitivo del alumno, no agobiarlo ni impresionarlo.

Fernando Savater

En el fondo, el problema del pedante es que no quiere enseñar a los neófitos sino ser admirado por los sabios y probarse a sí mismo que vale

¹³ *Ibid.*, p. 172.

¹⁴ *Ibid.*, p. 195.

¹⁵ *El valor de educar*, México, Editorial Planeta, 1998, pp. 122-124.

tanto como el que más. La humildad del maestro, en cambio, consiste en renunciar a demostrar que uno ya está arriba y en esforzarse por ayudar a subir a otros.

Fernando Savater

Entre 1981 y 1991, un grupo de investigadores franceses¹⁶ (en el que participaron pedagogos, maestros, estudiantes normalistas y psicólogos) llevaron a cabo un interesante trabajo acerca de la posibilidad de encontrar formas eficientes para que los niños aprendan a leer y a producir textos en la escuela (jardín de niños y primaria). El resultado de esa investigación es una propuesta didáctica integrada, que en su planteamiento y desarrollo general resulta muy interesante, la cual consideramos de utilidad para los maestros que se interesen en conocer otras posibilidades para mejorar y explorar el tema de la lectura y la escritura en la escuela.

De acuerdo con los objetivos y alcances del grupo de investigadores de Ecouen, cuyo trabajo fue también puesto en práctica como parte de un programa del Ministerio de Educación de Chile, destacan las siguientes consideraciones:

- Aprender a leer es aprender a interrogar textos completos desde el inicio. Entendiendo “texto” como superestructura completa y autosuficiente.
- Leer es interrogar un texto, es decir construir activamente un significado en función de sus necesidades y sus proyectos a partir de diferentes claves de distinta naturaleza y de estrategias pertinentes para articularlas.
- No se trata de un educador haciendo “preguntas de comprensión” sobre un texto, son los niños los que “interrogan” a un texto para elaborar su significado.
- No se trata de “aprestamiento” ni de “aprendizaje previo” como para facilitar una lectura ulterior. Se trata de proporcionar a los niños, en su vivencia presente, los placeres, ventajas y problemas que otorga el poder ‘conversar’ con los textos, el saber interactuar con ellos.
- No se puede separar el aprender a leer del aprender a producir. Se aprende a leer produciendo textos y se aprende a producir textos leyendo.¹⁷

Esta certeza sobre formar usuarios plenos de la cultura escrita es también fundamental en las reflexiones de varios investigadores y especialistas dedicados al tema de la formación de lectores. Al respecto es de gran valor lo que ha opinado un conocedor del proceso de la literatura infantil y juvenil, además de atento promotor interesado en el problema de la mediación que corresponde a la escuela:

Ninguna institución educativa puede conformarse con transmitir los conocimientos actuales. Debe preparar a los alumnos para que continúen aprendiendo una vez que han dejado la escuela: Esto le exige formar lectores y escritores autónomos. Ser usuario pleno de la lengua escrita implica saber dónde y cómo buscar la información necesaria. También saber discernir entre polvo y paja, en qué vale la pena detenerse y qué

¹⁶ Grupo de investigadores de Ecouen, Francia, coordinados por la profesora-investigadora Josette Jolibert. Para conocer más acerca de este trabajo y sus resultados se puede consultar: Josette Jolibert, *et al.*, *Formar niños lectores de textos* (tomos I y II reunidos, trad. de Viviana Galdames y Alejandra Molina), Chile, Hachette, 1991.

¹⁷ Una presentación general de los contenidos de este programa se encuentra en un artículo publicado en la página de Internet: www.iacd.oas.org/interamer/interamerhtml/rod38html/rod38_jolib.htm.

sólo amerita un vistazo rápido. Significa poder usar la palabra escrita para argumentar, exponer, rebatir y comunicarse. Implica estar en condiciones de conocerse y de conocer realidades diferentes. También dejarse llevar por la lectura y desconocerse en un mar de emociones sorprendentes, cuestionarse y (re)ubicarse. Frecuentar diversos textos —fáciles y laboriosos— y comprender las relaciones que éstos establecen con otros textos y con sus autores; de los autores con otros autores o con sus contextos; entender los mensajes implícitos, dominar códigos de diferentes discursos... Hoy también implica manejar ciertas tecnologías, lo que en sí mismo exige una constante y casi irracional renovación. ¿Cuántos de los cientos de miles, de los millones de estudiantes y egresados de nuestro sistema educativo pueden considerarse usuarios plenos de la cultura escrita?¹⁸

- A lo largo de esta reflexión, Daniel Goldin cita constantemente los trabajos y las afirmaciones de la investigadora Delia Lerner, quien plantea soluciones y hace propuestas precisas para conciliar las preocupaciones del maestro que está sujeto a su institución, con la posibilidad de una labor real de formación de lectores:

Es posible conciliar las necesidades inherentes a la institución escolar con el propósito educativo de formar lectores, generando condiciones didácticas de la lectura y la escritura más próximas a la versión social (no escolar) de estas prácticas, articulando los propósitos didácticos con otros propósitos que tengan un sentido “actual” para los alumnos y se correspondan con los que habitualmente orientan a la lectura y la escritura fuera de la escuela.¹⁹

La autora propone lo que ella llama “proyectos de producción-interpretación” y son actividades que consisten en la participación activa de todos los integrantes de la clase, en función de una finalidad compartida, por ejemplo: grabar un cassette de poemas leídos por los niños, para enviarlo a otros niños; montar una obra de teatro a partir de una lectura compartida de un cuento, o editar un periódico; estas son actividades que le dan sentido a la lectura en voz alta, al análisis de un texto para adaptarlo y luego darle una realidad escénica, y que sirven para comprender tipos, géneros y modalidades de textos, además de responder a un objetivo común que motiva a los integrantes del grupo porque en el proceso todos aportan y aprenden.

SUGERENCIAS DESDE NUESTRA EXPERIENCIA

El equipo de instructores de la Subdirección de Fomento a la Lectura de la Dirección General de Bibliotecas del Conaculta está integrado por profesionales de diversas disciplinas y ha venido realizando una valiosa labor de capacitación a bibliotecarios, así como de investigación y planeación de actividades de animación lectora adecuadas a usuarios de diferentes grupos de edad. Su experiencia de varios años en este trabajo les ha permitido entrar en contacto en numerosas

¹⁸ Daniel Goldin, “El poder y la formación de lectores en la escuela. Reflexiones en torno al papel de los directores en la formación de lectores” (conferencia pronunciada en el Foro “Líderes Educativos: Por una nueva escuela urbana”, organizado por la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal. El texto íntegro se encuentra en la página de Internet de la SEP en: Programa Nacional de Lectura.

¹⁹ Delia Lerner, *Leer y escribir en la escuela. Lo real, lo posible, y lo necesario*, México, FCE (col. Espacios para la lectura).

ocasiones con maestros y grupo escolares de diferentes grados y, es a partir de lo que se advierte en la relación escuela-biblioteca pública, que se han reunido algunas observaciones que consideramos de utilidad práctica, específicamente para maestros. A continuación, se presentan algunas sugerencias para planear actividades con el objeto de que la lectura sea, efectivamente, una clave para el aprendizaje en el salón de clases.

LOS JUEGOS ESCÉNICOS (JUEGOS DE ROL)

Son una actividad lúdica que funciona como una partida grupal, en la que se plantea al equipo el comienzo de una aventura, con un conjunto de personajes, que servirá como punto de partida para que los jugadores que integran el equipo interpreten cada quien un personaje e interactúen con información y acciones que sirvan para determinar el desarrollo de la historia.

En esta actividad se tiran los dados en ciertos intervalos, marcados por el profesor, para que se acumule el puntaje necesario para lograr un récord final por equipo, al tiempo que se logra cerrar el círculo de la historia, resolver una serie de enigmas para solucionar un problema general y triunfar.

LA HOJAS DE TRABAJO “A LA CAZA DEL TESORO” (TRADICIONALES O CON APROVECHAMIENTO DE INTERNET)

Son una actividad lúdica que funciona como un juego de enigmas a resolver. El profesor elabora un listado de preguntas que incluyen breves actividades a realizar. Al formular este listado el profesor debe especificar qué pretende que aprendan sus alumnos al responder cada pregunta. Se puede preguntar sobre el por qué (análisis de temas), el cómo (solución de problemas) y el qué hacer (toma de decisiones).

A continuación el profesor elabora un listado de referencias bibliográficas (o páginas Web) que los alumnos deberán consultar para encontrar las respuestas.

Asimismo, se puede incluir una pregunta final global, cuya respuesta no se encuentre directamente en una sola fuente, sino que dependa de las respuestas anteriores y de lo aprendido buscando las respuestas. Idealmente, debería coincidir con un objetivo curricular y puede incluir aspectos valorativos y de opinión personal sobre el tema tratado.

LOS CREADORES EN MI ESCUELA

Los directivos y maestros de la escuela pueden planear y concretar la invitación a algún escritor o ilustrador de obras para niños y jóvenes, para que visite la escuela y tenga una plática con uno o varios grupos. Al autor y a la editorial les puede resultar de gran utilidad porque pueden promover su trabajo, y a los niños les será muy interesante porque van a conocer en persona a un escritor y en qué consiste el trabajo de escribir profesionalmente, de manera que este contacto directo les ayudará a desmitificar a los libros y a la lectura.

CONCURSOS DE CREACIÓN LITERARIA

Los maestros pueden idear un concurso en el que los niños participen con la escritura de un texto breve (un cuento, una canción, una carta) a partir de ciertos requisitos o reglas que impliquen el investigar y leer diversos tipos de textos, formas de uso del idioma y autores. Por ejemplo, el requisito puede ser: escribe “un cuento en el que todos los personajes sean animales marinos”; o

bien, “una carta dirigida al faraón como si fuera escrita por un sacerdote egipcio”, o “un mensaje de una mujer maya a Nezahualcóyotl”, o bien escribe “una canción para dormir a un niño que tiene miedo”, o “una canción para decirle a alguien que lo extrañas”.

Las posibilidades están abiertas a la iniciativa de los maestros y de los niños. Lo más importante es estimular el gusto por la lectura y la escritura creativa.

VISITAS EXTRAESCOLARES A EDITORIALES Y PERIÓDICOS

Los directivos y maestros pueden organizar alguna visita ya sea a las instalaciones de una editorial o de un periódico. Esto permitirá a los niños ver de cerca el lugar en que se fabrican los libros y tener una idea más clara de lo que hay detrás de cada libro y de cada periódico que llega a sus manos. La visita debe hacerse con grupos pequeños y conseguir que un profesional con buena disposición los guíe y responda a sus preguntas para que la experiencia resulte interesante.

El cuento como medio y fin

Se habla de cuentos para niños, pero estos cuentos son las cajas de perlas que contienen muchas enseñanzas. Tomad en serio las palabras insensatas de los cuentos.

Djalal al-Din Rumi, *Le mesnevi*²⁰

Imaginar es el juguete más maravilloso del mundo.

Liliana Woloschin de Glaser²¹

¿Quién no ha disfrutado al leer o escuchar un cuento conmovedor?, ¿quién no recuerda la dulce sorpresa que producen los acontecimientos, las palabras, la trama de una historia bien escrita o narrada? A todos nos agrada entrar a otros mundos imaginarios, a otras circunstancias, conocer personajes fantásticos que viven aventuras simples o inolvidables y se enfrentan a numerosos obstáculos, superándolos con ingenio y valor.

Los cuentos tienen un poder especial para transmitir enseñanzas y muchas veces son más útiles que dar largas explicaciones, o que los regaños. Todos, niños, jóvenes o adultos disfrutamos y recordamos nuestras historias favoritas, aquellas que nos tocaron algo en lo profundo del alma, aquellas historias con las que nos identificamos.

Los cuentos nos pueden servir como guías, ya que son portadores de sabiduría que se transmite mediante narraciones o escritos a través del tiempo. Y no sólo eso: los cuentos son como espejos mágicos en los que observamos el reflejo de nuestras certezas y nuestras dudas; de nuestras

²⁰ Michel Albín, *150 contes soufis*, “Espiritualidades vivas”, 1998.

²¹ *Contar cuentos*, Barcelona, RBA Libros, 2001, 96 p.

cualidades y defectos; de nuestra sombra y nuestra parte divina. Los cuentos son metáforas de lo simple y lo complejo, son voces que unen el microcosmos con el macrocosmos, lo visible con lo invisible, y son relatos que nos enseñan a conocernos mejor y a tomar control de nuestra propia vida.

Ahora bien, en los acelerados tiempos que vivimos actualmente, necesitamos recobrar el valor para darnos tiempo de escuchar y contar cuentos y de compartir nuestras historias favoritas. No necesitamos ser cuentacuentos profesionales, simplemente necesitamos tener la buena disposición para compartir nuestros relatos predilectos y crear una atmósfera especial con nuestra propia voz.

En el fondo, todos tenemos la capacidad para narrar una historia, para explicarla, o para darle emoción con nuestras propias palabras. Tal parece que lo hemos olvidado, pero en realidad, todos sabemos contar. Tal vez pensamos que no somos capaces de hacerlo bien... ¿no es curioso? La mayoría de las personas que vivimos en grandes ciudades hemos visto o escuchado cientos de historias gracias a la televisión, a la radio, al cine o a los videos, y nos consideramos “malos” como narradores o cuentacuentos... ¿no será que pensamos que contar cuentos es algo verdaderamente complicado?

Realmente, contar historias es una cualidad innata en los seres humanos. Contar cuentos resulta muy sencillo si partimos de la motivación que nos lleva a entretener a aquellos que nos escuchan. Aprender a contar cuentos puede ser muy útil para los padres de familia y los maestros, sobre todo si pensamos que es una habilidad que puede ayudarnos a crear un importante vínculo de comunicación y fortalece la imaginación, tanto del que relata el cuento como del que lo escucha.

¿PARA QUÉ PUEDE SERVIRNOS CONTAR CUENTOS?

Además de propiciar el desarrollo de la imaginación y enriquecer el lenguaje, contar cuentos puede servirnos para desarrollar la escucha activa, para expresarnos con claridad, para posibilitar la identificación, fomentar la observación, acercarnos a la palabra escrita, provocar y evocar emociones, y permitir conocer por otros medios.

Veamos algunos de esos aspectos. El cuento nos sirve para:

- Ayudarle a comprender al niño lo que pasa en la vida. Cuando sucede algo nuevo, el niño no sabe por qué ocurre. Es por esto que necesita fabular la realidad para entenderla. Mediante los cuentos, los niños pueden entender parte de lo que ocurre en los nacimientos, bodas, ceremonias, etcétera. En los cuentos se puede hablar del paso de pequeños a grandes, de inocentes a valientes, y de muchos cambios que acercan al niño a entender el mundo y sus culturas.
- Hacer posible la identificación. En los cuentos, el niño puede “ver” las cosas que les pasan a los otros, aprende de los demás sin que él mismo viva en carne propia la experiencia. Con los cuentos vive ‘en carne ajena’ las aventuras del personaje y eso lo tiene aprendido para cuando le ocurra algo parecido.
- Fomenta la observación. Los niños notan muchos de los aspectos interesantes de los cuentos, incluso los detalles. Por eso es importante que, después de narrarles o leerles una historia, les dejemos los libros para que ellos mismos regresen a observar los detalles y charlemos posteriormente acerca de lo que observaron.
- Tomar contacto con las palabras, escritas o habladas. Mediante los cuentos se conservan y transmiten palabras singulares que enriquecen el vocabulario de los niños. Aprenden palabras, expresiones, conceptos.

- Provocar emociones. Entusiasmarlos, divertirlos, asustarlos, consolarlos., los cuentos tienen el poder de evocar y transmitir una amplia gama de emociones que son más fáciles de identificar si escuchamos o leemos cuentos con frecuencia. Además, aquello que aprendemos con emoción lo conservamos durante más tiempo en la memoria.
- Permitir conocer por otros medios. En los cuentos dejamos a un lado los aspectos lógicos e intelectuales de la mente para darle un sitio importante a la percepción, la intuición y las emociones. Todo esto favorece e impulsa la imaginación.

CONTAR CUENTOS

¿Será muy fácil o muy difícil? ¿Se necesita una habilidad especial que no todos tenemos? ¿qué tipo de cuentos desean escuchar los niños? ¿cómo puedo darme un tiempo en el aula para contarles o leerles cuentos a los niños? ¿qué materiales necesito para “aderezar” un cuento?

En realidad, no hay respuestas perfectas a todas estas interrogantes. Pero podemos considerar lo siguiente:

Contar cuentos depende de nosotros. Cada uno sabe qué gracia o habilidad tiene para contar un cuento, y es importante considerar que en tal esfuerzo no estamos solos: podemos recurrir a los libros, a nuestros cuentos favoritos, a otros maestros, a un bibliotecario o a un amigo. No hay porqué sentir miedo de contar un cuento. Además, la práctica hace al maestro, y contar cuentos se complementa perfectamente con la lectura en voz alta.

Más que algún tipo especial de cuentos para niños, es importante pensar en el tiempo y la atención que se les dedica al hacerlo. Sobre todo, sino sentimos ganas de contar y compartir un cuento, es mejor no hacerlo: nuestra propia motivación es parte del motor del cuento. Los niños sienten cuando estamos fingiendo emociones, y es necesario que, si decidimos contarles o leerles un cuento, lo hagamos poniendo toda nuestra emoción y vitalidad en ese acto, poner un poco de nuestra vida.

No existe una sola forma ni una receta mágica para contarles cuentos a los niños. Cada uno de nosotros tiene una forma única para hacerlo, y eso es maravilloso. Además, los maestros deben tener en cuenta que todos los niños son diferentes; no vale forzarlos ni inducirlos a que todos cuenten los cuentos “como Juanito” o lean exactamente “igual que Lupita”. Cada quien puede recrear un cuento de la forma que mejor le parezca. En cuanto a la forma de contar un cuento, podemos apoyarnos mediante ilustraciones, grabaciones, música, textos, lectura en voz alta, círculos de lectura, dramatizaciones, etcétera.

Lo que es necesario comprender antes de compartir un cuento con los niños es su esencia, sentir su riqueza, identificar los momentos emocionantes, y el ritmo del .final. Y esto se parece un poco al arte de contar chistes: es algo que podemos mejorar mucho en la medida que practicamos.

Si deseamos contarles cuentos a los niños en el aula, podemos comenzar por compartir cuentos cortos que sean nuestro agrado, y poco a poco combinar ese “momento e cuentos” con la lectura en voz alta de trabalenguas, poemas, retahílas, adivinanzas o cuentos más largos.

En conclusión, acercarnos a los cuentos puede darnos muchas oportunidades de compartir historias emocionantes con los alumnos y acercarlos al mundo de los libros y la lectura. Sólo es cuestión de entusiasmo, y un poquito de paciencia.

Repertorio de juegos de investigación, actividades y talleres

I. Juegos de investigación y otras actividades creativas

Resuelve los enigmas para llegar a la meta

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 90 minutos.

Se buscará: Plantear retos a los niños para que inicien la búsqueda de información en diversas fuentes, y al hacerlo practiquen habilidades para la consulta, aprendan a seleccionar y a relacionar datos para lograr la mejor comprensión de los temas. Este juego puede ser de gran utilidad para los niños como preámbulo o introducción a un tema que sea parte de alguna de las materias de su programa de estudios.

Se requiere: 25 bojas blancas, un marcador, cinta masking y diccionarios y otros libros que ahonden en el tema seleccionado.

Ideado por: Juan Eduardo Ruiz.

- Seleccionar el acervo bibliográfico adecuado (diccionarios, diccionarios temáticos, atlas, enciclopedias, almanaques) para preparar la investigación acerca del tema que elija el maestro. Es importante que los libros seleccionados cuenten con la etiqueta de clasificación en el lomo; en caso de que estos no pertenezcan al acervo de una biblioteca pública, se etiquetará el lomo con un número progresivo que servirá únicamente para realizar el juego.
- Formular de 30 a 40 preguntas relacionadas con el tema y preparar 20 hojas blancas, dividida cada una en cuatro cuartos, y cortarlas (se contará entonces con 80 papelitos; 40 para las preguntas y 40 para las respuestas).
- Tomar cada una de las 40 hojas para preguntas, anotar la pregunta y asignarle un número que se colocará en el lado superior derecho. Colocar la clasificación del libro y también el número de página donde aparece la respuesta (los datos que deben aparecer en cada una de las hojas de pregunta son: número progresivo, pregunta, clasificación del libro y número de página).
- En una hoja tamaño carta, numerar y anotar las respuestas completas de cada una de las preguntas, los números correspondientes a las preguntas deben ser los mismos de las respuestas.

Desarrollo

- Coloca en una mesa todos los libros que utilizaste para contestar a las preguntas que formulaste.
- Pega una tira de cinta masking en la superficie de otra mesa, divide en cuatro partes la cinta y en cada parte anota: equipo 1, equipo 2, equipo 3 y equipo 4.
- Organiza cuatro equipos, numéralos o diles que se asignen un nombre, pide que nombren un representante por equipo y que pase contigo.
- Explica que la actividad a realizar es un juego de investigación y que consiste en contestar con base en los libros las preguntas formuladas en los papelitos que entregues a cada representante.
- Entrégales la pregunta y un papelito donde te anoten la respuesta. En la búsqueda de los libros y de las respuestas, se involucran todos los elementos de cada equipo.
- Cuando te entreguen la respuesta, verifica a partir del número de la pregunta y coteja la información que te entregan con la lista de respuestas.
- Una vez que se verifica la información y es correcta, pregunta el número o nombre del equipo y coloca la respuesta en la mesa, debajo de la cinta masking con las preguntas.
- El equipo que contesta correctamente a más preguntas gana.
- Para reafirmar los conocimientos, formula a los equipos algunas de las preguntas que les tocó responder.

El gato poético

Para quién: Niños de 6 a 15 años (adaptable a niños menores de 6 años*).

Duración: 4 fases de duración variable, entre 15 y 20 minutos.

Se buscará: Propiciar el juego con las palabras de manera que los participantes logren encontrar la riqueza de sus posibilidades expresivas.

Ideado por: María Elena Islas Martínez.

Desarrollo

El gato poético es un poema colectivo, como son los juegos; es un poema, que por ser por principio y por siempre un juego, no tiene pierda.

El juego tradicional del gato se realiza entre dos jugadores o equipos: uno de ellos manejará el signo 'X', mientras que el contrincante usará el signo 'O'. Se trata, recordemos, de tirar

* Cabe señalar que con este juego se puede trabajar tanto con niños de primaria como de secundaria e incluso se puede realizar una versión puramente visual pensada para niños en edad preescolar.

alternativamente uno y otro, jugadores o equipos, sobre una cancha de nueve casillas, hasta que uno de los dos logre adueñarse con su signo de tres casillas seguidas, sean estas verticales, horizontales o diagonales. Las reglas que propician el poema son las siguientes:

Fase 1

- Cada pareja o equipo de jugadores-poetas, elaborará una lista de nueve verbos en infinitivo. Estos nueve verbos, no tienen relación uno con el otro.
- Cada equipo o pareja de jugadores-poetas, escribirá sobre una segunda columna nueve sujetos y pronombres personales combinados y revueltos; se recomienda que alguno de ellos estén repetidos una o dos veces. Igualmente se pide que esta columna tenga sujetos y pronombres (incluso nombres propios) anotados al azar. Ninguno de los sujetos tendrá que ver con los demás, ni tampoco con los verbos de la primera columna.
- Los equipos o parejas de jugadores, de la misma manera que las dos columnas escritas anteriormente, inventarán ahora una columna con nueve imágenes poéticas, de preferencia creadas por ellos, aunque pudieran ser también nueve imágenes obtenidas de libros de poesía. Estas tres columnas estarán escritas en un cuaderno en el caso de la pareja o en una cartulina o pizarrón a la vista de todo el grupo, cuando se juegue en equipos.

Ejemplo:

Elaboración de las tres columnas.

Primera columna: nueve verbos en infinitivo	Segunda columna: nueve sujetos pronombre	Tercera columna: nueve imágenes poéticas
Ir	Ese	Rota flor de luces
Ser	Yo	Fogata de huesos alta
Soñar	Ella	Carne que se pega al viento
Beber	Isabel	Agitada sangre en la garganta
Amar	Yo	Atadura de años
Tener	El	Lento tiempo el árbol
Ver	Soldado	Abanico de ojos
Ser	Ellos	Oscuras uñas en el cielo
Soñar	Ella	Muladar de sombras

Fase 2

Se le pide a los participantes que numeren al azar las nueve informaciones de cada columna.

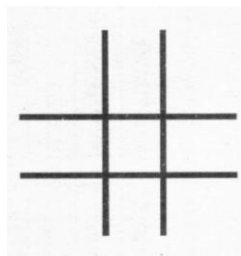
Ejemplo:

Primera columna: nueve verbos en infinitivo	Segunda columna: nueve sujetos pronombre	Tercera columna: nueve imágenes poéticas
3 Ir	5 Ese	4 Rota flor de luces
6 Ser	6 Yo	8 Fogata de huesos alta
9 Soñar	2 Ella	1 Carne que se pega al viento
2 Beber	3 Isabel	7 Agitada sangre en la garganta
8 Amar	4 Yo	3 Atadura de años
1 Tener	9 El	6 Lento tiempo el árbol
5 Ver	8 Soldado	9 Abanico de ojos
7 Ser	1 Ellos	5 Oscuras uñas en el cielo
4 Soñar	7 Ella	2 Muladar de sombras

Fase 3

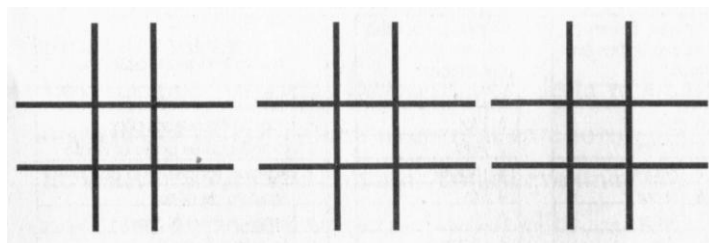
Todo juego contiene tres valores que en este juego poético habremos de manejar: el espacio del juego; el tiempo del juego y la opción de libertad (y trampa) en el juego. El primer valor, el espacio, es la cancha del juego, al que durante el desarrollo le llamaremos casillas.

Ejemplo:



El segundo valor, el tiempo del juego, resultarán ser las jugadas.

Ejemplo:



Estos dos primeros valores, tiempo y espacio, o bien, casillas y jugadas, deberán corresponder a cualquiera de dos de las tres columnas antes anotadas, la tercera columna, la que quede libre, corresponde a la libertad de opciones (después veremos cómo). También son al azar estas tres decisiones.

Ejemplo:

Primera columna: nueve verbos en infinitivo correspon- derán a casillas		Segunda columna: nueve sujetos pronom- bre corresponderán a jugadas		Tercera columna: nueve imágenes imágenes poéticas corresponderán a libertad	
3	Ir	5	Ese	4	Rota flor de luces
6	Ser	6	Yo	8	Fogata de huesos alta
9	Soñar	2	Ella	1	Carne que se pega al viento
2	Beber	3	Isabel	7	Agitada sangre en la garganta
8	Amar	4	Yo	3	Atadura de años
1	Tener	9	El	6	Lento tiempo el árbol
5	Ver	8	Soldado	9	Abanico de ojos
7	Ser	1	Ellos	5	Oscuras uñas en el cielo
4	Soñar	7	Ella	2	Muladar de sombras

Fase 4

- Ya que tenemos las reglas y las columnas preparadas, lo que resta es simplemente el juego poético. Para saber cuál niño(s) comienza(n) el juego se lanza una moneda al aire y el que acierte en el volado gana.
- Así el primer jugador tira su jugada, 1 en la casilla 5. La segunda columna está decidida sólo en este juego como jugadas, y la número 1 dice: Ellos. Las casillas corresponden a la primera columna, y la casilla 5 nos dice: Ver, y en la tercera columna, el jugador que ha tirado tiene la opción de usar la imagen marcada con el 1 o la marcada con el 5, o bien si así lo desea, por eso es libre, manejar ambas imágenes: 1 y 5.
- Con estos elementos: el sujeto, el verbo y las imágenes poéticas, el jugador que ha tirado, escribirá su propuesta combinando a su elección, variando lo que crea conveniente, conjugando el infinitivo como lo desee, aumentando las palabras que crea necesarias en cualquier orden. Pueden ser así:

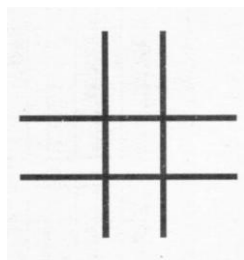
Ellos

carnes pegadas en el viento

veían

las oscuras uñas del cielo.

- El resultado deberá ser el que el jugador decida, y la continuación lo que el contrincante quiere que se encadene, dependiendo de su jugada y de lo que ésta le marque como información literaria a combinar: (jugada 2. Casilla 7. Opción 2 y 7: Ella, Ser, Muladar de sombras y Agitada sangre en la garganta).



Entonces la continuación es:

Ellos

carnes pegadas al viento

veían

las oscuras uñas en el cielo

en un largo muladar de sombras

y ella

era

la agitada sangre en la garganta.

- Así continuará el juego sucesivamente hasta que alguien gane, sólo que el poema quedara corto (lo cual no importa) o bien, que se termine en nueve jugadas y se escriba un texto poético más completo.
- El maestro podrá variar las reglas que nosotros proponemos, en función de su grupo y sus necesidades.
- En cada juego, diferentes verbos, diferentes sujetos, distintas imágenes, otra numeración, siempre otros resultados. Lo mismo, nunca.

El gato investigador

Para quién: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 50 minutos.

Se buscará: Que los niños practiquen la selección de información útil en un texto informativo.

Se requiere: Pizarrón, gis. El maestro deberá elaborar, previamente, un listado de presuntas cuyas respuestas estén en un texto que se leerá en voz alta en clase.

Ideado por: Rocío Villegas.

Desarrollo

- El profesor elegirá un texto según el tema a tratar en clase e indicará a los alumnos que con el contenido de la lectura van a jugar “gato”, y que por tal razón el grupo quedará dividido en dos equipos.
- Él, o un alumno que tenga un buen nivel de lectura en voz alta, lo leerá al grupo.
- Después de la lectura, el profesor pintará en el pizarrón un “gato” y mediante un tradicional “volado” elegirá qué equipo inicia el juego y determinará con qué signo juega cada uno “X” o “O”.
- El profesor hará la primer pregunta, si el equipo A responde correctamente, un integrante pasa al pizarrón y “tira”, si no responden correctamente, el equipo B tiene la oportunidad de contestar, si lo hace correctamente pasa y “tira”. La siguiente pregunta es para el equipo B, pero si no responden correctamente, el equipo A puede contestar.
- Así continúa el juego hasta que se hayan contestado todas las preguntas; el profesor dibujará en el pizarrón los “gatos” que sean necesarios durante el juego. Si ‘os equipos no lograron responder alguna pregunta, al final del juego se volverá a leer el fragmento de texto que contenga la respuesta.

Caminitos en la escuela

Para quién: Niños de 6 a 12 años

Duración: Adaptable, puede ser una sola sesión de 50 minutos, es decir, todo durante la misma clase, buscando las respuestas en los libros de texto, o bien, puede ser una actividad que implique, como tarea, ir a la biblioteca pública a consultar más libros y en las siguientes clases se sigue desarrollando el Juego, según los equipos vayan logrando responder preguntas.

Se buscará: Que los niños adquieran y afirmen conocimientos, mediante la consulta de información necesaria en diversos libros.

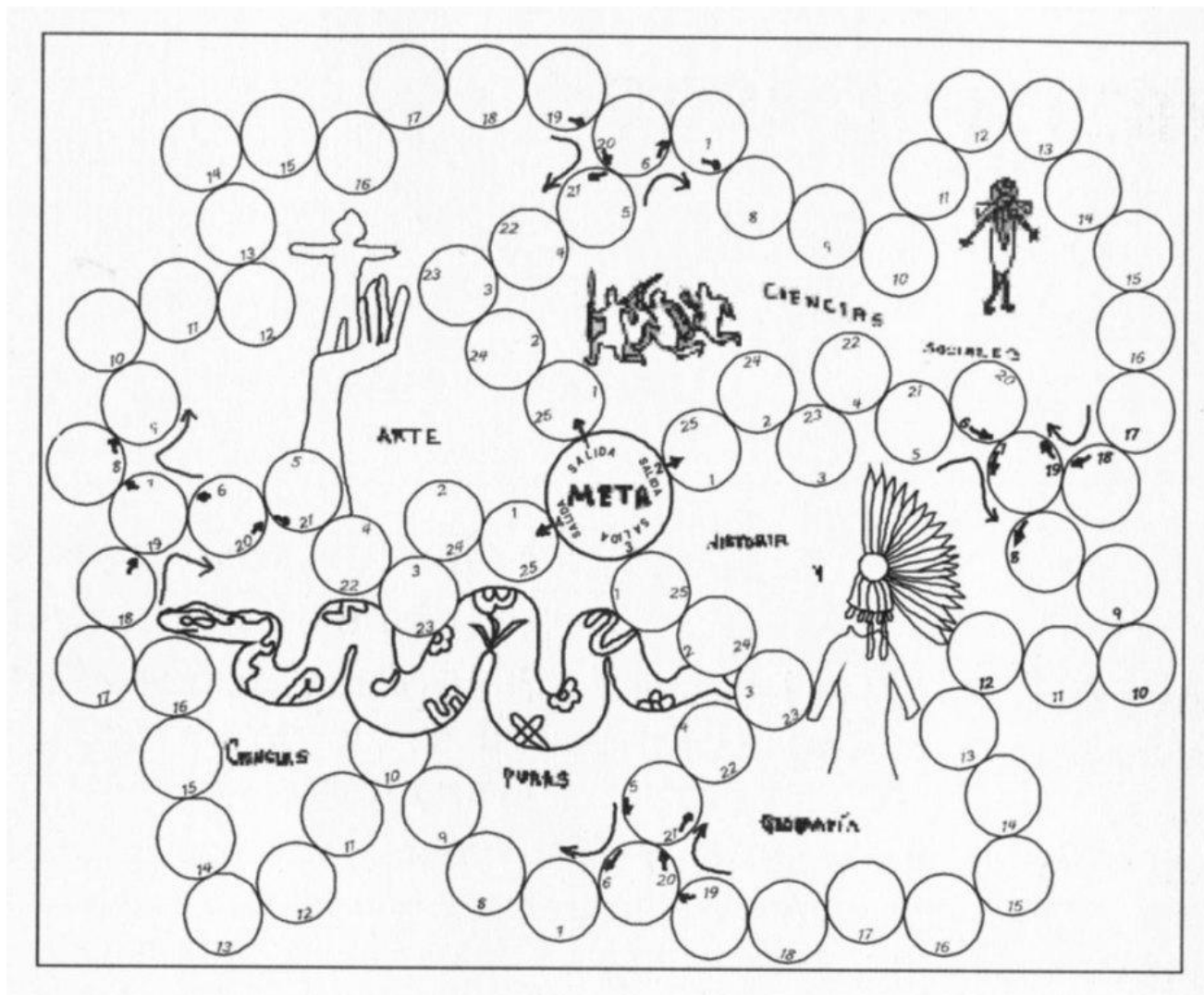
Se requiere: Tablero.

Ideado por: Rocío Villegas.

- El profesor deberá elaborar, previamente, un listado de preguntas cuyas respuestas estén en determinados libros.
- Las preguntas se anotan en tarjetas numeradas, 25 para cada camino, esto hará más práctico el tablero, que puede utilizarse el número de veces que se quiera y con los temas que se requiera, lo único que deberá renovarse son las preguntas de acuerdo con la materia y tema de trabajo.
- Las tarjetas incluirán recompensas o sanciones, por ejemplo: “Ya acumulaste conocimiento, avanza 4 casillas”; “Para que no olvides, regresa 1 casilla”; “Toma un atajo, avanza 3 casillas”; “Te tropezaste, espera un turno”; “Recibes un aventón, avanza 3 casillas”; “Estás un poco perdido, retrocede 2 casillas”; etcétera.

Desarrollo

- En el tablero hay cuatro salidas que convergen en una meta; el grupo se divide en cuatro equipos que inician el juego simultáneamente, y avanzan según proporcionen los datos correctos a las preguntas de cada casulla del tablero. Las preguntas pueden referirse a un solo tema o cubrir cuatro temas, uno por cada camino; el equipo que las encuentre más rápido las entrega al maestro, quien confirma su veracidad; si son correctas el equipo avanza su ficha, si no, permanece en su lugar.
- Cada equipo recorre su camino a través de 25 casillas antes de entrar a la meta. El equipo que llegue primero a la meta, es el triunfador.



Sopas de letras

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 40 minutos.

Se buscará: Que los niños localicen palabras claves en textos breves y se diviertan en el proceso de búsqueda y descubrimiento.

Se requiere: El maestro deberá diseñar y fotocopiar las sopas de letras previamente, para entregarlas, ya sea a cada niño o bien elaborarlas en tamaño suficientemente visible para que se trabaje en equipos (en un pliego de cartulina o en una hoja bond de rotafolio).

Ideado por: Rubén Ávila Alonso.

Desarrollo

- El bibliotecario o maestro escogerá un tema para trabajar con los niños. Y antes de leer con los niños en voz alta, seleccionará palabras relacionadas con el tema para ocultarlas en forma horizontal, vertical o diagonal en hojas cuadrículadas.
- El bibliotecario o maestro procurará diseñar 3 sopas de letras distintas, para que los niños formen equipos posteriormente y las resuelvan. El grado de dificultad de las sopas de letras y el número de palabras ocultas quedarán a criterio del bibliotecario o maestro.
- Es importante que el bibliotecario o maestro no escriba fuera de las cuadrículas de las sopas de letras las palabras que los niños encontrarán. Así los niños tendrán un grado mayor de dificultad, y sentirán el placer de descubrir por ellos mismos las palabras.
- El bibliotecario o maestro saludará a los niños y dará una breve introducción al tema. Posteriormente, formará 3 equipos y les dará las sopas de letras para que encuentren y escriban en hojas blancas la mayor cantidad de palabras ocultas en ellas.
- Al terminar, los participantes mostrarán al grupo donde se encontraban ocultas las palabras.
- El bibliotecario o maestro coordinará un círculo de lectura relacionado con el tema. Al concluir la lectura, el asesor invitará a los niños a que comenten lo leído.

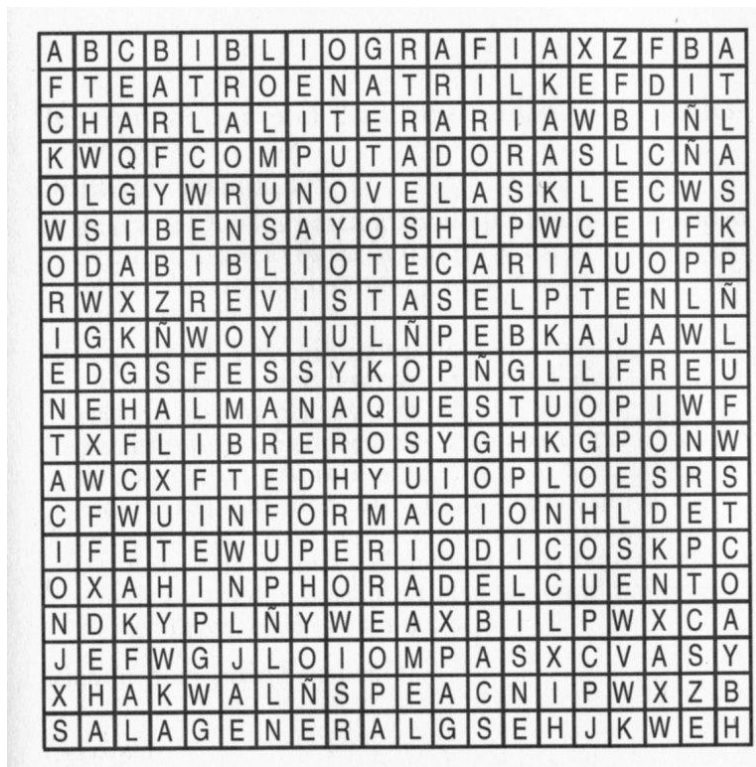
Otra opción:

- El bibliotecario o maestro puede formar equipos con los niños y sugerirles temas para que los investiguen. Y pedirles que ellos mismos elaboren sus sopas de letras para que las intercambien con los otros equipos antes de leer acerca de los temas investigados.

A continuación te damos unos ejemplos de sopas de letras.

H	J	U	E	G	O	S	F	K	N	D	E	M	A	M	A	Y	P	B	C
Ñ	W	E	Q	W	L	R	Q	X	T	R	A	V	E	S	U	R	A	E	O
R	T	R	E	G	A	L	O	S	J	R	I	V	P	Y	L	Z	X	D	L
U	M	X	A	Z	V	E	A	C	R	Y	O	K	L	J	G	I	C	G	U
P	A	W	E	P	O	N	M	I	B	X	R	M	E	U	L	K	U	J	M
A	S	E	V	C	E	R	I	S	A	S	M	U	X	G	Ñ	E	R	K	P
P	C	Y	D	Z	A	W	G	Ñ	E	L	Y	Ñ	E	U	V	X	I	L	I
A	O	D	S	U	B	K	O	B	O	R	Z	E	N	E	H	K	O	R	O
K	T	B	E	D	L	T	S	P	J	S	W	C	E	T	C	X	S	G	S
C	A	H	J	P	L	C	O	P	R	Y	U	A	X	E	S	V	I	D	A
X	S	S	B	Q	O	M	E	N	A	V	F	J	O	S	W	E	D	T	O
Q	W	A	X	A	I	R	P	E	T	G	B	O	E	W	A	S	A	P	D
D	Y	I	L	P	L	E	T	E	P	A	U	T	W	U	R	Y	D	E	H
P	Q	W	T	U	I	E	P	E	V	E	L	A	Ñ	Y	E	S	D	I	N
E	G	X	Q	V	A	N	R	G	S	I	L	E	S	W	O	U	D	F	G
R	I	L	U	S	I	O	N	O	B	X	W	O	T	U	N	Y	A	Y	O
R	E	X	W	G	F	D	W	E	C	U	E	N	J	O	S	H	O	P	X
O	V	D	T	R	O	M	P	O	Y	I	P	E	G	A	K	L	A	S	E
W	B	I	C	I	C	L	E	T	A	W	F	E	T	N	E	S	A	V	I
A	D	Q	M	S	K	C	A	R	I	C	A	T	U	R	A	S	R	A	L

B	A	N	D	E	S	W	Q	S	F	P	H	K	N	J	I	O	R	W	Z
S	D	F	L	A	P	I	Z	H	L	A	K	Ñ	T	A	R	E	A	D	D
S	M	A	E	S	T	G	K	O	F	T	H	K	Ñ	E	Y	R	A	S	I
A	B	A	C	O	W	D	E	Z	Q	G	Ñ	X	M	U	S	I	C	A	C
S	G	E	B	A	N	D	E	R	A	O	E	G	J	K	E	L	W	D	C
X	C	O	M	P	A	Ñ	E	R	O	S	X	S	G	Ñ	W	U	P	E	I
Q	D	C	O	M	P	A	S	F	E	G	T	Q	P	I	X	S	J	P	O
H	I	M	N	O	N	A	C	I	O	N	A	L	R	A	S	M	T	O	N
A	W	A	P	I	Z	A	R	R	O	N	E	S	W	G	Ñ	V	X	R	A
M	G	E	O	G	R	A	F	I	A	O	P	S	E	B	Z	O	J	T	R
A	S	Q	X	G	W	H	K	L	V	E	B	M	C	Y	E	D	L	E	I
E	W	T	M	O	C	H	I	L	A	S	S	R	J	O	Ñ	E	T	S	O
S	H	O	R	A	R	I	O	F	W	P	L	P	K	N	L	Z	T	E	H
T	R	E	X	F	J	R	E	C	R	E	O	L	A	K	E	T	L	T	W
R	T	E	L	C	U	A	D	E	R	N	O	S	T	W	G	Ñ	A	P	I
O	W	A	X	G	E	L	X	K	S	U	N	I	F	O	R	M	E	R	P
S	Z	X	F	A	K	R	E	W	T	U	K	F	A	S	X	Y	Z	A	T
W	M	M	T	E	M	A	T	I	C	A	S	T	U	O	N	E	S	M	A
X	C	E	R	O	W	E	H	K	O	P	U	P	I	T	R	E	S	D	E
A	Z	C	W	R	A	A	N	G	M	Y	G	J	K	O	P	E	S	D	J



Sigue la pista

Para quién: Niños de 8 a 12 años (adaptable a adolescentes).

Duración: 90 minutos.

Se buscará: Que los participantes apliquen su capacidad deductiva a través de la observación y la relación de instrucciones, lecturas y acciones en un juego de competencia.

Se requiere: Que el bibliotecario o maestro elija el espacio adecuado para desarrollar la actividad, se puede realizar en una plaza y alrededores, en la escuela o en una biblioteca. Se deben elegir lunares estratégicos para colocar las pistas. Por ejemplo: Si es dentro de la escuela se puede dar como pista “agua que no has de beber déjala correr, si no se estanca”, buscaran un lugar donde haya agua y el mensaje de la siguiente pista puede estar en el botellón del agua, en el baño cerca de las llaves, o en la caja del w.c.

Ideado por: Julio Samperio.

Desarrollo

Para lograr la relación espacio físico y tarjetas-pista es muy útil dar un recorrido por el lugar para jugar con el espacio lo ms que se pueda para que los participantes desarrollen su capacidad de observación y análisis: “busca el árbol más alto, en el centro de la plaza y dirígete a su base, busca un mensaje para que sepas qué sigue”.

- Elabora previamente las pistas para cada uno de los equipos, si puedes anótalas en papel de diferente color.

La información en las pistas te recomendamos que la elabores en forma de adivinanza, dicho popular o acertijo, de tal manera que la solución les permita realizar la búsqueda de la siguiente pista; puedes intercalar la lectura de un poema, cuento, revista donde esté parte de la solución para continuar (el juego es parecido a los cuentos de “sigue la pista” o “crimen en el vuelo nocturno”, donde es recomendable no pasar la página antes de resolver la pregunta). Es obvio que el grado de dificultad dependerá de la edad. Este es un ejemplo:

La pista dice:

“Casa que cobija, poco la cuidamos, tiene una enorme diversidad de temas en sus estantes, empolvándose, porque pocos los conocen, ¿qué es?”

Cuando descubran qué es diríjanse al 800 y busquen un poema que se denomina “El drama de la soltera”, la autora es considerada chiapaneca, aunque nació en la ciudad de México; cuando localicen el poema léanlo, ahí encontrarán las siguientes instrucciones...”

- Las pistas se pueden colocar en diferentes lugares de la escuela, biblioteca, plaza o jardín; pueden ser alrededor de diez pistas, dependiendo de la disponibilidad de tiempo.
- Organiza equipos dependiendo del número de participantes, se recomienda equipos pequeños, de tres o cuatro individuos máximo.
- Se les reparte una tarjeta que contenga un acertijo, adivinanza o instrucción capciosa, para que los participantes apliquen su capacidad deductiva; una vez resuelto el enigma, el equipo busca o se desplaza para obtener otra pista y así sucesivamente hasta terminar.
- El juego termina cuando los equipos hayan realizado su recorrido, gana el que lo haya hecho en el menor tiempo, es posible que haya equipos que no encuentren todas las pistas que les corresponden, cada equipo puede llevar el tiempo de su trayecto, o si es posible un observador lo tomará para cada uno de los equipos.

Álbum de un viaje fabuloso por los libros

Para quién: Niños de 6 a 10 años.

Duración: 60 minutos cada sesión. Las sesiones pueden desarrollarse de manera continua durante todo el ciclo escolar, o bien, el maestro las ajustará para un periodo determinado.

Se requiere: Cinco mitades de papel cartulina de diferentes colores (por cada niño), marcadores, ilustraciones de diferentes imágenes alusivas a objetos mágicos, animales, personajes y aventuras (suficientes para decorar el álbum); perfora ora, medio metro de listón de cualquier color (por cada niño). Libros de la sala infantil de la biblioteca pública y de la biblioteca de aula.

Ideado por: Rocío del Pilar Correa Aguilar.

Desarrollo

- Dobla a la mitad cada cartulina y coloca una sobre otra, a modo de cuadernillo. Haz dos perforaciones en el centro de la línea del doblez de tal manera que haya 15 centímetros de distancia entre una perforación y otra. Atraviesa el listón en las perforaciones y anúdalo con un moño de modo que queden las hojas sujetas como cuadernillo.
- Las ilustraciones serán utilizadas para decorar la portada del álbum. Asimismo, se pegará algún motivo en cada sección alusivo al tema (ver más abajo). Es importante que cada niño decore su álbum, de este modo lo personalizará y lo sentirá suyo. Reserva un espacio en la primera página del álbum para que el niño escriba sus datos. Por ejemplo:

Este álbum pertenece a:
Nombre: _____
Edad: _____ Grupo: _____
Escuela: _____

- Las páginas encontradas conformarán una sección. Marca en cada sección cuatro recuadros, pueden ser horizontales o verticales.
- Sigue el mismo procedimiento para completar el álbum. A continuación, te sugerimos temas y algunos títulos relacionados, para que recomiendes a los niños que los busquen en la biblioteca pública y disfruten de su lectura.

Páginas	Tema	Títulos como...
2 y 3	Mis amigos	<i>Tom Sawyer</i> de Mark Twain, <i>Momo</i> de Michael Ende, <i>Heidi</i> de Johana Spyri.
4 y 5	Misterio	<i>Frankenstein</i> de Mary W. Shelley, <i>El jorobado de Notre Dame</i> de Victor Hugo, <i>Barba Azul</i> de Charles Perrault.
6 y 7	Animales protagonistas	<i>Moby Dick</i> de Herman Melville, <i>Platero y yo</i> de Juan Ramón Jiménez, <i>El gato con botas</i> de Charles Perrault.
8 y 9	Aventuras	<i>Robin Hood</i> de Howard Pyle, <i>Robinson Crusoe</i> de Daniel Defoe, <i>El corsario negro</i> de Emilio Salgari.
10 y 11	Mundo mágico	<i>Alicia en el país de las maravillas</i> de Lewis Carroll, <i>Los viajes de Gulliver</i> de Jonathan Swift, <i>El mago de Oz</i> de Lyman Frank Baum.
12 y 13	Mi cuento preferido	El niño leerá el cuento de su preferencia y representará los pasajes o a los personajes más interesantes en cada cuadro.
14 y 15	Había una vez...	Los niños contarán una historia, de su propia imaginación, en cuatro imágenes.
16	Lecturas: Libro(s) que leí completito(s) Libro(s) que no terminé de leer Libros(s) que me gustaría leer	En esta página habrá renglones, para que el niño haga un listado de sus diferentes lecturas y, si lo desea, también escribirá sus comentarios.

- Fija el tiempo que consideres conveniente para que los niños hagan tranquilamente su lectura. Ya sea que se realice en el salón de clases, en la biblioteca de la escuela o en la biblioteca pública. Determina, de acuerdo a tus alumnos y al tiempo programado, la cantidad de libros y la modalidad de lectura que aplicarás en el grupo.

- Después, organiza una sesión en donde los niños platiquen sobre las historias que leyeron. Esta actividad se puede programar más de una vez, de tal manera que puedan darse a conocer dos o tres historias diferentes en cada ocasión.
- Después de cada sesión proporciona a cada niño su álbum, y pídeles que hagan un dibujo de acuerdo al tema que estén tratando. No es necesario que los niños copien las ilustraciones de los libros, ni que dibujen todos lo mismo; lo importante es que los motive a plasmar, en un dibujo, las situaciones o los personajes como ellos se la imaginan.
- Finalmente, cuando el álbum esté concluido, organiza un Foro de los Niños donde estén invitados padres de familia y amigos. Los álbumes pueden exhibirse y los niños podrán platicar con los invitados, sobre la experiencia de haber hecho un viaje fabuloso por los libros.

La ruleta del conocimiento

Para quién: Niños de 8 a 12 años.

Duración: 45 minutos cada juego.

Se buscará: Promover la lectura como una actividad placentera, motivar al ingenio y la creatividad de los participantes, promover el trabajo colectivo y la convivencia.

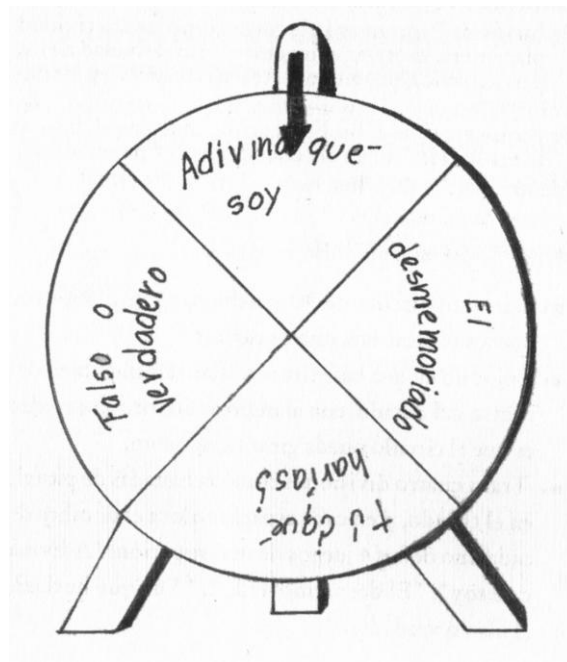
Se requiere: Que el bibliotecario o maestro elabore y tenga lista la “ruleta del conocimiento” previamente.

Ideado por: Rubén Ibarra.

Instrucciones para hacer la ruleta

- Corta un círculo de 90 centímetros de diámetro, puedes utilizar una caja de cartón.
- Colócalo en una base firme y afiánzala muy bien del centro del círculo, con alambre o un tornillo; la idea es que el círculo pueda girar libremente.
- Traza cuatro divisiones como rebanadas de pastel, en el círculo, y en cada espacio coloca el nombre de cada uno de los 4 juegos de investigación: “Adivina qué soy”, “El desmemoriado”, “Tú ¿qué harías?”, “Falso o verdadero”.
- Coloca en la parte de abajo, pegada a la base rígida de la ruleta, una flecha que indicará qué juego es el que se llevará a cabo, la flecha se podrá elaborar con cartón o con unicel.
- Pinta tu ruleta con colores básicos e intensos que permitan leer los títulos.

Ejemplo de ruleta:



Primer juego: "Adivina qué soy"

Este juego sirve para que los alumnos practiquen el manejo ágil de los diccionarios y enciclopedias.

Se requiere

- Un Diccionario de la Lengua Española.
- Espacio adecuado para el trabajo en equipo.
- Hojas impresas del juego "Adivina qué soy", una hoja tamaño carta por cada pregunta.

Desarrollo

- Organiza equipos de acuerdo con el número de participantes.
- Distribúyeles hojas impresas con el juego "Adivina qué soy", con sus definiciones correspondientes (ver propuesta). En cada una de las hojas deberá ir anotado el nombre del equipo que ellos mismos decidirán.
- En el momento que el bibliotecario o maestro lo indique, los participantes tomarán la primera hoja.
- El bibliotecario o maestro leerá en voz alta la primera pregunta y sus tres posibles respuestas.
- Se hará un consenso dentro de cada equipo, para definir cuál es la respuesta correcta, y harán su dibujo. Al terminarlo deberán colocar el nombre o número del equipo.
- Un integrante del equipo correrá a entregar la hoja con su respuesta al bibliotecario o maestro.

- Es importante enfatizar en que los equipos se organicen y coordinen bien y que involucren a todos sus integrantes en el juego, de tal forma que un integrante lea la pregunta, otro dibuje la respuesta y otro corra a entregar la hoja al conductor.
- El juego terminará cuando se hayan terminado de contestar las posibles preguntas, y se invitará a los participantes a que busquen por su cuenta palabras, a que jueguen a leer y a inventar significados para las palabras raras en enciclopedias y diccionarios.

Propuestas de listado con preguntas y opciones de respuesta.

¿Qué es un "ciguanaba"?		
a) Fantasma en forma de mujer, que según la creencia popular, se les aparecía a los hombres para espantarlos.	b) Ave de menor tamaño que la cigüeña.	c) Saco o vestidura áspera, que se usaba antiguamente para hacer penitencia.
¿Qué es "saponáceo"?		
a) Animal semejante a un sapo pero de mayor tamaño.	b) De naturaleza o aspecto de jabón.	c) Red de menos de 10 centímetros de longitud.
¿Qué es "zancajoso"?		
a) Adjetivo que se usa para alguien que tiene los pies torcidos.	b) Especie de barco que usaban los moros.	c) Cierta pájaro que se alimenta de semillas y tiene plumaje negro.
¿Qué es "urubú"?		
a) Especie de buitre americano.	b) Vaso o caja de metal, que entre los antiguos romanos, se usaba para guardar dinero.	c) Conjunto de hilos que forman una tela.
¿Qué es "quelenquelén"?		
a) Planta medicinal caracterizada por tener sus flores pequeñas, rosadas y en racimos.	b) Gorra cilíndrica o ligeramente cónica.	c) Instrumento musical, semejante a una flauta, usada en algunas comarcas de América.
¿Qué es "taragozajida"?		
a) Hembra del puercoespín.	b) Ciudad o población importante.	c) Picadura de tarántula.

Segundo juego: "El desmemoriado"

Este juego sirve para que los alumnos agilicen su memoria y practiquen la retención de imágenes.

Se requiere

- Libros del área que quieres trabajar (Español, Biología, Matemáticas, etcétera.)
- Memorama, cartas con imágenes y definiciones que quieres reforzar. Ejemplo: la primera carta con imágenes de hojas de un árbol y en la segunda carta la definición de lo que es la

fotosíntesis; la primera carta con la imagen de un animal con esqueleto, la segunda carta con la definición de vertebrado, etcétera.

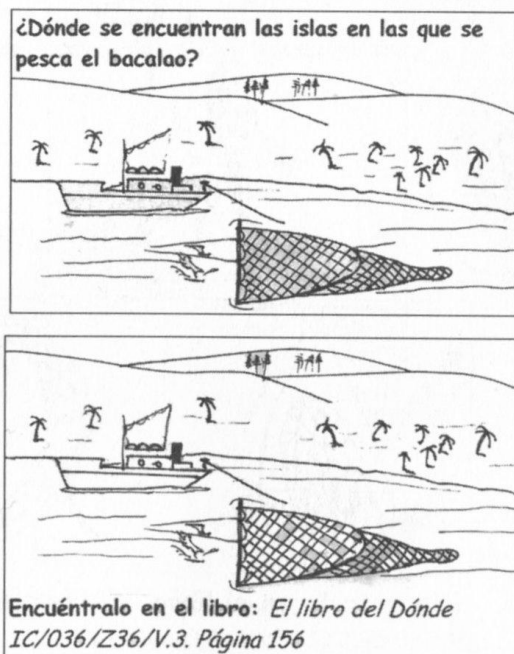
- Todas las cartas llevarán la referencia de donde se obtuvo la información, puede ser el título del libro
- y la página dónde se localiza.
- Espacio adecuado para jugar con las cartas del memorama, pueden colocarse sobre una mesa grande o bien sobre el piso.

Desarrollo

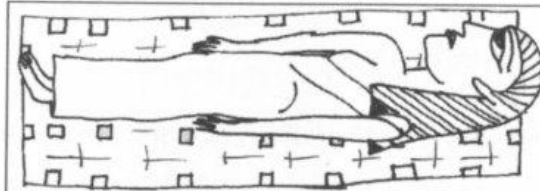
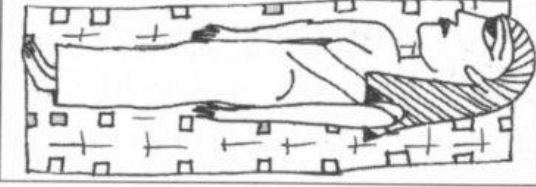
- Organiza a los participantes en equipos y pídeles que asignen un nombre a cada equipo.
- Motiva a los diferentes equipos para demostrar su habilidad para recordar y asociar imágenes y definiciones.
- Al azar decidirán qué equipo comienza, y un representante levantará un par de cartas, comprobará si son iguales, para hacer pares y retirarlas y si no, concluirá su turno.
- Cuando las cartas se hayan terminado, cada equipo colocará sus cartas sobre la mesa o el suelo.
- Ganarán los grupos que de memoria digan todas sus cartas con sus imágenes y su definición correspondiente.

Propuesta para la elaboración del Memorama

Con diferentes pares de cartas según sea el área de investigación, cada par de cartas tendrá una misma imagen, el tema y la fuente para consultar, por ejemplo:

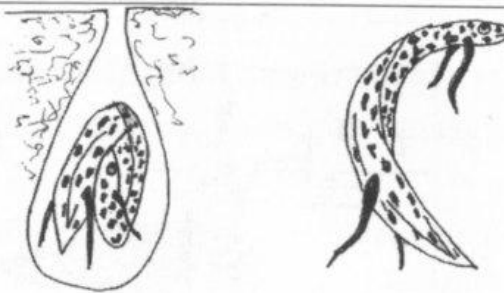
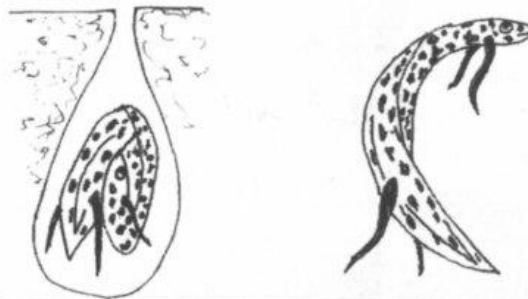


¿Cómo se embalsaman los cadáveres en el antiguo Egipto?



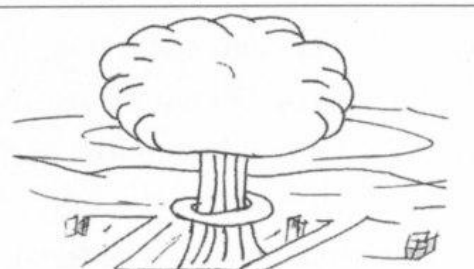
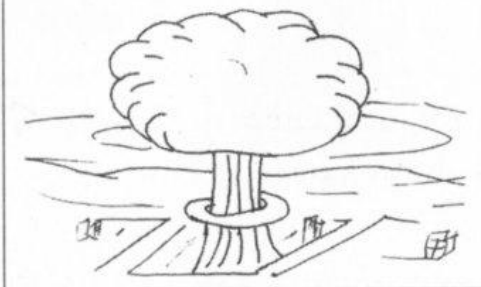
Encuéntralo en el libro: *El libro del Cómo*
IC/036/Z36/V.1 Página. 123

¿Cómo es posible que vivan peces en el desierto?



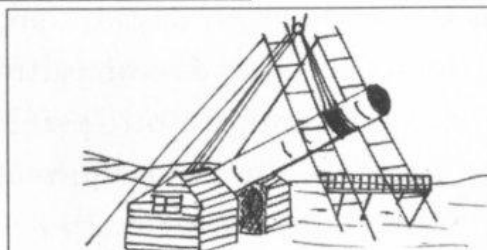
Encuéntralo en el libro: *El libro del Cómo*
IC/036/Z36/V.1 Página. 63

¿Dónde cayó la primera bomba atómica?



Encuétralo en el libro: *El libro del Dónde*
IC/036/Z36/V.3 Página. 65

¿Cuándo se construyó el mayor telescopio del mundo?



Encuétralo en el libro: *El libro del Cuándo*
IC/036/Z36/V.2 Página. 126

Tercer juego: “¿Tú, qué harías?”

Este juego sirve para que los alumnos se ejerciten en la reflexión y en la toma de decisiones certeras.

Se requiere

- Libros referentes a las áreas que quieras reforzar en clase (Física, Química, Historia, Geografía, etcétera).

- Se deben colocar en una mesa a la disposición de los estudiantes.
- Una tómbola (ver propuesta).
- Sobres con los casos a resolver, las tarjetas de los casos podrán ser de 8 x 8 centímetros (los sobres estarán dentro de la tómbola, ver ejemplos de casos).
- Hojas impresas con estudio de casos por resolver.

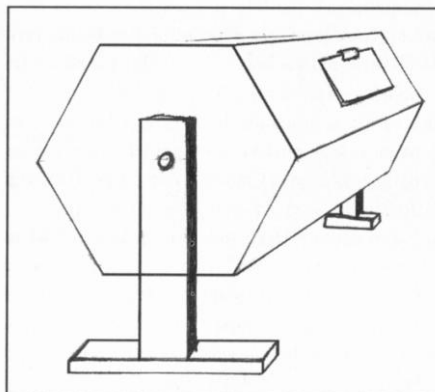
Desarrollo

- Organiza equipos de trabajo.
- Un representante de cada equipo hará girar la tómbola, que tendrá dos compartimentos, uno para los casos a investigar y otro para los casos sorpresa.
- En el primer turno los representantes de cada equipo sólo seleccionarán un caso a investigar; cuando les corresponda su segundo turno, tomarán un caso sorpresa.
- Los participantes se podrán auxiliar del material bibliográfico que estará disponible en la mesa para poder resolver su caso.
- Una vez terminados de investigar los casos, en plenaria se reunirán los equipos para escuchar sus posibles soluciones y mencionar qué libros les fueron de utilidad.
- Para finalizar el juego, todos los equipos tendrán un turno para pasar a girar la tómbola y esta vez sacarán un sobre con un caso sorpresa y deberán resolverlo frente a los demás equipos con un límite de tiempo.
- El equipo que resuelva el caso en el menor tiempo será el ganador del primer lugar.

Propuesta para la elaboración de una tómbola

- Utiliza una caja de cartón de tamaño regular, que pintarás con colores intensos y básicos, y un palo de escoba.
- Perfora la caja de tal forma que el palo de escoba la atraviese y pueda girar.
- A la mitad de la caja le abrirás dos aberturas de 8 x 8 centímetros, que servirán, una para guardar los sobres con los casos a resolver, y la otra para los casos sorpresa.

Tómbola



Ejemplo de un caso para investigar reforzando el tema de Ecología:

- La capa de ozono está dañada por diferentes causas que el hombre ha provocado y mucho han contribuido los aerosoles, la contaminación de fábricas por gases tóxicos, la basura, la ignorancia y más...

Qué harías o qué propondrías para que la gente tome conciencia de este gran problema atmosférico, ya que la mayoría de las personas dicen: por que he de dejar de usar mi auto y dejar de contaminar si todos lo hacen”, otros dicen: “por qué debo seleccionar mi basura, si llegando al carro recolector la mezclan toda y de nada sirve mi esfuerzo”, ¿qué soluciones darías para este caso?

Ejemplo de un caso sorpresa:

- Un campesino quiere cruzar un río y llevar a dos de sus animales y un saco de maíz con él. Los animales son: una gallina y un coyote, pero existe un pequeño problema, la lancha disponible para la travesía sólo soporta el peso de él y el de un animal o un objeto de peso mediano; si cruza con el coyote, cuando regrese por la gallina, esta ya se habrá comido el maíz; si cruza con el maíz, cuando regrese el coyote ya se habrá comido a la gallina, ¿cómo resolverías este caso?

Cuarto juego: “Falso o verdadero”

Este juego sirve para que los alumnos reafirmen conocimientos adquiridos.

Se requiere

- Tarjetas impresas con preguntas para responder falso o verdadero, del área de estudio que se quiera reforzar. Las tarjetas deberán llevar el título del libro y la página.
- Se llevará a cabo el juego de la botella, por lo tanto se requiere una botella vacía.
- Un espacio libre de preferencia en el suelo, donde se pueda girar la botella libremente.

Desarrollo

- Organiza al grupo en equipos.
- Indícales que se sienten en el suelo, formando un gran círculo, en donde se llevará a cabo el juego de la botella.
- Un integrante de cada equipo pasará a que le entregues un sobre.
- En el primer turno cada equipo deberá girar la botella, y usar las tarjetas con preguntas con la opción, falso o verdadero.
- En el segundo turno cada equipo deberá girar la botella, pero en esta ocasión, los equipos tendrán la oportunidad de jugar, pidiendo al equipo que le tocó responder la pregunta, llevar a cabo una acción determinada (ejemplo: decir una adivinanza, imitar una familia de chimpancés, cantar una canción, etcétera).
- El equipo al que señale la boca de la botella será el que conteste la pregunta.
- El equipo al que le tocó la base de la botella, será el que formulará su pregunta.

- Para finalizar el juego, el equipo que termine de preguntar y se deshaga de todas sus tarjetas será el ganador.

Propuesta para la elaboración de tarjetas impresas del juego “Falso o verdadero”

El maestro o bibliotecario elaborará un juego de tarjetas en que se plantearán las preguntas y con éste se desarrollará el juego. Debe también elaborar un listado con las respuestas correctas que conservará para validar los aciertos de los alumnos.

Las respuestas son:

1. ¿FALSO O VERDADERO? Averígüalo en el libro: Página(s)	1. vendían mangos 2. se llamaba Milly 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15.
2. ¿FALSO O VERDADERO? Averígüalo en el libro: Página(s)	
3. ¿FALSO O VERDADERO? Averígüalo en el libro: Página(s)	
4. ¿FALSO O VERDADERO? Averígüalo en el libro: Página(s)	

Bolinspectores

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 30 minutos.

Se buscará: Desarrollar la destreza física y mental de los participantes, así como su habilidad para consultar información y seleccionarla para resolver problemas.

Se requiere:

- 8 Botellas de plástico.
- Arena o tierra.
- 1 Pelota de plástico.
- Cartulina.
- Tijeras.
- Cinta adhesiva.
- Marcador negro.

Ideado por: Martín Nocedal y Javier Ortiz.

Tanto esta actividad como las dos siguientes: “Botepoemas” y “Caracola” pueden realizarse ya sea aisladas, de manera independiente una de la otra, o bien, en una serie que se desarrolle simultáneamente. Esto último es de gran utilidad práctica cuando se trabaja con un grupo numeroso, ya que se puede dividir, en este caso, en tres equipos, y cada uno de esos equipos trabajará su actividad y al terminarla pasará a la siguiente, convirtiendo la sesión en una experiencia grupal, donde “todos estarán leyendo o escribiendo, simultáneamente” y tienen oportunidad de probar varias actividades en una sola sesión.

Instrucciones para organizar los materiales para el juego

- Llena las botellas con arena o tierra y ciérralas.
- Recorta tarjetas de cartulina y numéralas.
- Pega cada tarjeta en una botella.
- Elabora un tablero para la puntuación.
- Haz una lista de preguntas, con referencia de libro y página por ejemplo: ¿Por qué los gatos caen en cuatro patas? Libro: *Qué es qué*, pág. 68.

Desarrollo

- Divide al grupo en equipos de 3 participantes.
- Coloca las botellas en formación triangular (ver ilustración).
- Un participante tirará la pelota hacia las botellas y se sumarán los puntos de las botellas derribadas.
- De la lista de preguntas, escoge al azar y el tirador buscará en el libro la respuesta y la leerá en voz alta.
- Por cada respuesta contestada se ganarán puntos.
- Tú debes llevar el conteo de puntos acumulados en un tablero.
- El equipo triunfador será el que acumule más puntaje.

Reglas a considerar

Cada equipo tiene derecho a:

- Tirar y a contestar el número de preguntas que pueda durante 2 minutos.
- Obtener puntos cada vez que contesta correctamente a una pregunta.
- Cada equipo debe formar nuevamente las botellas para la siguiente tirada.

Listado de preguntas para los bolinspectores

- ¿Por dónde respiran los insectos, si ellos no tienen pulmones? *Enciclopedia Colibrí*, volumen 7, pág. 1734.
- ¿Cuándo pisaron la Luna por primera vez los astronautas? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 1, pág. 49.
- ¿Cuántos días tarda en nacer una cría de tucán? *Chispa*, volumen 7, revista núm. 78, pág. 9.
- ¿Quién dio a conocer al mundo “el abominable hombre de las nieves o Yeti”? *Enciclopedia Colibrí*, volumen 7, pág. 1545.
- Completa la “canción ilegible”, *Chispa*, volumen 7, revista núm. 77, pág. 14.
- De las ramas de la medicina ¿qué estudia la pediatría? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 133.
- ¿Por qué flotan las cosas en el agua? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 5, pág. 420.
- ¿Cuánto mide la rana más pequeña del mundo? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 92.
- Chispa adivinanza ¿Qué es? *Chispa*, volumen 6, revista núm. 58, pág. 33.
- En el cuerpo humano, ¿cuáles son los órganos internos? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 5, pág. 310.
- ¿Cuánto puede llegar a saltar un canguro? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 353.
- ¿Qué es la Luna? *Chispa*, volumen 4, revista núm. 42, pág. 19.
- ¿Cuánto mide y llega a pesar la ballena gris? *Enciclopedia Colibrí*, volumen 5, pág. 1162.
- ¿Cuál es la longitud del río Nilo? *Chispa*, volumen 6, revista núm. 61 pág. 11.
- ¿Por qué te sube la temperatura cuando estás enfermo? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 4, pág. 342.
- ¿Por qué se dice que los reptiles son de “sangre fría”? *Enciclopedia Colibrí*, volumen 5, pág. 1190.

- ¿Cuál es el origen del Maratón? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 193.
- ¿Qué son los palíndromos? *Chispa*, volumen 7, revista núm. 76, pág. 30.
- ¿Cómo se clasifican los dinosaurios? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 3, pág. 256.
- ¿Cómo respiran los delfines y las ballenas? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 2, pág. 132.
- ¿Cuál es la pintura que se ha vendido más cara? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 161.
- ¿Cuáles son los idiomas oficiales de Bolivia? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 303.
- ¿De qué se alimentan los pandas? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 349.
- ¿Cuántos huesos y músculos tiene el cuerpo humano? *Qué es qué: el gran libro de consulta*, Altea, pág. 115.
- ¿Qué es la erosión? *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 1, pág. 68.
- Cuéntanos la historia de Alí Baba y los cuarenta ladrones, *Enciclopedia de los niños*, Larousse, volumen 1, pág. 69.

Bibliografía sugerida

I/036/Q440 *Qué es qué: El gran libro de consulta*, Madrid, Altea, 1997, 448 pp.

1/056.1/CH57 *Chispa*, México, Innovación, 1980.

IC/036/L37 *Larousse: Enciclopedia de los niños*, México, Larousse, 1996, 5 V.

IC/036/R52 *Enciclopedia infantil Colibrí*, México, SEP-Salvat, 1979, 8 V.

Bote poemas

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 30 minutos.

Se buscará: Que los participantes se acerquen a la lectura de poesía de una forma lúdica.

Se requiere:

- 15 vasos desechables.
- Cinta adhesiva transparente.
- Hojas de color.

- Tijeras.
- Pegamento blanco.
- Cartón.
- Cartulina.
- Papel de reuso.

Ideado por: Martín Nocedal y Javier Ortiz

Elaboración del juego

- Numera los vasos, únelos por los costados de forma que se utilicen como canastas para encestar.
- Haz una pelota enrollando papel y dale forma utilizando la cinta adhesiva.
- Recorta 45 tarjetas con la cartulina de 15 x 10 centímetros.
- Transcribe un poema por tarjeta y numéralas del 1 al 15 así tendrás 3 tarjetas por número (ejemplo: vaso número 1, 3 tarjetas con el número 1, etcétera).
- Elabora una caja de cartón para las tarjetas.
- Elabora un tablero como marcador, dividido por los equipos que participen.

Desarrollo

- El participante tirará la pelota hacia los vasos a partir de una distancia que consideres pertinente; según donde la pelota entre, el tirador leerá el poema correspondiente, y se le anotará el número del vaso como puntos en el marcador.
- Al final del juego, se motivará a la reflexión entre los participantes con respecto a lo leído.

Reglas

- El participante tendrá una oportunidad para tirar.
- Si no le atina, pasará un integrante de otro equipo.
- Cualquier integrante del equipo puede leer el poema, aunque no sea el tirador.
- El juego terminará cuando todos los integrantes de cada equipo hayan participado.

Bibliografía

1/808.81/U93 Uzcanga Lavalle, Alicia María, *Poesías para la infancia*, México, EDAMEX, 1986, 134pp.

Caracola

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 30 minutos.

Se buscará: Integrar el espíritu de competencia y propiciar la consulta de diversos libros para seleccionar información útil. Se recomienda que durante el desarrollo del juego, y al final, el maestro o bibliotecario insistan en que el juego es también un medio, una forma agradable de acercamiento a los libros y a la lectura.

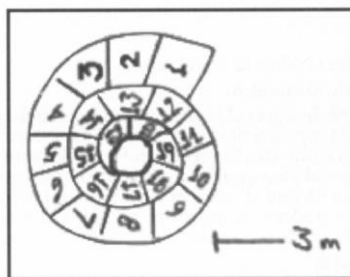
Se requiere:

- Papel kraft.
- Marcador negro.
- Elaborar, previamente, una lista de preguntas (puede servir de modelo la que se sugirió para el juego “Bolinspectores”) derivadas de diversos libros y obras de consulta.

Ideado por: Martín Nocedal y Javier Ortiz.

Elaboración del juego

- En un pliego de papel kraft de 1.50 x 1.50 metros, dibuja la figura de una caracola como se muestra en la ilustración:



- Con pedazos de papel kraft elabora tejas que humedecerás con agua.
- Coloca la caracola a 3 metros de distancia y traza una línea como marca, a partir de ésta se comienza a tirar.
- Dibuja un tablero que sirva como marcador y divídelo por el número de equipos participantes.

Desarrollo

- Divide en equipos de 3 integrantes al grupo. Pide a los participantes que le pongan nombre a sus equipos.
- El participante tira la teja hacia la caracola. De la lista de preguntas, escoge al azar una.
- El equipo busca la respuesta en el libro correspondiente y la lee en voz alta. Por cada respuesta correcta los puntos que obtuvo en la caracola, se anotan en el marcador del equipo.

Reglas

- Cada equipo tiene derecho a tirar y contestar el mayor número de preguntas en un tiempo de 2 minutos.
- No será válido el tiro si el tirador pisa la marca de los 3 metros, o si la teja comparte dos casillas.
- Gana el equipo que sume mayor puntuación.

Cascada de palabras

Para quién: Niños de 6 a 9 años.

Duración: 35 minutos.

Se buscará: Que los niños se apropien de las palabras y exploren posibilidades de juego con ellas.

Se requiere:

- Escribir en una hoja de rotafolio los ejemplos que se sugieren.
- Hojas de rotafolio, una por equipo.
- Cuatro cajas de crayolas.
- Un diccionario.

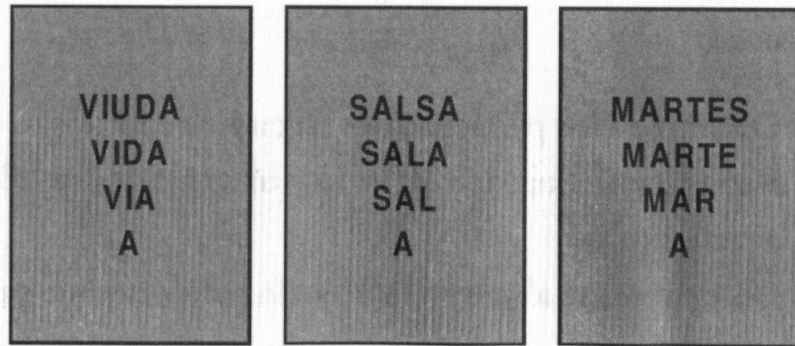
Ideado por: Luis Méndez.

Desarrollo

- Organiza a los participantes en cuatro equipos.
- Reparte una hoja de rotafolio y una caja de crayolas a cada equipo.
- Coloca frente al grupo la hoja de rotafolio que preparaste.
- Pide a los participantes que observen los ejemplos y que por equipos escriban una palabra de cinco letras, la cual servirá para iniciar la cascada.
- Indica a los equipos que vayan quitando una letra a cada una de las palabras de modo que siempre resulte una nueva palabra.
- Comenta a los equipos que al final les quedará una vocal.
- Posteriormente, pide a los equipos que investiguen en un diccionario o enciclopedia el significado de cada una de las palabras que conforman la cascada.

- A continuación, pide a cada equipo que muestre su cascada de palabras al resto de los participantes y que vaya leyendo en voz alta lo investigado.
- Para terminar, invita a los niños a seguir elaborando nuevas cascadas de palabras.

Ejemplos:



Ahorcando letras

Para quién: Niños de 6 a 9 años.

Duración: 20 minutos.

Se buscará: Que los niños se apropien de las palabras y exploren posibilidades de juego con ellas.

Se requiere:

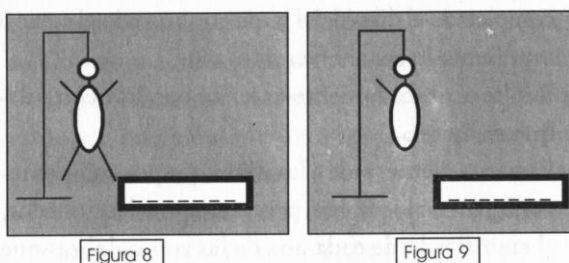
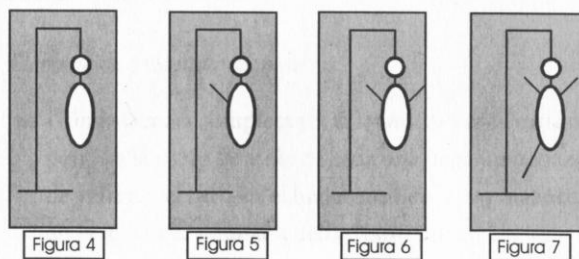
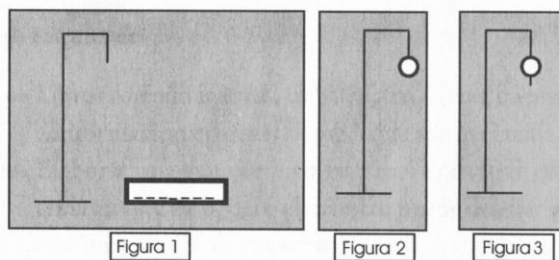
- Pizarrón.
- Gises.
- Borrador.
- Seleccionar libros del acervo que aborden el tema del cuerpo humano.
- Hacer un listado con nueve partes del cuerpo humano (esófago, costillas, vértebras, pulmones, músculos, dentadura, hígado, vesícula y corazón).

Ideado por: Luis Méndez.

Desarrollo

- Da la bienvenida a los participantes y pregúntales qué partes del cuerpo conocen.
- Divide al grupo en tres equipos.

- Comenta a los equipos que van a participar en el juego “Ahorcando letras” y para ello tendrán que poner mucha atención a las indicaciones que a continuación les darás.
- Pide que designen a tres integrantes del equipo para que, por turnos, pasen al frente.
- Dibuja en el pizarrón una horca y las líneas sobre las cuales el niño en turno, escribirá las letras que conforman la palabra por descubrir (ver figura 1).
- Indica al participante que va a tratar de descubrir una parte del cuerpo que se encuentra sin escribir.
- Pide al niño que se encuentra al frente que vaya diciendo, una por una, las letras que considera que conforman la palabra que escondiste.
- Comenta que si no existe la letra que mencione irás dibujando, una a una, las partes del cuerpo que conforman al muñeco ahorcado (ver figuras de la 2 a la 8).
- Menciona que si el muñeco es dibujado completamente antes de descubrir la palabra, el equipo representado perderá y terminará ahorcado (ver figura 8).
- Comenta que si adivinan todas las letras que conforman la palabra por descubrir antes de que sea completado el dibujo del muñeco ahorcado el equipo representado ganará (ver figura 9).
- Repite el procedimiento anterior con las ocho palabras restantes.
- Posteriormente, pide a los niños que por equipos investiguen en los libros, previamente seleccionados, el significado de cada una de las tres palabras que les tocó durante el juego.
- Por último, pide a un representante de cada equipo que lea en voz alta lo investigado.



Qué sabes de... el maíz

Para quién: Niños de 6 a 12 años.

Duración: 30 minutos.

Se buscará: Que los niños se interesen en un tema y a partir de él se acerquen a la musicalidad de las palabras y consigan una comprensión más amplia de lo aprendido.

Se requiere:

- Libros con adivinanzas, trabalenguas, rimas, cuentos e información en general que hable sobre el maíz.
- Elaborar una mata de maíz en papel kraft (este es el tema en este caso, pero el maestro puede diseñar actividades similares con otros temas).

Ideado por: Isabel Pérez.

Elaboración de la mata de maíz

- Dibuja la mata completa y haz las mazorcas de cartón, pero en la parte de atrás de cada una pega un pedazo de velcro y el otro en el lugar que ocupa esa mazorca en la mata para que se pueda desprender.
- Escribe en la parte posterior de cada mazorca preguntas relacionadas con el maíz, por ejemplo: ¿Qué animales se alimentan del maíz?, ¿conoces una canción que hable del maíz?, ¿sabes un trabalenguas del maíz?, ¿qué alimentos se derivan del maíz?, ¿sabes una rima que hable del maíz?, ¿se puede crear un juguete con hojas de maíz?, ¿conoces una leyenda acerca del maíz?
- Escribe también algunas instrucciones como: “imita a un cuervo”, “forma el numero ocho con tu cuerpo”, “haz con tu rostro una cara chistosa”, etcétera.

Desarrollo

- Coloca la mata de maíz que elaboraste en un lugar que sea visible para llevar a cabo la actividad junto con los libros que den respuesta a las preguntas.
- Da una pequeña introducción acerca de la importancia del maíz para los mexicanos.
- Organiza al grupo de participantes en dos, y diles que por equipos jugarán a que están en el campo en una milpa y serán recolectores de maíz, que el equipo que junte más mazorcas y conteste acertadamente a las preguntas y lleve a cabo las acciones que tienen en la parte de atrás de cada una de las mazorcas será el ganador.
- Para finalizar, cada niño puede hacer la figura de un borrego de cartón corrugado utilizando palomitas de maíz para formar la lana del animal.

Horror es error

Para quién: Niños de 9 a 13 años.

Duración: De 20 hasta 50 minutos.

Se buscará: Que los niños exploren el sentido de las palabras y, a través del ingenio y la creatividad, consigan un mayor dominio de las normas ortográficas y gramaticales.

Se requiere:

- Una lectura.
- Copias del texto a leer para cada participante.
- 1/4 de papel cascarón (para fabricar una ruleta).
- Cartulinas.
- Hojas blancas.
- Lápices.
- Bicolores.
- Marcadores.

Ideado por: Alma Cárdenas.

Desarrollo

- Selecciona previamente una lectura y visualiza las palabras con las que jugarás, mismas que deberán pertenecer a tu texto y aparecerán subrayadas en cada una de las copias que les entregues a los participantes.
- Puedes seleccionar treinta o más de acuerdo con el grupo, a fin de que preveas que sean dos palabras por cada participante.
- Deberás cortar tiras de cartulina (de 4 x 20 centímetros aprox.) y escribir en ellas las palabras, una por cada tira.
- Escribe a propósito las palabras de manera incorrecta: si la palabra es Paraguay, escribe *Paraguai*, si es lápiz, escribe *lápis*.
- Deberás armar una ruleta en la que aparecerán algunas ideas útiles o tips para mejorar la ortografía.
- Selecciona una mesa o espacio en donde colocarás de manera desordenada las palabras con que jugarán (las escritas en tiras de cartulina).
- Divide al grupo en equipos, de acuerdo al número de participantes; tú debes considerar cuántos: cuatro, cinco, seis equipos o más.
- Entrega a los participantes las copias del texto que vas a leerles (con las palabras subrayadas) y procede a leer en voz alta; si quieres, puedes llevar a cabo un círculo de lectura.

- Al finalizar la lectura, les explicarás en qué consiste el juego. Cada equipo pasará a girar la ruleta para que el azar defina qué tip leerá.
- El participante debe leer en voz alta el tip mientras el resto del equipo recupera las palabras de la mesa que correspondan a este rubro y que deberán corregir.

Por ejemplo:

Un alumno gira la ruleta y aparece el tip:

“M. Siempre se escribe m delante de b y p. Ejemplo:

tambor, tampoco...”

El resto del equipo puede seleccionar de la mesa palabras como:

tanbien canpana enbrollo honbre linpio

- Cada equipo por turnos irá acumulando varias palabras. Al finalizar, pedirás que escriban un texto distinto en donde insertarán las palabras que hayan obtenido. La condición es que las palabras deberán aparecer corregidas.
- Pídeles que subrayen con rojo las palabras que hayan insertado, y que señalen la corrección que hicieron con color azul, en caso del ejemplo aparecerá encerrado mb y mp.
- No pidas que el texto sea demasiado extenso, basta con que aparezcan las palabras que hayan acumulado durante el juego y procedan a compartir sus textos con todo el grupo.

¿Sopa de qué?

Para quién: Niños de 12 a 15 años. (Serán niños y niñas con capacidad para imaginar contextos e interpretar el significado de las palabras a partir de su sonoridad.)

Duración: De 30 hasta 60 minutos

Se buscará: Que los niños exploren el sentido de las palabras y, a través del ingenio y la creatividad, consigan un acercamiento grato a la sonoridad y a los posibles significados. Una manera de jugar con las palabras de dudoso significado o que no lo tenemos bien claro es usándolas en espacios que tengan poca relación con ellas. La consulta del diccionario puede ser una actividad enriquecedora para la promoción de la lectura y la escritura. Las recetas de cocina son un soporte de texto que se lee regularmente, cotidianamente, y aquí proponemos explorar sus posibilidades para:

- Despertar el interés por conocer nuevas palabras.
- Estimular la consulta de diccionarios.
- Interpretarlas acepciones de las palabras.
- Fomentar la escritura creativa.

Se sugiere: Que sea un grupo de mínimo diez personas y máximo de 30 con quien se lleve a cabo. Que el mediador (bibliotecario o maestro) invierta gran imaginación, conozca la estructura de los recetarios y cuente con capacidad de asimilar el lenguaje como algo lúdico.

Se requiere:

- Un diccionario.
- Hojas blancas de papel bond.
- Bolígrafos.
- Ideado por: Eduardo Campech.

Desarrollo

- El coordinador seleccionará previamente un grupo de palabras cuyo significado puede ser confuso o no es suficientemente claro, o vocablos cuyo uso es poco común (en el anexo se sugieren una lista de ellas). Posteriormente el grupo redactará una receta de cocina con las palabras no convencionales, como si fueran ingredientes comunes. Al término, cada equipo leerá en voz alta su receta. (Como actividad de cierre, pueden ilustrarse).
- Observación: Los participantes deben estar conscientes de que las palabras son ingredientes comestibles. El número de participantes mínimo es porque se pueden hacer cinco parejas y al trabajar en colectivo, la redacción es más fácil y dinámica.
- Tiempo necesario: Se recomienda un tiempo estimado de 45 minutos, distribuyéndolo de la siguiente manera: 5 minutos para dar la consigna, 30 minutos para la redacción e ilustración de la receta y 10 minutos para su lectura en voz alta.
- Interés o dificultad: Estará en función de los esquemas del uso del lenguaje y la claridad de la consigna.
- También la elección de las palabras desempeña un papel importante.
- Análisis de la sesión: Trate de otorgar confianza a los participantes, para que se atrevan a escribir sin temor a la ortografía o gramática. Reflexione sobre la posibilidad de jugar con las palabras y la escritura.

Anexo

Abadejo	Ajoche
Babía	Pajarota
Calagraña	Querandí
Derechuelo	Rejitar
Enrobinarse	Sanchecia
Fifiriche	Tárraco
Genojo	Umbilicado
Haleche	Varilarguero
Ictiófago	Weimanés
Jubetero	Xilófago
Kirieleisón	Yactura
Lugarote	Zalagarda
Maloca	
Nauchel	
Ñame	

II. Talleres

Nuestro periódico

Para quién: Niños de 9 a 12 años.

Duración: 5 sesiones de 90 minutos cada una.

Se buscará: Que los niños aprecien la elaboración y conformación de un periódico, para que se acerquen a este medio de comunicación y aprendan a aprovechar y disfrutar su lectura.

Ideado por: Alma Cárdenas.

Introducción

Los acontecimientos de índole social que afectan a nuestra comunidad suceden en un tiempo y en un espacio que muchas veces la propia gente desconoce. Es importante recalcar que cada una de estas anécdotas, hechos y sucesos en los que nos vemos inmersos, dan cuenta de las vivencias de nuestra sociedad. La información de lo que sucede y está sucediendo en nuestro país y fuera de sus fronteras está en los periódicos, los mismos que cuentan y hacen nuestra propia historia.

Estos hechos a su vez cuentan una historia que primero se refleja en los diarios para después conformar los libros que constituyen un valioso testimonio que irá pasando de mano en mano a través de las generaciones. Y dado que en estos acontecimientos sociales, económicos, políticos, culturales y hasta deportivos, estamos inmersos todos los seres humanos, es indispensable que cada uno de nosotros se acerque a este medio de comunicación y acceda a un mundo maravilloso y emocionante de la mano de la lectura, que es la que abre caminos desconocidos.

En este taller, los niños se acercarán a los periódicos y se darán la oportunidad de convertirse en periodistas de una manera tácita, es decir, sin darse cuenta de que lo van a ser. Van a entender cómo se construyen los escritos que conforman un diario informativo, sabrán qué es importante para su comunidad, su ciudad y su país y aprenderán a reflejarlo a través de los géneros periodísticos informativos, interpretativos y de opinión.

Con esto, además de abordar diversos temas, los participantes entenderán las características de los textos periodísticos, como parte de una rica diversidad de formas de lectura y escritura, eficaces para la comunicación.

Sesión 1: Leamos una nota

La nota informativa

La nota informativa es un género periodístico objetivo. En ella no existen las opiniones ni los adjetivos del redactor. Se escribe en tercera persona, en tiempo pasado y de manera clara y breve, por lo que es el género informativo por excelencia.

Toda nota informativa responde cinco preguntas básicas: ¿qué?, ¿quién o quiénes?, ¿cómo?, ¿cuándo? y ¿dónde? No es necesario responder a estas preguntas de manera cronológica. En la nota debemos ir de lo general lo particular; antes de relatar los pormenores, debemos empezar por lo primero que recordemos: si es un partido de futbol debemos decir primero quién ganó; si es una historia que acabó en un asesinato, hay que decir quién lo mató y por qué dentro de nuestro primer párrafo.

El principio de la nota debe atraer toda la atención del lector, debe contener lo más importante del hecho y los siguientes párrafos detallarán lo acontecido después o el orden en que sucedieron las cosas.

El título de esa nota debe ser breve y claro también, pero tiene que encerrarlo todo: “Ganan Las Chivas 3-4”, “Muere empresario”, “Triunfa Ana”.

- Lee en voz alta a los niños el anterior texto explicativo de lo que es una nota periodística. Después, entrégales un periódico o copias del mismo a todos los participantes, para llevar a cabo un círculo de lectura con una o dos notas informativas.
- Entrega fragmentos de notas del periódico recortadas por párrafos a cada participante, con la finalidad de que cada quien logre reconstruir una nota completa y coherente.

Sesión 2: Las partes del periódico

- Entrégales varios periódicos a los participantes, para que revisen cómo están hechos, cuántas columnas tienen, en dónde colocan las imágenes, en dónde la publicidad y cómo se integran las páginas y secciones.
- Ayúdalos a no pasar por alto datos esenciales como lugar y fecha, nombre del director y nombre del periódico.
- Entrega a cada participante una cartulina blanca que deberán doblar a la mitad.
- Oriéntalos para que armen la página principal de su propio periódico, basándose en los que han observado. Insísteles en que deben ponerle el nombre, el lugar y la fecha, y cada uno de ellos deberá colocar su nombre como “Director general”.
- Pídeles que seleccionen dos notas informativas de alguno de los periódicos que están a su disposición, que las recorten y las peguen en su propio periódico en construcción.
- Pídeles que también peguen la nota que armaron en la sesión anterior (de modo que al finalizar esta sesión, cada participante debe contar con un periódico diseñado por él mismo y conformado por tres notas informativas, en principio).

Sesión 3: Una imagen dice más que mil palabras

La fuerza de la fotografía y el cartón

La fotografía es considerada un género periodístico puramente informativo, la imagen lo dice todo, es objetiva en su totalidad y puede también ser considerada como herramienta para armar otros géneros periodísticos como el reportaje o la crónica.

Una fotografía bien tomada y en el momento exacto de algún acontecimiento es invaluable, por ello, es importante que cada una de las mismas esté firmada, o lo que es lo mismo, que se haga público el nombre de su autor.

Asimismo, y de acuerdo con la forma de editar un diario, se anexa un pie de foto, que es un título que su autor o quien edita le ponen, ya sea para complementar una nota o simplemente para que quede grabado en la memoria del público.

El cartón —en lenguaje periodístico— o caricatura, es una forma de expresión gráfica que abre muchas posibilidades para la opinión crítica y la interpretación de los hechos periodísticos, por eso constituye el reflejo del pensamiento social logrado por un artista gráfico.

Los cartones son valiosos trabajos en los que se conjuga la creatividad, el ingenio, el humor y el conocimiento de la dinámica social por parte de un comunicador.

- Entrégales a cada uno de los participantes una fotografía periodística para que ellos le escriban un pie de foto.
- Una vez que lo han hecho, esta fotografía deberá ser anexada a su periódico.
- Oriéntalos para seleccionar uno o más artículos de algún periódico, que resulten de su interés. Léelos en voz alta para ellos y pídeles que comprendan e incluso puedan expresar su opinión personal acerca de los hechos referidos. Anímalos a expresar esa opinión mediante una caricatura o cartón”, que formará parte de su propio periódico en construcción.

Sesión 4: “Vamos por partes”

El análisis de la información

- Organiza una conversación y una lluvia de ideas con todo el grupo, a propósito de algún acontecimiento trascendente de la semana, ya sea que haya concluido, que aún se desarrolle o que se estén viviendo sus consecuencias aún.
- Ten a la mano varias notas, artículos, reportajes o columnas periodísticas que hablen de dicho acontecimiento y que procedan de diferentes diarios, mismas que presentarás a los participantes (en original o fotocopia).
- Indícales que leerán en grupo esos textos para tener mayor información y puntos de vista sobre el acontecimiento que ocupa su atención. Es recomendable que se lean los textos en orden cronológico y luego de la lectura de cada dos textos, se hará una pausa para comentarios generales de todos los participantes.
- A partir de los comentarios generados, se realizará un cuestionario breve, con tu ayuda.
- Aplica a alguno de los participantes este cuestionario, como si se le entrevistara (puedes organizar la escenificación de la entrevista, e incluso, facilitarles una grabadora para que sea más real la experiencia).
- Pídeles que de tarea apliquen el mismo cuestionario a algún miembro de su familia en casa, y que registren las respuestas, ya sea por escrito o, si se cuenta con la posibilidad, grabadas.

Sesión 5: Todos somos columnistas

La columna

La columna es el género periodístico que plasma de manera implícita la personalidad de su autor y constituye una reflexión, un razonamiento.

Lo que distingue a la columna es que aparece de manera periódica —hay columnas diarias, de tres veces por semana, semanales o hasta mensuales— en un lugar fijo del periódico o revista, diferenciada por algún formato tipográfico y siempre va firmada por alguien de reconocido prestigio, generalmente un profesional del periodismo.

Desde su origen, la columna aparece en un recuadro, un apartado que sugiere exclusividad y confidencialidad, una zona en la que el lector reconoce a un autor de manera más íntima, un lugar privilegiado.

- Platica con los niños sobre los resultados de sus entrevistas hechas en casa, a fin de generar una reflexión sobre lo leído, lo analizado, y las opiniones expresadas.
- Pídeles que cada uno escriba su propia opinión y la coloquen en su diario en construcción, en una orilla, ya sea derecha o izquierda de alguna página de su periódico, en donde deberán resaltar el texto con un recuadro vertical “columna”, y escribirlo con un color más intenso de tinta para resaltarlo del resto de la página.
- Indícales que deben darle un nombre a su columna (explícales que el nombre de una columna periodística se mantiene fijo para que los lectores lo ubiquen y reconozcan, para que se habitúen a los columnistas que prefieran, por lo que también deben colocar su nombre y apellido).
- Organiza al grupo para que hagan una muestra hemerográfica con todos los periódicos que ellos crearon en este taller.
- Explícales qué es y cómo funciona una hemeroteca, y anímalos a visitar una hemeroteca en su localidad.

De los mitos y lo mágico

Para quién: Niños de 9 a 13 años.

Duración: 6 sesiones de 50 minutos cada una.

Se buscará: Estimular la imaginación de los niños a través de la lectura de mitología y de ficción para desarrollar su creatividad, y despertar en ellos el gusto por la lectura sobre temas fantásticos.

Ideado por: Rocío del Pilar Correa.

Introducción

Este taller puede ser realizado en la sala infantil de la biblioteca pública, o bien en el aula, ya que si bien esta estructurado como una serie completa de actividades, cada una de ellas se ha diseñado independientemente de la otra, para que el niño, solo o acompañado, pueda desarrollarlas de manera autogestiva.

Se trata de una guía de lectura que puede ser utilizada cuando los niños acuden a la biblioteca con deseos de leer y entretenerse, o bien ser coordinado por el profesor en el momento que él destine a la lectura en la escuela. De manera que se le puede permitir al niño que elija para comenzar la sesión de su preferencia, si es que se le deja trabajar solo. En este caso, sugerimos que se le muestren al niño las recomendaciones, que se le oriente si tiene alguna duda, y que, al término de las actividades, se platique con él unos minutos para que comparta su experiencia.

El taller está dirigido a niños. Consta de seis sesiones de una hora de duración cada una. El tema del taller es lo fantástico y se trata en tres aspectos fundamentales: los mitos griegos, los objetos mágicos y los lugares fantásticos.

De este modo se conocerán tres historias fascinantes como la de Prometeo, Perseo y la Medusa, y Teseo y el Minotauro; también se descubrirá el origen de algunos animales extraordinarios como el Centauro y las Sirenas; en cada sesión el participante pondrá en juego su habilidad y destreza para hacer reflexiones sobre los personajes y lugares que describen algunos relatos. Este taller está diseñado para ser coordinado por un instructor, o bien, para que el niño de manera autodidacta pueda desarrollar una o todas las sesiones.

La estructura del taller comprende actividades de lectura y escritura diseñadas para que el niño interactúe con este material, realizando, incluso solo, las actividades propuestas como juegos de ingenio y destreza, solución de acertijos y adivinanzas.

Recomendaciones para el participante

- En este taller puedes jugar solo o con alguien más. Dependiendo de cómo lo hagas, puedes responder tú mismo las preguntas o tomar cada quien su turno para contestar; de igual modo podrás desarrollar las actividades que te serán sugeridas.
- Al inicio de cada sesión hay un breve texto sobre alguna cosa que no existe; después de leerlo, tendrás que elegir alguna lectura que esté relacionada con el tema. Te darás cuenta de que las preguntas del juego invitan a dar diferentes respuestas de acuerdo con la lectura que hayas realizado. No hay respuestas correctas o equivocadas a las preguntas de este juego porque en lo fantástico todo es posible.
- Si juegas solo, puedes anotar tus respuestas y realizar las actividades que se te indican. Al final, muéstraselas al bibliotecario, al profesor o a tus amigos.
- Te sugerimos que consultes el diccionario para saber el significado de las palabras que desconozcas, de este modo entenderás mejor las lecturas.
- Pon a trabajar tus sentidos y la imaginación, así podrás entrar al fascinante mundo de los mitos y lo mágico.

Recomendaciones para el mediador (maestro, bibliotecario o familiar):

- Selecciona previamente el acervo necesario que se solicita en cada sesión para facilitar la búsqueda y la elección que los participantes hagan de los textos.

- Al inicio de cada sesión, hay un breve texto a modo de introducción. Te sugerimos que lo utilices para efectuar una “Hora del cuento” y que la realices con diferentes técnicas, por ejemplo: lectura en voz alta, con títeres, o con sombras chinescas. También, si lo prefieres, puedes utilizar otra versión del mismo tema.
- En cada sesión sugiere, orienta y facilita a los participantes el uso del diccionario, así como la formación de su propio glosario.
- No olvides que cada actividad es un punto de referencia para que, a partir de lo que se sugiere, tú la enriquezcas con comentarios o actividades complementarias de acuerdo con el tema.

Imaginar lo que no existe

La fantasía es el fruto de la imaginación. Todos los pueblos, en todas las épocas, la han usado para explicar las maravillas del universo que no pueden comprender. La capacidad de imaginar es un don precioso que expande la vida y todas sus posibilidades.

Muchas historias, fruto de la imaginación de hombres que vivieron antiguamente, y que buscaron darle un sentido a lo que observaban en la naturaleza, y a la sociedad de la que formaban parte, son conocidas hoy como mitos, un mundo maravilloso lleno de una gran sabiduría; tal es el caso de la mitología griega que tiene una gran presencia en toda la cultura occidental.

Por otra parte, algunas fantasías del pasado son realidad en el presente. En 1865 Julio Verne escribió su novela *De la Tierra a la Luna*; luego, en 1903, H.G. Wells escribió un libro titulado *Los primeros hombres en la Luna* y más tarde la humanidad entera presenció este gran acontecimiento. Así que no dudemos de que en un futuro se hagan realidad algunas de las cosas que no existen y que nos asombran, como la máquina del tiempo.

La lectura de diversos títulos con el tema de lo fantástico te abrirá un panorama sorprendente, ¡atrévete a explorar el mundo de la mitología y la ficción!

Sesión 1: ¿Quién se robó el fuego?

Prometeo

Hace mucho tiempo, existió un inmortal llamado Prometeo que, además de tener buena relación con los dioses, guardaba una gran simpatía hacia los hombres. Un día Prometeo bajó a la Tierra y se dedicó a enseñarle a los hombres muchas cosas, como fabricar herramientas y comprender el curso de las estaciones. También les dijo que era muy importante que mantuvieran contentos a los dioses, y los convenció para que hicieran un rito en honor a Zeus, Padre de todos ellos.

—“Yo sacrificaré un toro y Zeus escogerá la parte que ha de corresponder a los dioses” acordó Prometeo.

Ese día, con la piel del animal, Prometeo formó dos grandes bolsas. En una metió toda la carne, sobre la que puso el estómago y las vísceras. En la otra colocó todos los huesos, ocultos bajo una gruesa y succulenta capa de grasa.

Sin sospechar nada, Zeus eligió la bolsa que contenía los huesos y la grasa, estableciendo así, que ese sería el alimento de los dioses, mientras que la carne quedaría para el consumo humano. Al

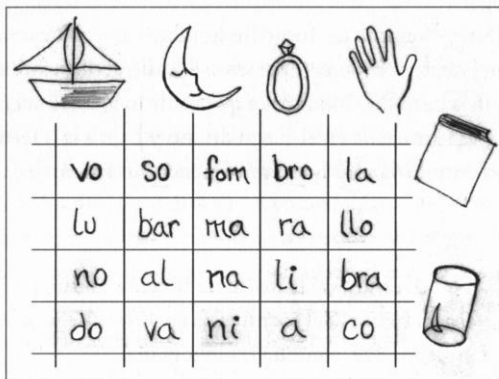
darse cuenta de la trampa en la que había caído, el gran Zeus se enfureció y antes de marcharse dijo:

—“¡Nunca permitiré que los hombres conozcan el fuego!”

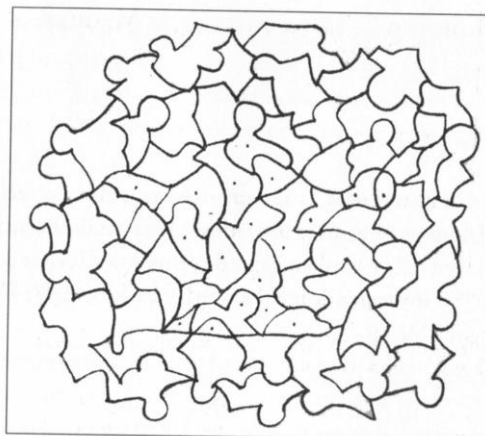
Sin el dominio del fuego los hombres no evolucionarían jamás, por lo que Prometeo decidió actuar. Subió hasta la cima del Olimpo sin que nadie lo viera. Encendió una antorcha en el fuego divino y bajo a la Tierra para entregarla a los hombres. Cuando Zeus se enteró...

Actividades

1. ¿Cómo terminará la historia? Inventa un final. (El verdadero final del cuento está en Mitos griegos para leer en voz alta, consulta la bibliografía).
2. En ese tiempo, el fuego no existía para los hombres, por lo tanto no podían trabajar los metales, ni cocinar, ¿crees que Prometeo hizo bien en ayudar a los hombres? ¿por qué?
3. Busca un cuento donde haya algún objeto mágico como una varita, esferas de cristal que adivinan el futuro, espejos que hablan, etcétera. Lee el cuento y descubre los poderes que se le atribuyen a ese objeto. ¿Cómo cambiaría la historia sin ese objeto? Escríbelo o coméntalo con tus compañeros.
4. Elimina todas las sílabas que conforman cada objeto representado y ordena las restantes. Encontrarás el nombre de un objeto mágico. ¿Qué es?



5. Las cosas mágicas a veces están ocultas. Rellena de color cada uno de los fragmentos punteados que aparecen en el recuadro y sabrás qué era lo que estaba oculto en un lugar subterráneo de la China. ¿Conoces la historia de “Aladino y la lámpara maravillosa”? ¿No? Entonces, pídelo prestado para que lo leas y disfrutes en casa.



6. La máquina del tiempo, ¡claro! ésta es otra de las cosas que no existen, pero... ¿no sería fantástico si existiera? Haz un dibujo de como te gustaría que fuera la máquina del tiempo.

Sesión 2: La historia de la Medusa

Perseo y Medusa

Un día, en una lejana isla llamada Séfiros el rey ofrecía un banquete. Entre los invitados se encontraba Perseo, un joven fuerte y valiente que de pronto se atrevió a decir: ‘Yo soy capaz de ir al País de la Noche y matar a la górgona Medusa’.

Las górgonas eran monstruos terribles. Tenía el cuerpo parecido al de una mujer, pero en lugar de manos y pies tenían potentes garras de metal, y en vez de cabellos, serpientes venenosas se retorcían sobre sus cabezas. Cualquier ser vivo que contemplara el rostro de alguna górgona, era convertido en piedra. Cuando Perseo anunció que se enfrentaría a la Medusa, ante el asombro de todos, el rey aceptó su decisión. A la mañana siguiente Perseo inició su viaje, abordó su bote y se hizo a la mar. Afortunadamente, en el camino se le aparecieron dioses que le proporcionaron unas sandalias aladas, un zurrón y un casco que lo haría invisible para que pudiera derrotar a la górgona. Finalmente, llegó al lúgubre palacio donde habitaban estos monstruos. Por todas partes había hombres y animales convertidos en piedra. Perseo usó su escudo como espejo para no quedar convertido en piedra, llegó hasta donde se encontraba dormida Medusa, desenfundó su espada y de un fuerte golpe ¡zaz! le cortó la cabeza. Inmediatamente la metió en el zurrón y salió volando con las sandalias que le habían obsequiado.

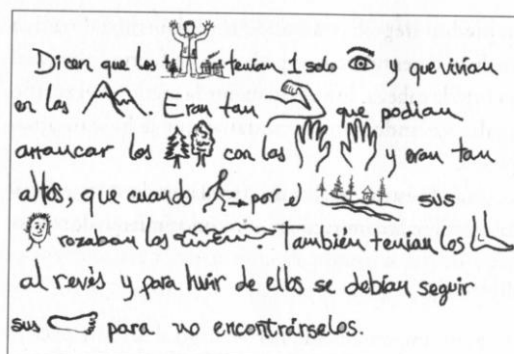
Cuando estuvo a salvo mostró al mundo su gran hazaña, y recibió la admiración y el reconocimiento de todos.

Actividades

1. Seguramente cuando Perseo llegó al lúgubre palacio de la Medusa, se encontró con este mensaje, descubre su significado y anótalo abajo: (C.3) (utiliza un espejo para leerlo).

EN ESTE PAÍS DE LA NOCHE HORRIBLE SERÁ TU DESTINO

2. Existen otros seres fantásticos que son tan asombrosos y temibles como la Medusa, ¿quieres saber de quiénes se trata? Lee este breve relato con ideogramas:



3. Busca un cuento donde haya un personaje fantástico, como los duendes o las hadas. Lee el cuento y escríbelo brevemente con ideogramas. Utiliza toda tu creatividad para que se lo muestres a tus compañeros y lo puedan interpretar.

Sesión 3: ¿Quién es el Minotauro?

Teseo y el Minotauro

En la isla de Creta existía un lugar muy especial llamado Laberinto. En él una gran cantidad de pasadizos se cruzaban entre sí hasta el infinito. Cualquier persona que entrara en el Laberinto se perdía sin remedio y no encontraba nunca la salida.

En el Laberinto vivía el Minotauro, terrible monstruo que tenía cuerpo humano y cabeza de toro. Minos, el rey de la isla había decidido mantenerlo vivo y periódicamente hacía que un hombre entrara en el Laberinto para que el monstruo lo devorara.

Después de que muchos jóvenes atenienses habían sido entregados al Minotauro, Teseo el príncipe de Atenas, decidió acabar él mismo con el monstruo. Cuando Ariadna, la princesa de Creta, conoció a Teseo, se sintió enamorada de él, por lo que decidió ayudarlo a salir vivo del laberinto. De este modo, le pidió a Teseo que se atara un extremo de un hilo a la entrada del laberinto y que lo dejara correr conforme fuera caminando y, para salir, sólo le bastaría volver a enredarlo.

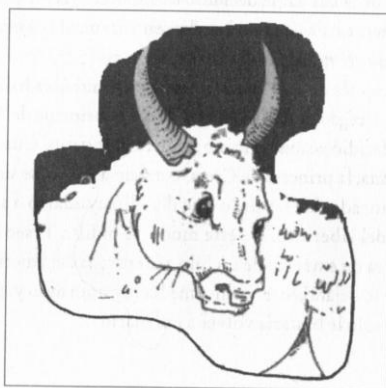
Cuando Teseo se encontró frente al monstruo la lucha fue tremenda, pero al final Teseo resultó victorioso, después enredó de nuevo el hilo y salió del laberinto.

El rey Minos se sintió ofendido por la muerte del Minotauro, sin embargo, no tuvo más remedio que aceptar su derrota.

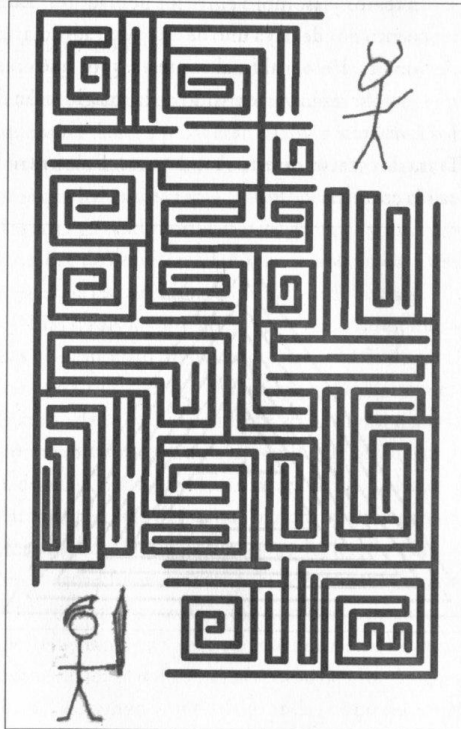
Esa misma noche Ariadna y Teseo se casaron y vivieron muy felices en Atenas.

Actividades

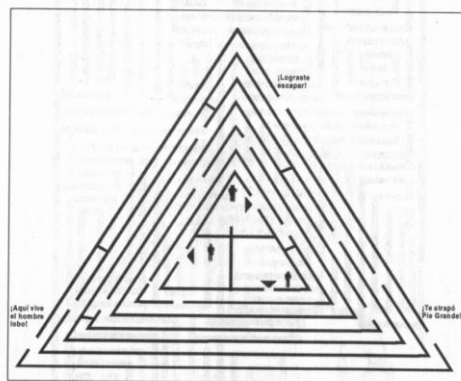
1. ¿Cómo te imaginas al Minotauro? A partir de este detalle, realiza el dibujo del temible monstruo.



2. Como Ariadna, tú también ayuda a Teseo a encontrar la salida.



3. ¿Sabías que otros monstruos, como El hombre de las nieves, Pie grande y El hombre lobo también causaron temor y asombro entre los pobladores? Elige un cuento donde haya uno de estos extraordinarios personajes, léelo y al final contesta: ¿por qué crees que estos seres hayan existido en la imaginación de los hombres?
4. Trata de escapar de estos monstruos. Encuentra la salida correcta:



Sesión 4: La naturaleza fantástica

Sirenas y Centauros

Las sirenas eran hermosas mujeres con cola de pez. Dicen que antes de ser sirenas eran cuatro ninfas que Deméter, diosa de la tierra, convirtió en aves para que buscaran a su hija que había sido raptada. Entonces, éstas volaron por los aires gritando con sus voces potentes y melodiosas el nombre de Perséfone, la ninfa desaparecida. Desde entonces, se les conoció con el nombre de Sirenas.

Más tarde, las Sirenas retaron a las Musas, nueve diosas que cantaban divinamente, a un duelo de canto. En ese certamen el canto de las Sirenas fue hermoso, pero el canto de las Musas encerraba toda la armonía y todo el conocimiento del Cosmos, por lo que resultaron triunfadoras. Al final, las Musas arrancaron las plumas de las Sirenas y éstas tuvieron que marcharse a vivir en una isla deshabitada. Desde entonces, se dedicaron a atraer con sus cantos a los marineros para devorarlos más tarde.

Los centauros eran mitad hombres y mitad caballos, pertenecían a una raza salvaje que no se llevaba muy bien con los hombres, a excepción de Quirón que amaba a los humanos y tenía grandes conocimientos de medicina. Los centauros vivían en manadas, corrían libremente en las praderas y acechaban a sus víctimas en la oscuridad de los bosques.

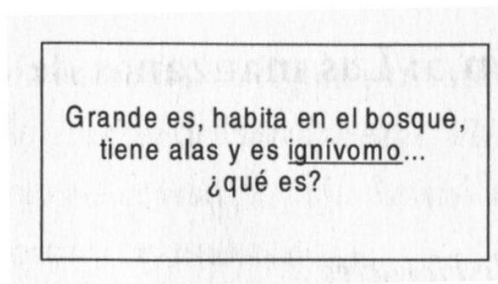
Actividades

1. Busca un cuento donde exista algún animal fantástico, pueden ser unicornios, dragones, pegasos, faunos, etcétera. Asegúrate de que el cuento tenga ilustraciones del animal que elegiste. Ahora, sin leer el texto, mira las ilustraciones y contesta:

- ¿Te gusta el animal fantástico que elegiste?
- ¿Por qué sí o por qué no? Obsérvalo cuidadosamente. ¿Qué forma tiene? ¿Qué colores tiene?
- Mira el lugar donde está. ¿Qué está sucediendo a su alrededor?
- ¿Qué emociones te hace sentir la ilustración?
- ¿Qué nombre le pondrías a este animal si no tuviera uno?

Si te interesa conocer la historia del animal fantástico que elegiste, pide prestado el libro para que lo leas y lo disfrutes en tu casa.

2. Busca en el diccionario el significado de la palabra subrayada y contesta la adivinanza:



3. Encuentra a todos los animales fantásticos que están ocultos. Ilumina cada uno de un color diferente. ¿Cuántos son?



Sesión 5: Las manzanas de oro

La fortaleza de Heracles

Heracles era un hombre muy fuerte, aunque era hijo del dios Zeus, era mortal y obedecía las órdenes del rey de la ciudad de Corinto. Un día, el rey le prometió concederle la libertad si se apoderaba de tres manzanas de oro que crecían en el Jardín de las Hespérides.

Heracles aceptó, pero como no sabía llegar hasta el Jardín, se dirigió a una caverna subacuática donde se encontraba dormido un dios que podía transfigurarse y era el único que lo podía orientar. Así que, cuando Heracles lo vio, lo sujetó fuertemente para que no se le escapara, entonces el dios se convirtió en un león furioso, pero Heracles no sintió miedo, después el dios se transformó en una serpiente y más tarde en un ratón, pero ni así logró escapar de la fuerza de Heracles, por lo que no tuvo más remedio que indicarle cómo llegar hasta el Jardín de las manzanas de oro.

Cuando por fin llegó al Jardín, Heracles se quedó maravillado por la belleza del lugar. La vegetación estaba por todas partes, el cielo era profundamente azul y había varios manantiales de

agua cristalina, en medio de todo aquello surgía, majestuoso, el manzano de oro. Pero nadie podía acercarse a él porque estaba vigilado por un horrible dragón de cien cabezas. Heracles supo que él no podría acercarse, así que buscó al gigante Atlas para que cortara las manzanas.

Atlas, como era un dios, logró cortar las manzanas ya que esos frutos de oro no podían ser arrancados por manos humanas porque tenían el poder de dar la inmortalidad.

De este modo, Heracles logró su libertad y demostró que era un hombre fuerte y muy valeroso.

Actividades

1. ¿Por qué crees que el gigante Atlas aceptó cortar las manzanas de oro? Escribe o comenta tu respuesta con tus compañeros.¹
2. ¿Conoces la historia de algún lugar maravilloso que no exista como el Jardín de las Hespérides? ¿No? Entonces, busca el libro de *Alicia en el país de las maravillas* y descubre por qué era un lugar fuera de serie.
3. Tú también descubre las tres manzanas de oro que están escondidas en este jardín. Juega con tus compañeros a ver quién las descubre en menos tiempo. ¿Listos? ¡Ahora!



4. Muchos de los hombres que fueron héroes, tuvieron que realizar grandes hazañas, pero no sólo su fuerza fue suficiente, también su inteligencia les sirvió para triunfar. ¿Quieres probar tu inteligencia? Resuelve estos acertijos, ¡muchacha suerte!
- A) ¿Quién camina en cuatro pies luego en dos y en tres después?²
- B) Tres hermanos viven en una casa: son de veras diferentes; si quieres distinguirlos, los tres se parecen. El primero no está: ha de venir. El segundo no está: ya se fue.

¹ Respuesta: porque Heracles había desencadenado a Prometeo, hermano de Atlas, liberándolo de su tortura.

² Respuesta: El hombre, porque de niño camina en cuatro pies cuando gatea, de joven se moviliza en dos pies y cuando es anciano necesita de un bastón para apoyarse.

Sólo está el tercero, menor de todos; sin él no existirían los otros. Dime pues: ¿los tres son uno?, ¿o sólo dos?, ¿o ninguno?³

C) Lo buscan hombres, mujeres y niños; lo guardan con disimulo, algunas veces le deben todo a alguno

¿Qué es?⁴

³ Respuesta: El primero es el futuro, el segundo es el pasado y el tercero es el presente. Los tres viven en la misma casa que es el Tiempo. Tomado de *Momo* de Michael Ende.

⁴ Respuesta: El talismán (busca su significado en el diccionario).

Bibliografía sugerida

- 813/B58/B47** Blythe, Richard. *Bestias Fabulosas*, Bogotá, Voluntad Macdonald, 1977, 61 pp.
- IC/036/ IC6441T.7** *Enciclopedia Infantil Colibrí*, México, SEP-Salvat, 1979 (Colección Libros del Rincón.)
- I/292.08/M57** *Mitos griegos para leer en voz alta*, México, SEP, 1994 (Colección Libros del Rincón.)
- I/292.07/095** Ovidio, *Las Metamorfosis y otros textos*, México, SEP, 1981, 105 pp. (Colección Libros del Rincón.)
- I/292.08/T37** *Teseo y el Minotauro*, México, SEP, 1981 (Colección Libros del Rincón.)
- I/292.08/T48** *La tierra ya está hecha*, México, SEP, 1988 (Colección Libros del Rincón.)
- I/808.068/C37/A4472** Carroll, Lewis, *Alicia en el país de las maravillas*, México, Salvat, 1979, 137 pp.
- I/292.07/094** *El mundo antiguo. Las metamorfosis y otros textos*, México, SEP, 1981, 58 pp. (Colección Libros del Rincón.)
- I/398.24/F385I** *Fábulas, cuentos y leyendas*, V.2 y V.9, México, Uteha, 1983, 1534 pp.

Bibliografía recomendada, para maestros interesados en la formación de lectores

- Abreu, Marcia, *¿Qué y por qué están leyendo los niños y jóvenes de hoy?*, México, Conaculta, 2002 (Col. Lecturas sobre lecturas, núm. 4).
- Arenzana, Ana, *Espacios de lectura*, México, Fonca, 1995.
- Bellorín, Brenda, *El lector en el libro: algunas ideas en torno a cuatro metáforas de lector y lectura en los libros para niños y jóvenes*. México, Conaculta, 2002 (Col. Lecturas sobre lecturas, núm. 4).
- Bettelheim, Bruno y Karen Zelan, *Aprender a leer*, Grijalbo-Conaculta, México, 1990.
- Cohen, Dorothy H., *Cómo aprenden los niños*, México, SEP/FCE, 2001, (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Ferreiro, Emilia, *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*, México, FCE, 2001, 96 pp.
- , *Acerca de las no previstas pero lamentables consecuencias de pensar sólo en la lectura y olvidarla escritura cuando se pretende formar al lector*, México, Conaculta, 2002 (Col. Lecturas sobre lecturas, núm. 3).
- Gardner, Howard, *La mente no escolarizada. Cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar las escuelas*, México, SEP-Cooperación Española, 1997 (Biblioteca del Normalista).
- Gómez Palacio, Margarita, et. al., *La lectura en la escuela*, México, SEP, 1995 (Biblioteca para la actualización del maestro).
- Garrido Felipe, *Cómo leer mejoren voz alta*, México, SEP 2001, (Cuadernos para la actualización del maestro).
- , *El buen lector se hace, no nace*, México, Ariel, 2000.
- Josette Jolibert, et al., *Formar niños lectores de textos* (tomos I y II reunidos), trad. de Viviana Galdames y Alejandra Molina, Chile, Hachette, 1991.

Josette Jolibert, "El rol del maestro en el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lecto-escritura. Formar niños lectores/productores de textos: propuesta de una, problemática didáctica integrada", en: www.iacd.oas.org, también se publican ejercicios y practicas útiles para maestros, a partir de las investigaciones de Jolibert en: www.nucleoeducativo.cl

Lerner, Delia, *Leer y escribir en la escuela; lo real, lo posible, lo necesario*, México, SEP/FCE, 2001. (Biblioteca para la actualización del maestro)

Lipkin, Lisa, *Aprender a educar con cuentos*, Barcelona, Paidós, 2001, 216 pp.

Lomas, Carlos, *Cómo enseñar a hacer cosas con las palabras. Teoría y práctica de la educación lingüística*, México, Paidós, 1999.

National Research Council, *Un buen comienzo. Guía para promover la lectura en la infancia*, México, SEP/FCE, 2000. (Biblioteca para la actualización del maestro)

Petit, Michèle, *Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura*, México, SEP-FCE, 2001 (Biblioteca para la actualización del maestro).

Pulido, Roberto, *La letra con gusto entra*, UPN, 1996.

Revista *¿Cómo ves?*, UNAM, Dirección General de Divulgación de la Ciencia.

Rinaudo, María Cristina, "El dilema de la promoción de la lectura en la escuela", en *Aula abierta*, publicación de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, núm. 64, 1998, p. 31.

Sartó, Montserrat, *Animación a la lectura con nuevas estrategias*, Madrid, Ediciones SM, 1998, 219 pp.

Sastrías, Martha, *Cómo motivar a los niños a leer*, Editorial Pax, 1992, 178 pp.

Savater, Fernando, *El valor de educar*, México, Ariel, 1998.