

Talleres de lectura “...para no olvidar”

CONSEJO NACIONAL PARA
LA CULTURA Y LAS ARTES

PRESIDENTA

Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS

Andrés Roemer

Luis Vázquez Cano

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS

Jorge von Ziegler

© 2003, 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 970-18-7659-8

En la realización de esta obra participaron:

Dirección: Jaime Orozco Barbosa; coordinación técnica: Ana Rosa Díaz, Alejandra Molina y Óscar Martínez; autores: Ángeles Anaya, Águeda Arango, Rubén Ávila, Ana Rosa Díaz, Elena Islas, Lourdes López, Luis Méndez, Isabel Pérez, Juan E. Ruiz, Julio Samperio y Rocío Villegas; revisión de contenidos: Moisés Aguilar, Lourdes López y Luis Méndez; supervisión editorial, diagramación y formación editorial: Oscar Castro, Ariadna Vaca y Jesús Figueroa; ilustraciones: Juan Eduardo Ruiz y Noé Sandoval; corrección: Alicia Gómez; diseño de portada e interiores: Natalia Rojas Nieto.

Contenido

PRESENTACIÓN

FANTABULARIO

Introducción

Sesión 1: Palabras fantásticas

Sesión 2: Pequeñas ideas para grandes historias

Sesión 3: Animales fantásticos

Sesión 4: De las cosas fantásticas

Bibliografía

Sesión 1: Bienvenida. Presentación del grupo. Lo fantástico de las historias

Sesión 2: Lo fantástico en los sueños

Sesión 3: Fantasía popular

Bibliografía



TE DAMOS LA BIENVENIDA

Programa para promover la biblioteca pública entre los estudiantes, maestros y padres de familia al inicio del ciclo escolar

Introducción

Bienvenidos a la biblioteca pública

Maestros y bibliotecarios hacen equipo

Acciones específicas que puede realizar el bibliotecario al inicio del ciclo escolar, para la asistencia de los maestros a la biblioteca

Trabajo con los maestros

Los padres también son maestros

Acciones específicas que puede proponer el bibliotecario al inicio del ciclo escolar, para motivar la asistencia de los padres de familia a la biblioteca

Trabajo con los padres de familia

Aprendiendo a imaginar

Trabajo con los estudiantes

Bibliografía

CON... CIENCIA FICCIÓN

Introducción

Sesión 1: El hombre absoluto. Leonardo da Vinci, el genio del Renacimiento

Sesión 2: Los viajes imaginarios y las anticipaciones científicas

Sesión 3: El inventor de la lámpara incandescente

Sesión 4: Aventuras científicas

Biografías

Leonardo da Vinci (1452-1519)

Julio Verne (1828-1905)

Thomas Alva Edison (1847-1931)

Bibliografía

Sesión 1: Destellos entre penumbras. Experimentos fuera de control

Sesión 2: Los otros futuros. La ciencia ficción y la sociedad moderna

Sesión 3: La ciencia ficción y las aventuras. Historia de robots y viajes a través del tiempo

Biografías

Mary W. Shelley

H. G. Wells (1866-1946)

Robert Louis Stevenson (1850-1894)

Bibliografía

DE TONTO ME MUERO ESTE AÑO

Introducción

Sesión 1: ¡Qué pepenas flaca!

Sesión 2: Tucu tiqui tiqui taca

Sesión 3: Estaba la media muerte

Bibliografía

Sesión1: Presentación del grupo. Dar el muertazo

Sesión 2: Cuando la muerte venga a buscarme

Sesión 3: Si muero primero que tú...

Bibliografía

DICIEMBRE ES TRADICIÓN

Introducción

Sesión1: Relevos navideños

El árbol de navidad

Sesión 2: Cuenta conmigo en la navidad

Sesión 3: Navidad poética

Sesión 4: Las piñatas

Las piñatas

Bibliografía

Sesión1: Ponche de palabras

Sesión 2: Recuerdos de Reyes

Sesión 3: Un toque de canciones y poesía en Navidad

Bibliografía

CON LOS OJOS DEL CORAZÓN

Introducción

Objetivos

Descripción

Sugerencias y recomendaciones

Sugerencias específicas para cada tipo de discapacidad

Para ciegos y débiles visuales

Para personas con problemas de audición y de habla

Para personas con síndrome de Down, con retraso mental y débiles cerebrales

Para personas con discapacidades físicas

Para personas con problemas de aprendizaje

El bibliotecario y el usuario con capacidades disminuidas

Bibliografía de apoyo

ACTIVIDADES DE LECTURA PARA DÉBILES VISUALES

Una mirada interior

Introducción

Sesión

Bibliografía

EL SABOR DE LA IMAGINACIÓN

Introducción

Sesión

Bibliografía

ACTIVIDADES PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE AUDICIÓN Y HABLA

Murmullos del pasado

Introducción

Sesión

Bibliografía

ACTIVIDADES DE LECTURA PARA NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, DÉBILES CEREBRALES Y RETRASO MENTAL

Una historia con color

Introducción

Sesión

Bibliografía

ACTIVIDADES DE LECTURA PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Mi personaje favorito

Introducción

Sesión

Bibliografía

Si yo tuviera poderes mágicos

Introducción

Sesión

Bibliografía

ACTIVIDADES DE LECTURA PARA PERSONAS IMPEDIDAS FÍSICAMENTE

¿De quién se trata?

Introducción

Sesión

Bibliografía

Más allá de la ficción

Introducción

Sesión

Bibliografía

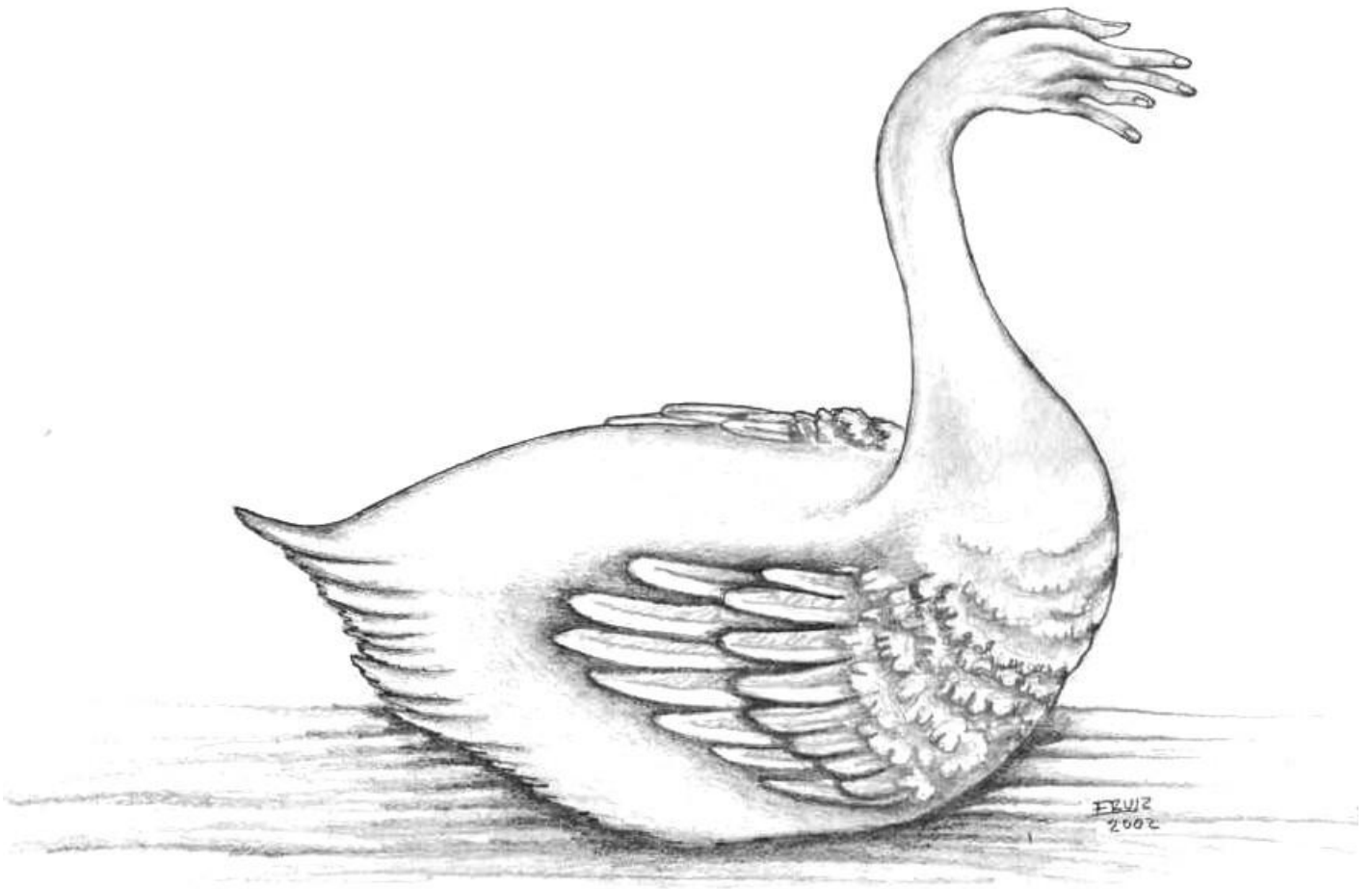
Presentación

Las bibliotecas públicas de la Red Nacional, dentro de un nuevo modelo de funciones, recursos y actividades, son concebidas como centros de lectura y de formación de lectores. Esto se logra a través de sus diferentes servicios, como el *Fomento a la lectura*, entre otros.

A través de este servicio se pretende la vinculación entre el usuario y el acervo de las bibliotecas, con el objetivo de formar lectores activos, reflexivos y críticos que seleccionen por iniciativa propia los textos que leerán, con propósitos determinados por su interés personal o por necesidades de diversa índole.

Las alternativas de organización de las actividades de fomento a la lectura que los bibliotecarios encontrarán en este manual tienen que ver con fechas y celebraciones significativas para la mayoría de las comunidades de nuestro país y, por ello, los “Talleres de lectura... para no olvidar” nos dan el motivo y la pauta para la creación de diversas oportunidades de encuentro entre los usuarios y los libros de las bibliotecas públicas, de una manera interesante y divertida.

Esperamos que estas propuestas se conviertan en una herramienta útil para el trabajo del bibliotecario, además de dar cimiento y cuerpo a una convocatoria amplia para que todas las personas conozcan y disfruten la biblioteca pública, sus servicios y actividades.



Fantabulario

Introducción

El arte de contar ha existido en todas las épocas, en cada parte del mundo. En la Antigüedad, no existió pueblo que no se enorgulleciera de sus cuentos; de hecho, el cuento abrió su propio camino para convertirse en uno de los géneros literarios más importantes y populares.

El cuento fantástico, según Adolfo Bioy Casares, aparece en el siglo XIX y tiene ciertas características que lo identifican; por ejemplo, su ambiente puede ser sórdido o fantasmagórico, o bien, en un mundo plenamente creíble, sucede un hecho increíble; sus temas tratan de la inmortalidad, viajes por el tiempo, metamorfosis, seres sobrenaturales, objetos mágicos o sucesos metafísicos. Sus recursos son muy variados, pero siempre causan el asombro del lector.

En el taller *Fantabulario* se leerán sorprendentes historias de autores latinoamericanos como Juan José Arreola, Jorge Luis Borges, Horacio Quiroga y Julio Cortázar, entre otros; en las sesiones para jóvenes, éstos podrán intercambiar sus opiniones acerca de lo fantástico que existe no sólo en las historias, sino también en las cosas y en los sucesos de la vida cotidiana. Asimismo, el taller contempla cuatro sesiones para niños donde las palabras, los animales y los objetos encarnan la magia para despertar en los pequeños el gusto por la lectura de cuentos asombrosos. Por ello, el taller propone actividades para que niños y jóvenes den rienda suelta a su propia imaginación y fantasía.

Cada sesión del taller puede ser enriquecida tanto como la creatividad lo permita; lo importante es que juntos, el bibliotecario y los participantes, lo disfruten y compartan el placer de la lectura.

Tema: Literatura fantástica

Sector: Niños.

Número de sesiones: Cuatro.

Duración: 60 minutos cada una.

Sesión 1

Palabras fantásticas

Uno

Da la bienvenida a los participantes, preséntate ante el grupo y pide que cada uno diga su nombre. Después, pregunta a los niños si les gustan los cuentos y de cuáles se acuerdan; deja que éstos se expresen de manera libre y espontánea para crear un clima de confianza. Por último, pregúntales si saben de dónde nacen los cuentos; propicia que el grupo escuche atentamente todas las opiniones y, al final, diles que el cuento que a continuación van a escuchar nació “en el fondo de un pozo, revuelto con el agua, las piedras y pedazos de estrellas”.

Dos

A continuación, realiza una **hora del cuento**, de la manera que prefieras: utilizando títeres, imágenes, sombras chinescas, dramatización, o un cuento sin final; para lo cual se recomienda alguno de los siguientes textos: *La luz es como el agua* de Gabriel García Márquez, *Los casibandidos que casi roban el sol* y *otros cuentos* de Triunfo Arciniegas o *Los juegos de Carolina y Gaspar* de Augusto Roa Bastos (véase bibliografía).

Tres

Al término de la lectura motiva a los niños para que opinen sobre los hechos extraordinarios que aparecen en el relato y, asimismo, invítalos a que pronuncien las palabras que más les gustaron y que recuerden del cuento. Haz énfasis en lo importante que son las palabras para contar historias fantásticas.

Cuatro

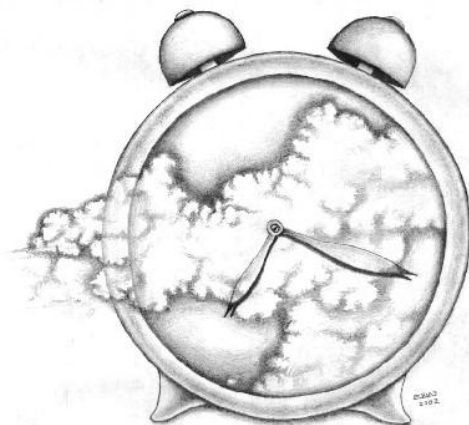
Lleva a cabo la dinámica *Dúo fantástico* para lo cual debes repartir a cada participante un trozo de papel y un lápiz. Pídeles a cada uno que escriba en el papel una palabra, cualquiera que se les ocurra o la que más les guste, de preferencia que sea diferente a las que ya se mencionaron anteriormente.

Después, recoge los papeles y revuélvelos dentro de una bolsa de plástico o caja pequeña.

Cinco

A continuación, forma equipos de dos personas y pide que cada equipo elija al azar dos papelitos.

Indícales que, con esas dos palabras, los equipos deben inventar una idea fantástica; por ejemplo, si las palabras son “lluvia” y “bicicleta”, la idea podría ser “lluvia de bicicletas”; o bien, si las palabras son “reloj” y “nube”, la idea podría quedar como “una nube atrapada en el reloj”. Lo importante es animar a los niños para que realicen toda suerte de combinaciones con esas dos palabras hasta llegar a la idea más original y fantástica.



Seis

En seguida, proporciona a cada equipo una hoja blanca y lápices de colores para que representen su idea con un dibujo. Al terminar, pide a cada equipo que presente su dibujo frente al grupo, el cual tratará de adivinar de qué se trata.

Para finalizar la sesión, agradece la participación de los niños e invítalos a que lean otros cuentos fantásticos que se encuentran en el área infantil.

Sesión 2

Pequeñas ideas para grandes historias

Uno

Platica con el grupo sobre las historias fantásticas y de cómo surgen éstas a partir de ideas sencillas pero muy originales. Asimismo, motiva la participación de los niños para que hagan comentarios al respecto.

Dos

A continuación, realiza la **lectura en voz alta** de uno o dos capítulos del libro *El vampiro y otras visitas* de Triunfo Arciniegas; o bien, el cuento de *Amadís de anís...* de Francisco Hinojosa, *La historia de Sputnik y David* de Emilio Carballido o *El agujero negro* de Alicia Molina (véase bibliografía).

Tres

Al término de la lectura, pide a los participantes que identifiquen los elementos fantásticos del cuento y que, en un ejercicio imaginativo, piensen qué personaje del cuento les gustaría ser, por qué y cómo harían para modificar la historia. Después, entre todos lo comentarán.

Cuatro

Lleva a cabo la dinámica *Meter hilo para sacar hebra*. Forma cinco equipos. Proporciona a cada equipo una de las siguientes frases (que son versos del poeta Marco Antonio Montes de Oca): “Un paladar lleno de estrellas”, “Un hombre que se pone a llover cuando hace falta”, “El mar que no conoce a sus olas”, “La hora que rompe al reloj” y “Palabras pintadas que se comen”.



Pide a cada equipo que con esa frase escriban una breve historia, tan fantástica como el tema se los sugiera. Al final, cada equipo leerá sus composiciones y comentará qué tan fácil o difícil les fue realizarla.

Sesión 3

Animales fantásticos

Uno

Comenta con el grupo que en las historias fantásticas también intervienen animales que no existen y que, por eso, son fascinantes; muchos de ellos tomados del mundo de la mitología. Asimismo, pide a los participantes que mencionen qué animales fantásticos conocen, por ejemplo: el centauro, la sirena, el unicornio, el dragón, etcétera. Procura que también se mencionen las características físicas de estos animales, para que sean del conocimiento de todo el grupo.

Dos

A continuación, haz una **lectura en voz alta** de algún cuento donde intervenga un animal fantástico; se sugiere: *Los papeles del dragón típico* de Ignacio Padilla, o un fragmento de *Monstrico* de Raquel Coelho (véase bibliografía).

Tres

Al término de la lectura lleva a cabo la dinámica *Fantanimales*; para esto invita a los participantes a construir el nombre de su *fantanimal* a partir de los nombres de varios animales reales. Por ejemplo: de los animales “burro” y “hormiga” se puede construir la “Burmiga”; o bien, de los animales “rinoceronte” y “jirafa” surgirá la “Rinorafa” o el “Jiraceronte”.



Cuatro

Posteriormente reparte a cada participante una hoja y un lápiz para que dibujen su *fantanimal*; también pídeles que una vez que terminen su dibujo, en el reverso de la hoja escriban las características físicas del animal, dónde vive, de qué se alimenta y cuáles son sus costumbres.

Al terminar, los participantes compartirán sus dibujos y entre todos harán sus comentarios.

Sesión 4

De las cosas fantásticas

Uno

Pide a los participantes que cada uno mencione un objeto de su preferencia (juguete, piedra, amuleto, estampilla, etcétera) y diga qué lo hace tan especial. Cuando terminen las participaciones, menciona cuál es el tuyo y por qué. Asimismo, señala que en las historias fantásticas también intervienen objetos muy especiales, con propiedades mágicas, que causan asombro y a veces miedo. Motiva al grupo para que haga comentarios al respecto.

Para concluir, recomiéndales que vean y comenten las ilustraciones del cuento titulado *Cambios* de Anthony Browne.

Dos

A continuación, realiza una **hora del cuento** con una historia donde intervenga un objeto con propiedades extraordinarias; se sugieren el cuento “El árbol de la candela” que se encuentra en el libro *Los casibandidos que casi roban el sol y otros cuentos* de Triunfo Arciniegas, *Las golosinas secretas* de Juan Villoro, o *La máscara que hablaba* de Alfredo Cardona (véase bibliografía).

Tres

Al terminar la lectura, pide al grupo que haga comentarios sobre lo leído.

Cuatro

Conforma cuatro equipos e indícales que cada uno tendrá diez minutos para realizar una exploración por la biblioteca, de manera ordenada y en silencio, con el fin de localizar algún objeto muy especial. Puede ser un libro, un cesto de basura, un escritorio que llame su atención, una silla, un teléfono, etcétera. Si la biblioteca cuenta con un patio o jardín particular, puedes pedir a los equipos que hagan la exploración en ese lugar; de este modo, podrán seleccionar una piedra, una hoja, una flor, una rama, etcétera.

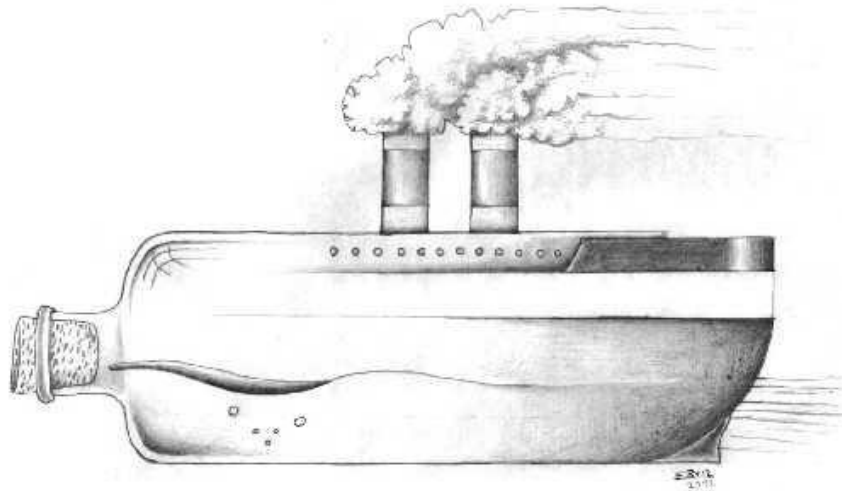
No es necesario que lleven el objeto al punto de reunión, basta con que el equipo esté de acuerdo con el objeto seleccionado y lo observe detenidamente.

Cinco

Una vez reunidos los equipos, pídeles que escriban una breve historia donde intervenga el objeto seleccionado y ocurra lo siguiente: en el equipo uno, el objeto cobra vida; en el equipo dos, el objeto les concede tres deseos; en el equipo tres, el objeto se transforma en otra cosa, y en el equipo cuatro, el objeto viaja por el tiempo.

Seis

Pide a un representante de cada equipo que lea la historia que escribieron. Al final de las presentaciones el grupo hará comentarios.



Siete

Agradece la participación de los niños en el taller e invítalos a tramitar su credencial de **préstamo a domicilio** para llevarse y disfrutar en casa otras historias fantásticas.

Bibliografía

I 808.3 P285 P37 Padilla, Ignacio. *Los papeles del dragón típico*. México: Grijalbo/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1993. 51pp. (Botella al Mar.) En breves y divertidos capítulos está escrita esta historia, donde un dragón típico que habitaba en la República Imaginaria, pierde sus documentos de identidad, lo que le acarrea graves problemas.

I 863 C37 M33 Cardona Peña, Alfredo. *La máscara que hablaba*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1989. 19 pp. Un hombre regala a un rey, inmensamente rico, un misterioso regalo: una máscara mágica que habla. En poco tiempo la máscara indiscreta mete en problemas a todo el reino.

I 863C A72 C37 Arciniegas, Triunfo. *Los casibandidos que casi roban el sol y otros cuentos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 39 pp. (A la orilla del viento.) Un loco siembra un fósforo y nace "El árbol de la candela"; un hombre sale a cazar con una escopeta que dispara flores en "La escopeta de Petronio", y "Tres bandidos hacen intentos para robarse el sol"; son las tres historias de este libro fantástico y divertido, que será un deleite para los niños.

I 863C A72 V35 Arciniegas, Triunfo. *El vampiro y otras visitas*. México: Fondo de Cultura Económica, 2000. 61 pp. Por una casa de Pamplona pasa el vampiro y otros personajes: el profesor Mambrú, una gallina enamorada, una pulga mascota que es chismosa, un ángel que recibe unas alas por correo... en fin, ocho historias super fantásticas.

I 863C G37 L88 García Márquez, Gabriel. *La luz es como el agua*. México: Norma, 1999. 28 pp. La imaginación se desborda en este fantástico relato, donde dos niños navegan por ríos de luz.

I 863M C36 H63 Carballido, Emilio. *La historia de Sputnik y David*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 43 pp. En este libro se encuentran dos historias sorprendentes y de gran fantasía: la de un cocodrilo, Sputnik, que vive en la ciudad, y la de un gallo que es mecánico.

I 863M H55 A53 Hinojosa, Francisco. *Amadís de anís...* México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 42 pp. (A la orilla del viento.) Amadís podía transformarse en un niño de dulce o en un niño de sal. Sus compañeros despedían olores de chocolate, de chicloso, de cereza... desencadenando una serie de sucesos extraordinarios.

I 869.3B C63 M65 Coelho, Raquel. *Monstrico*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998. 41 pp. (A la orilla del viento.) En una caverna media escondida, habitaba un monstruo enorme que, cuando dormía, soñaba cosas terribles, las cuales sucedían después en la ciudad.

I 863M V63 G65 Villoro, Juan. *Las golosinas secretas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998. 39 pp. (A la orilla del viento.) La señora Tencha decide desaparecer a la niña Rosita, con un lápiz labial que hace invisible a la gente. Divertidas cosas suceden después, para que Rosita se vuelva otra vez visible.

I 823 B78 C35 Browne, Anthony. *Cambios*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 36 pp. (A la orilla del viento.) Un jueves en la mañana José Kaf notó algo extraño: los objetos de su casa, lentamente, se transformaban en otras cosas; la cafetera en gato, la pantufla en pájaro, el sofá en cocodrilo, ¡hasta el sillón en gorila! Este asombroso libro contiene magníficas ilustraciones que son un deleite para el lector, y lo introducen a un mundo lleno de sorpresas y muchos ¡cambios!

I 863M M58 A38 Molina, Alicia. *El agujero negro*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 48 pp. (A la orilla del viento.) Una historia donde la pequeña Camila descubre que todas las cosas que su madre pierde, llegan al fondo de un agujero negro.

I 863A R62 J83 Roa Bastos, Augusto. *Los juegos de Carolina y Gaspar*. México: CIDCLI/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1994. 27 pp. Los niños Carolina y Gaspar echan a volar su imaginación y fabrican maravillosas historias cuando observan una colección de mariposas disecadas.

Tema: Literatura fantástica

Sector: Jóvenes.

Número de sesiones: Tres.

Duración: 60 minutos cada una.

Sesión 1

Bienvenida. Presentación del grupo. Lo fantástico de las historias

Uno

Da la bienvenida a los participantes y preséntate ante el grupo. Después pide a cada uno que diga su nombre y, al terminar, explica brevemente el propósito de la reunión.

Dos

Pregunta a los participantes si conocen alguna historia fantástica (que hayan escuchado, leído o que les haya sucedido) y por qué consideran que es fantástica. Cuando terminen las intervenciones pídeles que consulten algunos diccionarios, o bien proporciona una breve información sobre la literatura fantástica y sus características.

Tres

A continuación, haz un **círculo de lectura**; se recomienda alguno de los siguientes cuentos: “El guardagujas” de Juan José Arreola o “El almohadón de plumas” de Horacio Quiroga (véase bibliografía).

Cuatro

Al terminar la lectura pide a los participantes que identifiquen y comenten el suceso extraordinario que aconteció en el cuento, y por qué lo consideran fantástico.

Cinco

Posteriormente, lleva a cabo la dinámica *Encadenando historias*. Para ello dispón de una tarjeta que contenga las siguientes preguntas: ¿quién era? ¿dónde estaba? ¿qué hacía? ¿qué dijo? ¿qué contestó la gente? y ¿cómo terminó todo?

Para iniciar la dinámica dale a cada participante una hoja tamaño carta y un lápiz. Después indícales qué deben escribir en la hoja únicamente la respuesta a la pregunta que formularás; una vez contestada, pide que doblen la hoja para ocultar su respuesta y la pasen al compañero de la derecha, mismo que escribirá abajo la respuesta de la siguiente pregunta, hará de nuevo un doblez a la hoja para ocultar su respuesta y la pasará al compañero de la derecha, y así sucesivamente hasta que se agoten las preguntas.

Es importante que animes a los participantes para que respondan de manera breve e imaginativa a cada pregunta, ya que al ser intercambiada la hoja, lo más probable es que surjan historias fantásticas y muy divertidas.

Cuando los participantes hayan contestado la última pregunta, indícales que circulen por última vez la hoja y procedan a desdoblarla para conocer su contenido.

Seis

Realiza la **lectura en voz alta** de las mismas preguntas que formulaste a cada participante, y pide a éstos que las vayan contestando, también en voz alta, de acuerdo con lo que está escrito en la hoja que les tocó. De este modo, el grupo conoce todas las posibles historias y determina cuál de ellas es la más fantástica.

Siete

Escribe en una hoja de rotafolio la historia que fue elegida. Sugiere a los participantes que entre todos aporten elementos para enriquecerla a modo de cuento. Por último, el grupo hará las conclusiones de la sesión.

Sesión 2

Lo fantástico en los sueños

Uno

Realiza comentarios con el grupo en torno a las posibilidades fantásticas que ofrecen los sueños, por ejemplo: cuando aparece un ambiente fantasmagórico; cuando se trastoca el tiempo y se está en el pasado o en el futuro; cuando se presenta un personaje con atributos sobrenaturales; cuando no existe la ley de la gravedad; o bien, cuando un objeto cobra vida, etcétera. Asimismo, motiva a los participantes para que relaten el sueño más fantástico que hayan tenido.

Dos

Realiza un **círculo de lectura**, para ello se sugiere alguno de los siguientes cuentos: “Historia de los dos que soñaron” que se encuentra en las *Obras completas* de Jorge Luis Borges; “Las ruinas circulares” que se localiza en el libro *Ficciones* del mismo autor; o bien, “La noche boca arriba” de Julio Cortázar que aparece en su libro titulado *El perseguidor y otros relatos* (véase bibliografía).

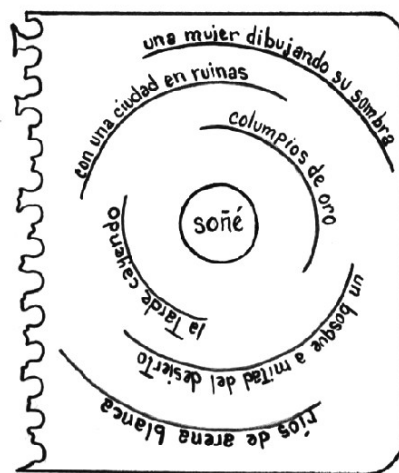
Tres

Al término de la lectura, pide a los participantes que comenten sobre lo leído.

Cuatro

Posteriormente, lleva a cabo la dinámica *Sueños en expansión*; para esto, proporciona a cada participante una hoja tamaño carta y un lápiz. Indícales que dibujen en el centro de la hoja un círculo pequeño y, alrededor de éste, seis semicírculos a modo de ondas en expansión, dejando espacios en blanco entre uno y otro hasta llegar a los bordes de la hoja. Pide que dentro del círculo central, anoten la palabra *soñé*; después, procedan a recorrer la hoja hacia la derecha. Recuérdales que en cada turno, el participante escribe en cualquier onda en expansión una oración que exprese la idea de un sueño. Por ejemplo: *soñé... “con una ciudad en ruinas”, “con un bosque a mitad de un desierto”, “con un hombre cargando un conejo dorado”,* etcétera. La hoja circulará seis veces hasta saturarse de oraciones.

Ejemplo:



Cinco

Cuando termine de circular la hoja pide a los participantes que, con la hoja que se quedaron, traten de estructurar una historia con las oraciones que contenga; para ello pueden agregar algunas palabras o cambiar el tiempo para adaptar las oraciones. No es necesario que escriban en otra hoja la historia, ya que bastará que enumeren las frases y lleven una secuencia de principio a fin. También, indícales que le pongan un título.

Del ejemplo que se presenta, la narración podría realizarse así: “Soñé con una ciudad en ruinas, donde columpios de oro estaban quietos sobre ríos de arena blanca. Más allá, había un bosque a mitad del desierto, la tarde caía, mientras una mujer dibujaba su sombra”.

Seis

Pide a cada participante que relate su historia. Entre todos harán comentarios sobre las historias fantásticas que surgieron. Por último, el grupo sacará conclusiones de la sesión.

Sesión 3

Fantasía popular

Uno

Haz comentarios con el grupo en torno a las cosas y los sucesos de la vida cotidiana que forman parte de nuestra cultura y que, no obstante, tienen una connotación fantástica; por ejemplo: los alebrijes, el nagual, los aluxes, el Día de Reyes, la ofrenda del Día de Muertos, etcétera. Anima a los participantes para que comenten las cosas y los eventos que conozcan o que se realizan en su comunidad y que alimentan la imaginería popular.



Dos

A continuación, realiza un **círculo de lectura**; se sugiere alguno de los cuentos que aparecen en la antología de *Narraciones fantásticas* (véase bibliografía).

Tres

Al término de la lectura pide la opinión de los participantes con respecto a lo leído. También exhortalos a que identifiquen los sucesos extraordinarios o sobrenaturales que se suscitan en el relato.

Cuatro

Lleva a cabo la dinámica *Refranero fantástico*, para lo cual puedes elaborar, previamente, seis tarjetas y anotar en cada una alguno de los siguientes refranes: “Ladrón que roba a ladrón...”; “Todo cabe en un jarrito...”; “Los patos les tiran a las escopetas”; “En todos lados se cuecen habas”; “Los mirones son de palo” y “Ahogarse en un vaso de agua”.

Para iniciar la dinámica comenta que también en el habla popular de los mexicanos existe la fantasía. A continuación forma seis equipos y, a cada uno, entrégale una tarjeta. Indícales que sin

tomar en cuenta el significado del refrán, escriban una breve historia con la idea fantástica que la frase les sugiere.

Cinco

Pide a los equipos que lean sus composiciones, mismas que serán comentadas por todo el grupo. Por último, agradece la participación de los asistentes al taller e invítalos a leer otros libros de literatura fantástica y a seguir disfrutando de las actividades que ofrece la biblioteca.

Bibliografía

863M A777 C66 Arreola, Juan José. *Confabulario*. México: Joaquín Mortiz, 1997. 163 pp. Los cuentos “El guardagujas” y “Pacto con el diablo” se caracterizan por representar el hecho fantástico claramente. En el primero se genera una atmósfera que se parece cada vez más a un sueño, en la medida en que un simple viaje en tren se prolonga hasta la atemporalidad. El otro, “Pacto con el diablo”, plantea una serie de acciones paralelas que obran por analogía a partir de un encuentro entre el protagonista y el diablo.

863A B534 H485 Bioy Casares, Adolfo. *Historias desafortunadas*. México: Alianza Editorial/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1986. 172 pp. Los cuentos incluidos en este volumen tratan sobre la búsqueda de sentido en la existencia. El humor caracteriza este compendio de cuentos, donde los personajes intentan superar sus vivencias a través del tiempo.

L4 320 Borges, Jorge Luis. *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial, 1980. 208 pp. (El libro de bolsillo; 320.) Se recomienda el cuento “Las ruinas circulares” que habla de un hombre que se dedica a soñar y crea a otro hombre que vive en sus sueños; y “La biblioteca de Babel” que es una fantasía metafísica, una enumeración de posibilidades e imposibilidades acerca de aquello que hay en una biblioteca y sus volúmenes, cuyo número es incalculable.

868A B67 Borges, Jorge Luis. *Obras completas*. 2 v. México: Emecé Editores, 1989. Aquí se incluyen los cuentos: “El inmortal”, que refiere un extraño viaje hacia el origen; y “El otro”, en el que se plantea la posibilidad de un tiempo circular, tal vez de un viaje en el tiempo o de la convergencia de dos tiempos en uno solo.

808.8015 A587 Borges, Jorge Luis, et al. *Antología de la literatura fantástica*. España: Sudamericana, 1999. 407 pp. Una estupenda antología de cuentos fantásticos donde aparecen autores de todas las épocas y lugares del mundo, como Lewis Carroll, Cortázar, Chesterton, Kafka y Papini, entre otros. Todos los cuentos adentran al lector en atmósferas inverosímiles que sólo los maestros de este género logran plasmar.

N C66 P47 1981 Cortázar, Julio. *El perseguidor y otros relatos*. Barcelona: Bruguera, 1981. 347 pp. ¿Qué pasa cuando un hombre sospecha que la realidad es a la vez corpuscular y ondulatoria, estática y dinámica, vigilia y sueño, coherencia y disparate, causalidad y casualidad, ser y no ser? Los cuentos

que aquí se incluyen están impregnados de sucesos extraordinarios que causan en el lector un gran asombro.

N F8 052 Fuentes, Carlos. *Los días enmascarados*. México: Era, 1983. 85 pp. (Biblioteca Era.) El cuento "Tlactocatzine, del jardín de Flandes" habla de las evidentes señales de un fantasma que habita una casa y en "Chac Mool" se habla de un dios maya que cobra vida en la época actual. Ambos cuentos sugieren el tema de la inmortalidad.

N F8 A9 Fuentes, Carlos. *Aura*. México: Era, 1982. 62 pp. (Biblioteca Era.) El tema de la inmortalidad está presente en esta pequeña novela. El ambiente que impera es lo más parecido a un sueño.

808.83 N25 *Narraciones fantásticas*. Antología. México: Alfaguara, 1999. 172 pp. En este libro aparecen dos autores latinoamericanos: Onelio Jorge Cardoso, con el cuento "Francisca y la muerte" y Leopoldo Lugones, con "Los caballos de Abdera". Ambos relatos son ampliamente recomendados por su lenguaje sencillo y su brevedad.

863.09H H3 Óscar, Hahn. *El cuento fantástico hispanoamericano en el siglo XIX*. México: Premiá Editores, 1975. 123 pp. Todos los cuentos que se incluyen en esta antología están acompañados de la biografía del autor, además de un comentario final acerca del cuento, que permite al lector apreciarlo y comprenderlo mejor.

082 S46 97 Quiroga, Horacio. *Cuentos*. México: Porrúa, 1979. 142 pp. (Sepan cuantos; 97.) "El almohadón de plumas" relata un hecho corriente con un desenlace sorprendente y aterrador.



Te damos la bienvenida

Programa para promover la biblioteca pública entre los estudiantes, maestros y padres e familia al inicio del ciclo escolar

Introducción

La biblioteca pública es un organismo vivo y dinámico que extiende su influencia y alcances a la sociedad a la cual pertenece, pues tiene la posibilidad de apoyar en la vida cultural de la comunidad al propiciar el acceso de los diferentes sectores de la población a la información, al libro y a la lectura.

Para contribuir verdaderamente en el desarrollo cultural de la comunidad es importante que al inicio del ciclo escolar los bibliotecarios inviten a los alumnos, profesores y padres de familia para que acudan con regularidad a la biblioteca pública y hagan uso de los diferentes *servicios bibliotecarios* y *participen en las actividades de fomento a la lectura* que allí se les ofrecen.

Para lograr lo anterior, los bibliotecarios que laboran en las bibliotecas públicas de todo el país deben conocer lo mejor posible su acervo para poner en manos de los lectores los libros adecuados. También, deben enseñar a los usuarios a utilizar correctamente todos los recursos informativos con los que cuente la biblioteca, valiéndose para ello de carteles, señalamientos y, especialmente, brindando información precisa durante las visitas guiadas, la asesoría de tareas y el servicio de orientación a usuarios, entre otros.

Asimismo, es conveniente que el bibliotecario organice actividades como: talleres, actividades de investigación, visitas a las escuelas, etcétera, que permitan a los interesados conocer y aprovechar más la biblioteca pública.

El presente apartado o capítulo tiene como propósito fundamental brindar algunas ideas generales para que el bibliotecario atienda a los estudiantes, maestros y padres de familia de manera oportuna y que, al mismo tiempo, a través de diferentes acciones, logre incidir de manera directa en el proceso educativo y en el acercamiento a la lectura y a los libros de la biblioteca pública.

Bienvenidos a la biblioteca pública

Al inicio del ciclo escolar es frecuente que tú como bibliotecario atiendas a grupos de niños que solos o acompañados por sus padres, acuden a investigar qué es una biblioteca pública, qué tipo de libros tiene, cómo se obtiene el servicio de préstamo a domicilio, etcétera.

Para que brindes información oportuna, clara y directa se recomienda que a finales de agosto y principios de septiembre incluyas en el periódico mural textos breves que respondan a las preguntas que comúnmente realizan los nuevos usuarios.

Por ejemplo:

§ ¿Sabías que la biblioteca pública es una institución que ofrece a todas las personas gran variedad de libros y otro tipo de materiales para ser consultados de manera libre y que los *servicios* que te proporciona son gratuitos?

§ ¿Tarea de Español, Matemáticas y Geografía? ¡No te preocupes! Aquí encontrarás todo tipo de material bibliográfico para hacer tus tareas escolares. Consulta el catálogo (que se encuentra en...) ahí seguramente localizarás más de un libro que te será de gran utilidad. Además puedes asistir a la asesoría de tareas que se realiza los días... de las... a las... Te esperamos. Pregunta al personal de la biblioteca, te ayudará a resolver tus dudas.

§ ¡Apúntate un 10! Aprende a utilizar el catálogo. Para localizar rápida y eficazmente los libros, sólo tienes que buscar en el catálogo: de *título*, el nombre del libro si es que lo conoces; en el de *autor*, si es que sabes quién lo escribió. Si no tienes ninguno de los dos datos anteriores, busca en el catálogo de *materia* el tema que sea de tu interés.

§ Las tarjetas del catálogo están ordenadas alfabéticamente, así que, una vez que hayas localizado la tarjeta del libro que buscas, anota los datos que se encuentran en la esquina superior izquierda y dirígete a la estantería.

§ Los libros se encuentran ordenados en los estantes de manera progresiva (000 al 900) C para consulta o I si es que se encuentran en la sala infantil.

§ (Mayor información en los carteles ubicados junto a los catálogos o pregúntale al bibliotecario.)

§ Libros a domicilio. Para llevarte hasta tres libros a tu hogar únicamente debes tramitar tu credencial de préstamo a domicilio. Es gratuita y fácil de obtener, solicita ya tu registro.

§ (Se puede poner una solicitud de registro y una credencial para que el usuario la conozca y sepa qué información debe recabar para obtener dicha credencial.)

§ En este regreso a clases nosotros también estrenamos, y durante este mes te invitamos a participar en las siguientes *actividades de fomento a la lectura*: Hora del cuento, círculo de lectura, juegos de investigación, etcétera. Pide informes al personal de la biblioteca.

En la difusión de las *actividades y talleres de fomento a la lectura* deberás incluir: los temas a tratar, las fechas, los horarios, los requisitos para poder participar (por ejemplo: edad y número de participantes), la sede y todos aquellos datos que consideres necesarios para interesar a los usuarios en asistir.

Es importante que tengas muy claro a quién va dirigida la información para elaborar las invitaciones de forma adecuada; así por ejemplo, en el caso de la información escrita, tendrás que considerar desde el tamaño de la letra, el tipo de ilustraciones que requiere, lo amplio o breve del texto y el lugar donde deberás ubicar los mensajes; un elemento que no debes perder de vista es que la ortografía sea correcta.

En el caso de la información oral debes cuidar la complejidad del lenguaje. Por ejemplo, no es conveniente hablar en términos técnicos o brindar información muy extensa si se está trabajando con niños muy pequeños, tampoco es adecuado que extiendas demasiado las explicaciones. En todo caso resulta más provechoso tener folletos sobre las diferentes *actividades y servicios* que se realizan en la biblioteca, carteles con información específica o, como ya se mencionó con anterioridad, tener una sección del periódico mural destinada a brindar información sobre la biblioteca y sus *servicios*.

A continuación se mencionan una serie de actividades específicas que puedes realizar al inicio del ciclo escolar para promover a la biblioteca pública entre maestros, padres de familia y estudiantes.

También se incluyen tres sesiones de trabajo que pueden servirte de modelo para que las desarrolles dentro y fuera de la biblioteca. Cada una de las sesiones tiene una estructura y su objetivo es captar la atención de esos sectores.

Maestros y bibliotecarios hacen equipo

Durante los años que corresponden a la edad escolar las personas tienen mayores oportunidades para aprender, ejercitar la imaginación y desarrollar su creatividad; por ello la escuela es el espacio formal de la educación. A través de ella se busca la formación integral del individuo.

Por otro lado, la biblioteca pública aporta importantes beneficios al proceso educativo, ya que a través de sus diferentes *actividades y servicios* contribuye a la resolución de problemas académicos y al enriquecimiento cultural de los estudiantes. Actualmente la biblioteca pública también constituye un importante centro de desarrollo comunitario, porque en ella se combinan programas de apoyo a la educación como por ejemplo asesoría de tareas y juegos de investigación, así como actividades culturales, entre ellas: círculos y talleres de lectura, tertulias y presentaciones de libros.

El regreso a clases constituye para los maestros y bibliotecarios una buena oportunidad para llevar a los estudiantes hacia los libros y a la lectura, por esa razón se sugiere que el bibliotecario elabore un programa de actividades que involucre a los maestros y alumnos para que visiten la biblioteca y participen en actividades que les permitan conocer el funcionamiento de la biblioteca, el acervo con el que se cuenta y las *actividades y servicios* que se ofrecen.

Acciones específicas que puede realizar el bibliotecario al inicio del ciclo escolar, para la asistencia de los maestros a la biblioteca

§ Antes de iniciar el ciclo escolar y durante el último viernes de cada mes los maestros asisten a reuniones académicas, ocasión que puedes aprovechar para informales sobre las *actividades y servicios* que se realizan en la biblioteca. Para ello acude a la Dirección de los planteles o a la inspección escolar y solicita que se te permita asistir a alguna de esas reuniones y participar brevemente en ellas.

§ Elabora listas con las obras de reciente adquisición o los títulos de las obras que consideres más representativos de cada materia y preséntalos a los profesores.

§ Programa y coordina con los maestros una serie de visitas guiadas para que asistan sus grupos y conozcan la gama de *servicios y actividades* que brinda la biblioteca.

§ Invita a los profesores no sólo a escuchar información general, sino incluso a realizar alguna *actividad de lectura* para motivarlos a asistir a la biblioteca pública (Véase círculo de lectura, teatro en atril o tertulia en el *Fichero de actividades de fomento a la lectura en las bibliotecas públicas.*)

§ En el caso de que cuentes con trípticos que contengan información general sobre las *actividades y servicios* de la biblioteca puedes entregar uno a cada profesor. No olvides incluir la información necesaria para iniciar y mantener relación con ellos.

§ A los maestros les agrada vincularse con una institución (la biblioteca) y personal capacitado (los bibliotecarios) sensibles a sus consideraciones y demandas de apoyo al proceso educativo. Escúchalos con atención y trata de planear actividades acordes con las necesidades de los maestros.

Trabajo con los maestros

Uno

Acude a la Dirección de los planteles que estén cerca de la biblioteca para solicitar que se te permita asistir a las reuniones académicas de inicio de clases, con el fin de dar una breve información acerca de la biblioteca pública.

Dos

En la reunión invita a los profesores para que visiten la biblioteca pública y conozcan el tipo de materiales que pueden ser utilizados por los estudiantes para resolver sus tareas escolares, profundizar en los temas expuestos por los profesores o para participar en *actividades de lectura*. Es deseable que lleves contigo una muestra de libros que puedan apoyar diversos contenidos del programa escolar.

Tres

Con los profesores acuerda un programa de visitas guiadas, tanto para ellos como para sus grupos.

Cuatro

Es conveniente llevar una copia del programa de *actividades de fomento a la lectura* y de los *servicios* que ofrece la biblioteca pública, para que la dejes en la Dirección de la escuela y pueda ser consultada por todos los maestros.

Los padres también son maestros

Si la cultura expresa la concepción del mundo y el modo de vida de una comunidad en un momento histórico determinado, la educación, en su más amplia acepción, es la práctica social a través de la cual se trata de garantizar la recreación de la cultura. En ese sentido la familia es el primer agente educativo que tiene el niño.

Por esa razón es importante que busques la manera de convocar a los padres de familia para que junto con sus hijos acudan a la biblioteca pública, ya que ella constituye un extraordinario aparador de la cultura local, nacional y mundial.

En la medida en que los adultos participen en actividades de lectura será más fácil que los pequeños adquieran interés por la palabra escrita y acudan a los libros no sólo para resolver sus tareas, sino también como una opción para obtener información y recreación.

Acciones específicas que puede proponer el bibliotecario al inicio del ciclo escolar, para motivar la asistencia de los padres de familia a la biblioteca

§ Asiste a las reuniones informativas de inicio de clases para brindar información a los padres de familia en torno a los *servicios* y *actividades* que brinda la biblioteca pública.

§ Pide a los maestros que inviten a los padres de familia a acudir a la biblioteca pública junto con sus hijos.

§ Organiza una visita guiada especial para atender a los padres de familia y darles a conocer el acervo de la biblioteca y la gama de *actividades* que les permitirán a ellos y a sus hijos acercarse a los diversos materiales y *servicios* que les ofrezcas.

§ Informa que en la biblioteca pública se realiza la asesoría de tareas, a través de la cual se apoya directamente a la población estudiantil.

§ Informa los requisitos para obtener la credencial de préstamo a domicilio e indica qué tipo de materiales pueden llevarse a casa y por cuánto tiempo.

§ Siempre que se programen talleres o actividades de fomento a la lectura para adultos, coloca carteles cerca de las escuelas.

§ Cada vez que un padre de familia acuda con sus hijos a la biblioteca, sobre todo al inicio del periodo escolar, invítalo a explorar y conocer los materiales que consideres que pueden resultarle de interés.

§ Acude a los medios de comunicación locales (radio, prensa y televisión) para que difundan las *actividades* y *servicios* que se ofrecen. Dale información precisa sobre el nombre, la ubicación y el horario de la biblioteca.

§ Escucha y, en lo posible, atiende las sugerencias de los padres de familia, a través de la oferta de *actividades de fomento a la lectura*.

Trabajo con los padres de familia

Uno

Investiga en las escuelas que se encuentran cerca de la biblioteca cuándo están programadas las reuniones informativas de inicio de clases con los padres de familia. Para ello deberás acudir a los planteles y entrevistarlos con los maestros y directivos, asimismo puedes solicitar intervenir en dichas juntas para hablar brevemente con los padres de familia y presentarte e informar dónde está ubicada la biblioteca pública, qué horario tiene, cuáles son los principales *servicios* y las diferentes *actividades* que ofrece.

Es importante que hagas énfasis en los *talleres* y las *actividades de fomento a la lectura*, el préstamo a domicilio y la asesoría de tareas, para atraer la atención tanto de los padres de familia como de los profesores.

También puedes aprovechar esta intervención para aclarar dudas y responder a preguntas específicas de los padres de familia, y los maestros.

Dos

De contar con los recursos necesarios, es conveniente que elabores trípticos que deberán ser repartidos durante la reunión. Un ejemplo:

Porque el arte de enseñar implica un compromiso de compartir, y leer es la clave.

Encuentra la lectura en los libros de tu biblioteca pública.

El beneficio de la lectura varía directamente con la experiencia propia en la vida. Es como mirar la luna...
Lin Yutang.

Tu biblioteca Pública "José Vasconcelos", se encuentra ubicada justo frente a la Plaza de la Ciudadela, y tiene acceso desde las calles de Tolsá, Enrico Martínez y la Plaza de la Ciudadela.

¡Nos vemos aquí!



Biblioteca de México

La Biblioteca de México "José Vasconcelos", está ubicada en la Plaza de la Ciudadela, Centro Histórico de la Ciudad de México, justo a la salida de la estación del metro Balderas.

Teléfono:
55102591

Horario:
Lunes a Domingo de
9:00 a 21:00

Amigo maestro:

Para ti y tus alumnos, la biblioteca te ofrece el servicio de Fomento de la Lectura, en donde encontrarás actividades muy interesantes, tales como:

- * Circuitos de Lectura
- * Muestras bibliográficas
 - * Tertulias
 - * Teatro en Atril
 - * Hora del Cuento
 - * Talleres de Verano
 - * Actividades de Investigación



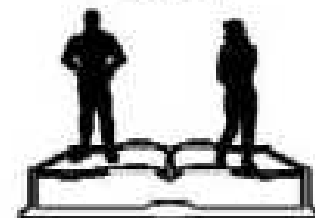
Además de tener acceso a la información que necesitas, la biblioteca te ofrece los servicios de:

- * Prestamo a domicilio
- * Consulta
- * Orientación a usuarios
- * Asesoría de tareas
- * Internet y sala multimedia
- * Foro multidisciplinario
- * Videoteca
- * Hemeroteca
- * Jardín de Lectura
- * Fotocopiado



Libros para los maestros

Podrás encontrar diversos materiales de apoyo, y coordinándote con tu amigo bibliotecario, la asesoría de tareas servirá para el mejor aprovechamiento de tu grupo.



Tres

Invita a los padres de familia para que conozcan la biblioteca (de ser posible, programa una visita guiada dedicada especialmente a los padres de familia.) Si tienes programadas *actividades de fomento a la lectura* para adultos aprovecha la ocasión para promoverlas.

Cuatro

Elabora un cartel que contenga nombre, dirección y horario de la biblioteca, así como la información necesaria para obtener la credencial de préstamo a domicilio y colócalo en un lugar visible del plantel, como por ejemplo: el periódico mural, la zona de recepción de los niños, la cooperativa, etcétera.

Aprendiendo a imaginar

El ingreso a la escuela o el reinicio de clases constituye una excelente oportunidad para acercar a los estudiantes a los libros y a la lectura. Quien tiene durante sus primeros años un contacto placentero y vital con la palabra escrita, tiene la oportunidad de nutrir su interior y desarrollar su imaginación y creatividad.

El principio de un año escolar es el momento ideal para que trabajes con los nuevos usuarios y logres que éstos además de disfrutar de la lectura, aprendan a utilizar los servicios de la biblioteca pública, tramiten su credencial de préstamo a domicilio y asistan a las diferentes actividades de fomento a la lectura que tengas programadas.

Acciones específicas que puede realizar el bibliotecario al inicio del ciclo escolar, para motivar a los alumnos a que acudan a la biblioteca.

§ Invita a los grupos escolares a participar en las visitas guiadas que programarás. Es muy importante que durante las mismas incluyas una *actividad de lectura* por ejemplo: un círculo de lectura, una hora del cuento o un juego de investigación (véase *Fichero de actividades de fomento a la lectura en las bibliotecas públicas*, págs. 19 y 20.)

§ Coloca en el periódico mural avisos o anuncios que informen a los usuarios sobre los diferentes servicios y las actividades que brinda la biblioteca pública (véase la primera parte del presente documento).

§ Cuida que en la biblioteca exista todo tipo de señalamientos que permitan al usuario moverse con autonomía, por ejemplo: catálogos o carteles que le digan cómo localizar un libro en el acervo, qué hacer para obtener la credencial de préstamo a domicilio, etcétera.

Trabajo con los estudiantes

Uno

Acude a la Dirección de los planteles que estén cerca de la biblioteca para que programes visitas guiadas con los diferentes grupos.

Dos

Invita a los diferentes grupos y a sus maestros para que visiten la biblioteca pública y conozcan el tipo de materiales que pueden ser utilizados por los estudiantes para resolver sus tareas escolares, profundizar en los temas del programa escolar o para participar en *actividades de fomento a la lectura*.

Tres

Promueve directamente con los usuarios estudiantes las *actividades de fomento a la lectura* para niños o jóvenes, según sea el caso.

Cuatro

Recuerda que la calidad y la calidez del contacto entre los estudiantes y los bibliotecarios puede representar una influencia definitiva para el desarrollo académico y humano de los usuarios. Sé sensible a sus comentarios y sugerencias y trata de incluirlos en tus *actividades* y en el mejoramiento de los *servicios*.

Bibliografía

025.5 D82 Dubovoy, Silvia. *El niño y los libros*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1989. 68 pp. En la primera parte del texto se expresan puntos de vista pedagógicos sobre la vigencia cultural y educativa del libro. En la segunda parte, se menciona un conjunto de dinámicas de grupo, manualidades y juegos encaminados a fomentar la lectura en los niños.

025.5 T82 Tucker, Nicholas. *El niño y los libros*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998. 429 pp. El tema de esta obra es la relación de los niños con la literatura, desde el instante en que tienen por primera vez un libro ilustrado en sus manos hasta el momento en que ya adolescentes, se disponen a leer una novela.

025.56 A73 Arguinzóniz, María de la Luz. *Guía de la biblioteca*. México: Trillas, 1983. 109 pp. Ofrece información referente al funcionamiento de la biblioteca y a los servicios que proporciona. Además, contiene una breve reseña histórica de la biblioteca, desde la Antigüedad hasta nuestros días.

027.472 M33 Magaloni, Ana María. *Cómo acercarse a la biblioteca*. México: Plaza y Valdés, 1995. 93 pp. El propósito de esta obra es dar respuesta a preguntas tales como: ¿qué es la biblioteca? ¿qué servicios y actividades ofrece una biblioteca? ¿cómo hacer uso de la biblioteca?, entre otras.

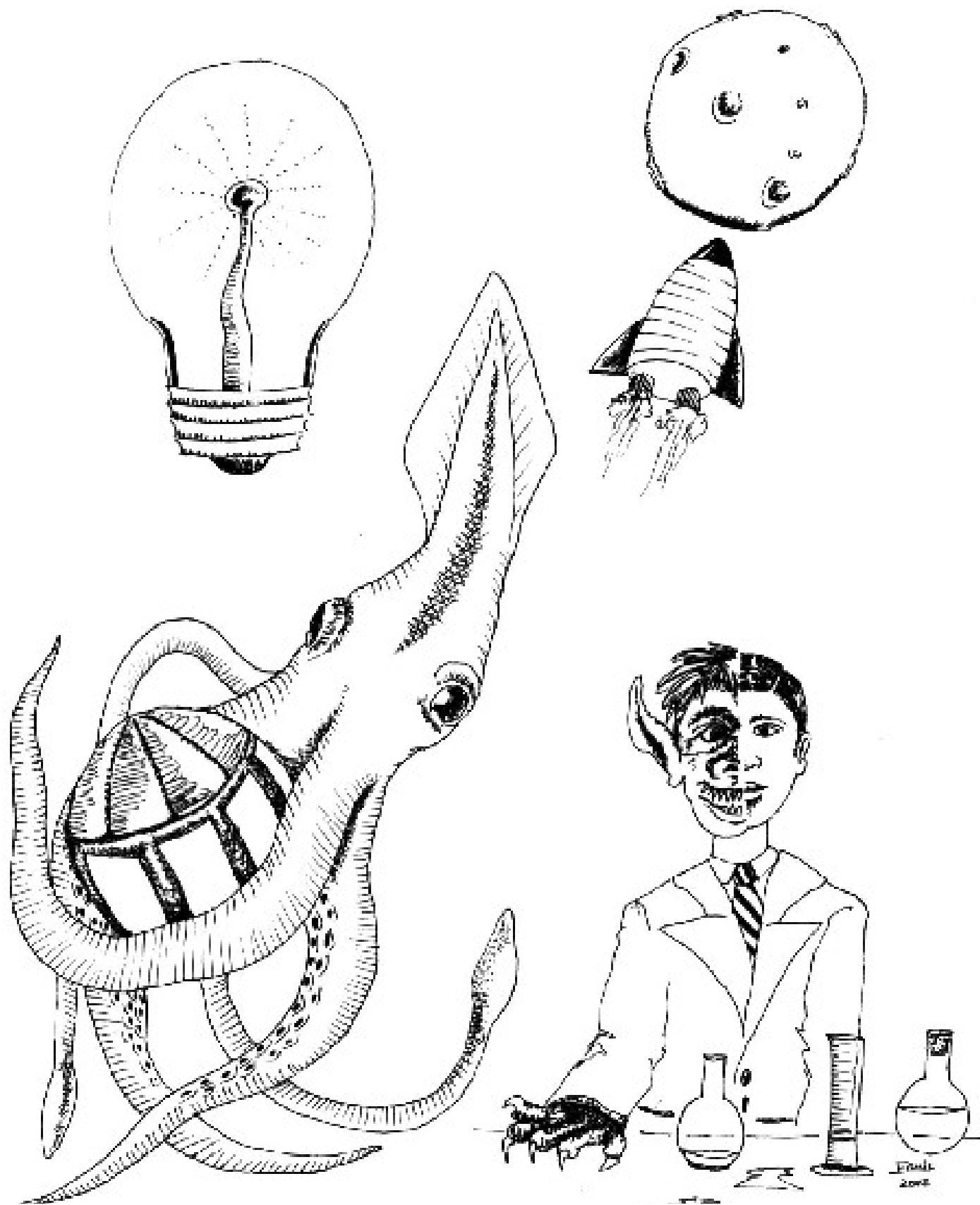
028.8 L42 *Lecturas de verano, 2000*. México: Dirección General de Bibliotecas/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1999. 144 pp. En el apartado las “Vías de la imaginación”, los padres de familia encontrarán una serie de ideas para encaminar a los niños, de acuerdo con su edad, hacia la afición por la lectura.

371.3078 D82 Dubovoy, Silvia. *La casa de los libros*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1989. 61 pp. Contiene algunos juegos para entender por qué cada libro tiene un lugar especial dentro de la biblioteca y cómo se divide el conocimiento humano en diez áreas.

371.3078 D84 Dubovoy, Silvia. *Cómo compartir mis investigaciones*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1989. 77 pp. Propone que individualmente o por equipos, los niños realicen una

investigación de los temas que les causan curiosidad, mediante la consulta de diversos libros, y así aprendan a compartir los resultados de sus investigaciones.

372.41 C343 Sastrías, Martha. *Caminos a la lectura*. México: Pax, 1998. 220 pp. Ofrece a los padres de familia y a los maestros diversas propuestas para despertar y mantener la afición por la lectura en los niños.



Con... ciencia ficción

Introducción

Mirara a tu alrededor... en pocos segundos tu vista descubrirá algún artefacto tecnológico creado por el hombre. Es indudable que la ciencia y la tecnología han transformado al mundo de muchas formas: proporcionándonos fantásticas diversiones; mejorando nuestra salud con los avances médicos; facilitándonos la vida diaria y agilizando las comunicaciones en todos los sentidos, desde las carreteras y los aeropuertos hasta la telefonía celular y el correo electrónico. Estamos viviendo tiempos fascinantes, complejos y acelerados, llenos de información acerca de todo lo que ocurre en el planeta.

Es innegable que todo lo que el hombre crea influye en la sociedad y también en los individuos. Como si fuera una enorme lupa, la tecnología magnifica nuestros temores y esperanzas, mezclando en las modernas “bolas de cristal” (pantallas de televisores y computadoras) logros y fracasos; deseos y olvidos; sueños y pesadillas.

Desde el inicio de la historia y antes de ella han existido hombres y mujeres que dedicaron su vida entera a crear inventos para mejorar el mundo, y también escritores que se adelantaron a su época al imaginar lo que podría ocurrir en el futuro a consecuencia del desarrollo tecnológico o bien, si abusamos de la naturaleza, esa misma tecnología sirve para destruirnos.

Reflexionemos... cuanto mayor es el poder, mayor es la responsabilidad. La tecnología no garantiza que seamos mejores personas. Necesitamos tomar conciencia para comprender que los verdaderos cambios los hacemos con nuestras actitudes, impulsando nuestra inteligencia, desarrollando nuestra creatividad y actuando como seres humanos en armonía con la naturaleza.

El taller *Con... ciencia ficción* pretende mostrar diversas facetas de lo que la humanidad ha logrado o puede lograr gracias a la ciencia y a la tecnología. Consta de dos secciones: una para niños y otra para jóvenes y adultos.

La sección infantil tiene cuatro sesiones y en ellas conoceremos las biografías e inventos de Leonardo da Vinci y Thomas Alva Edison, entre otros. Además, los niños disfrutarán mediante círculos de lectura las historias de Julio Verne, escritor extraordinario que logró transmitir en sus obras el amor a la humanidad.

La propuesta para jóvenes y adultos incluye tres sesiones, en las cuales se reflexionará, mediante círculos de lectura y tertulias, acerca de las intensas historias de escritores de ciencia ficción como Isaac Asimov, Ray Bradbury, Robert Louis Stevenson y H. G. Wells. De estos dos últimos autores encontrarás una breve biografía al final del taller. Además, los participantes tendrán la posibilidad de escribir un relato ficticio o adaptarlo de alguna novela de ciencia ficción para representarlo mediante la técnica de las *sombras vivas*.

Los inventos y la ciencia ficción pueden servirnos para reflexionar y crear nuestro futuro, plenamente conscientes de que las riendas del progreso debe manejarlas el hombre, y no confiarnos excesivamente en la automatización. La ciencia ficción es un género literario rico en imágenes extrañas, y es una excelente ventana para mostrar a los jóvenes lo interesante que es leer e imaginar, pues así nos transformamos.

Tema: La ciencia ficción y su influencia en el mundo actual.

Sector: Niños de 7 a 10 años.

Número de sesiones: Cuatro.

Duración: 60 minutos cada una.

Sesión 1

El hombre absoluto. Leonardo da Vinci, el genio del Renacimiento

Uno

Con anterioridad a la sesión prepara una muestra bibliográfica sobre ciencia y tecnología para dar la bienvenida.

Después de que los niños hayan visto algunos libros acerca de la ciencia y la tecnología, organiza la actividad de presentación e integración *Preparemos nuestro viaje*. Pide a los niños que se situen formando un círculo. Preséntate ante el grupo, di tu nombre y comenta a los niños que partirán en un viaje imaginario y que necesitan estar preparados para todo tipo de situaciones, por lo que cada uno de ellos deberá llevar consigo dos cosas, y mencionar por qué las lleva. Ejemplo: “Me llamo Rubén y viajaremos a los confines más remotos del mundo, yo llevaré una microcámara de video, para grabar todos los detalles del viaje, y una libretita y un lápiz, por si acaso se descompone la microcámara”; “Yo soy Diana y llevaré un vehículo para todo terreno que trabaje con energía solar, y un libro de cuentos para amenizar las frías noches”; “mi nombre es Pablo y llevaré un juego de desarmadores por si alguna máquina se descompone, y unas velas para no quedarnos a oscuras aunque se acaben las baterías”.

Cuando terminen de presentarse, comenta que es importante estar prevenidos para realizar un buen viaje y llegar seguros a su destino. Proporcionales gafetes para que escriban sus nombres y se los coloquen.

Dos

Pregunta a los niños: ¿qué les gusta más, el arte o la ciencia? Después de escuchar las respuestas de algunos niños, menciona que existió hace muchos años un hombre muy curioso que se dedicó a crear extraordinarias obras de arte y diseños que hicieron grandes aportaciones mucho a la ciencia. A continuación, realiza la lectura en voz alta de la biografía de Leonardo da Vinci (véase biografías).

Tres

Comenta que Leonardo da Vinci solía ser muy observador, y era un gran dibujante. A continuación realiza la actividad Desde el espejo. Para realizarla, necesitas tener espejos de mano o un espejo grande; hojas blancas, lápices y objetos diversos, como juguetes pequeños, relojes, estampas, etcétera.

Pide a los niños que se sienten a la mesa, con los lápices y las hojas blancas, y que pongan el objeto a dibujar frente a ellos. Indica que tomen el espejo, enfoquen el objeto y lo dibujen. Solicita que se concentren y traten de dibujar algún detalle, pero sólo mirando a través del espejo.

Al terminar sus dibujos los niños los mostrarán ante el grupo.

Cuatro

Para realizar la siguiente actividad es preciso que busques con anterioridad en el acervo diversas imágenes de los aparatos que inventó o diseñó Leonardo da Vinci.

Comenta a los niños que Leonardo da Vinci diseñó diversos aparatos para volar, realizó bocetos de helicópteros, tanques y que inventó también el paracaídas. En seguida, divide al grupo en cuatro equipos y dale a cada uno la imagen de algún invento de Leonardo da Vinci. Cada equipo escribirá un cuento basándose en el invento que le tocó.

Cuando terminen de escribir sus cuentos los leerán frente al grupo, mostrando también la imagen del invento en el que se basaron.

Cinco

Por último, invita a los niños a conocer más acerca de Leonardo da Vinci y sus inventos, y motívalos para que conozcan libros de otros científicos e inventores (véase bibliografía).

Sesión 2

Los viajes imaginarios y las anticipaciones científicas

Uno

Saluda a los participantes y coméntales que gracias a la tecnología el hombre se ha aventurado a explorar todo su entorno, y que hubo un escritor que se anticipó con su imaginación a su época, vislumbrando inventos y máquinas que serían realidad casi cien años después.

Dos

Lee en voz alta a los niños la biografía de Julio Verne (Véase biografías).

Tres

Coordina con los niños un círculo de lectura. Se sugiere algún fragmento de *Cinco semanas en globo*; *De la Tierra a la Luna*; *Viaje al centro de la Tierra* o *Veinte mil leguas de viaje submarino* (Véase bibliografía).

Cuatro

Divide al grupo en cuatro equipos, dales hojas de rotafolio y plumones. Pide a los niños que escriban y dibujen su aventura fantástica basándose en las siguientes indicaciones:

Equipo 1: Un viaje en globo sobre la selva.

Equipo 2: Un viaje familiar a la Luna.

Equipo 3: Una travesía en un vehículo subterráneo.

Equipo 4: Una carrera de submarinos.

Cuando terminen de dibujar y escribir su historia la leerán ante el grupo y mostrarán sus dibujos.

Cinco

Finalmente, agradece a los niños su asistencia a la sesión e invítalos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio. Comenta que en la biblioteca podrán encontrar más novelas de Julio Verne.

Sesión 3

El inventor de la lámpara incandescente

Uno

Da la bienvenida a los niños y coméntales que existió un hombre muy tenaz, incansable y trabajador, que logró con su ingenio iluminar de otra forma nuestro mundo. A continuación, coordina un círculo de lectura con la biografía de Thomas Alva Edison (Véase biografías).

Recuerda que puedes incluir en el periódico mural la biografía de Thomas Alva Edison.

Dos

Coordina la actividad de escritura *El acróstico*. Para ejecutarla, necesitas tener a la mano suficientes hojas blancas y lápices, y dividir al grupo en cuatro equipos.

Los participantes se sentarán formando un círculo, con sus respectivas hojas de papel y lápices en la mano. Dicta a cada participante una palabra de la lista de palabras sugeridas. Cada letra de la palabra será, en orden, la inicial de las palabras de los telegramas que los participantes escribirán individualmente en un tiempo de tres minutos. Por ejemplo, con la palabra “eléctrico” se puede formar el siguiente *acróstico*:

Edison
logró
encender
con
trabajo
realmente
incansable
cada
oscuridad

Palabras sugeridas:

Edison	fonógrafo
Tenaz	eléctrico
estudio	periódico
laboratorio	foco

Tres

Lee en voz alta un cuento que trate sobre inventos. Se sugiere la lectura de *Edison el inventor* (véase bibliografía).

Cuatro

Lleva a cabo la actividad de animación *La corriente eléctrica*. Para efectuarla, pide a los niños que se agrupen formando un círculo.

Solicita que un voluntario se retire por unos momentos. Al salir el voluntario, explica que durante el juego todos deberán permanecer en absoluto silencio, y que un miembro del grupo será el transmisor de una “corriente eléctrica”. Cuando el voluntario ponga su mano sobre la cabeza del participante con la “corriente eléctrica”, todos en el grupo darán un grito.

Se llamará al voluntario, y le dirás: uno de nosotros tiene “corriente eléctrica”, concéntrate y toca cada una de las cabezas de los participantes para descubrirlo, y cuando logres encontrarlo, avísame.

Lógicamente, el voluntario se llevará una sorpresa. Solicita otro voluntario y repite la instrucción, hasta que el ánimo decaiga.

Cinco

Agradece la asistencia de los niños y sugiéreles que conozcan más libros de inventos para llevarlos a su casa a través del servicio de préstamo a domicilio.

Sesión 4

Aventuras científicas

Uno

Comienza la sesión saludando a los participantes y pregúntales si conocen nombres de inventores famosos y científicos. De ser así, pide que digan sus nombres e inventos. Luego de escucharlos, comenta que actualmente estamos rodeados de inventos y que el progreso del hombre se ha visto influido por todos ellos.

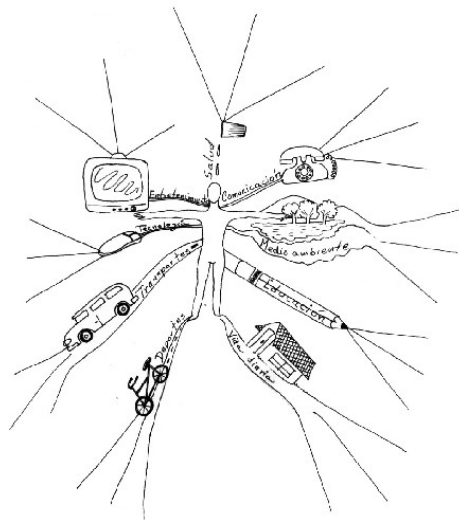
Explica que gracias a los inventos se han descubierto nuevas aplicaciones científicas y artefactos tecnológicos, que a su vez permiten explorar de múltiples maneras el cuerpo humano, nuestro entorno, los mares, el cielo y el espacio.

A continuación, entre todos dibujarán en papel kraft, *El mapa mental de los inventos*. Para realizarlo dibuja con colores llamativos una silueta humana en el centro del papel, y alrededor de la silueta traza líneas sobre las que escribirás palabras clave para desarrollar el mapa mental. Esas palabras clave son: salud, comunicación, entretenimiento, vida diaria, educación, deportes, medio ambiente, transportes y tecnología.

Pide a un participante que inicie la actividad: elegirá una de las palabras clave y dibujará una imagen sencilla que la represente, y a un lado de ella trazará tres líneas para que los otros niños escriban nombres de inventos que conozcan. Y así sucesivamente. Se trata de que formen con palabras y dibujos una red que rodeará la silueta del ser humano. Cuando terminen de dibujar solicita que un voluntario explique con sus propias palabras y basándose en el mapa mental, cómo influyen los inventos en la vida del ser humano.

Cuando el niño concluya su explicación, haz notar a los participantes que todo está relacionado de alguna forma con el mundo en el que vivimos y con nosotros mismos.

Ejemplo de mapa mental:



Dos

Coordina un círculo de lectura con un cuento cuyo tema sean los inventos. Se sugiere leer también la biografía de algún inventor o científico, como: Galileo Galilei; Isaac Newton; Alexander Graham Bell; Benjamín Franklin o Louis Pasteur (véase bibliografía).

Tres

Comenta a los niños que la ciencia ha avanzado tanto que nos ha permitido conocer más acerca de nuestro planeta y del Universo. Pregunta a los niños: ¿qué forma tiene la Tierra? ¿es plana o redonda?

Cuando los niños hayan contestado, diles que ahora sabemos que es redonda pues incluso ha sido fotografiada desde el espacio. En seguida, formula una nueva pregunta: ¿qué forma tiene el Universo?

Explica a los participantes que los astrónomos han observado las galaxias y han notado que a pesar de los cambios y movimientos estelares, éstas no se acercan una a la otra, por lo que consideran que el Universo es como una descomunal esfera que se expande.

Para observar cómo crece el Universo, entre todos realizarán un sencillo experimento. Necesitas un globo para cada participante, plumones de colores oscuros, y un espejo grande.

Los niños inflarán un poco sus globos, hasta que queden del tamaño aproximado de una manzana. Con sus plumones, dibujarán al azar unos 20 puntos sobre las superficies de los globos.

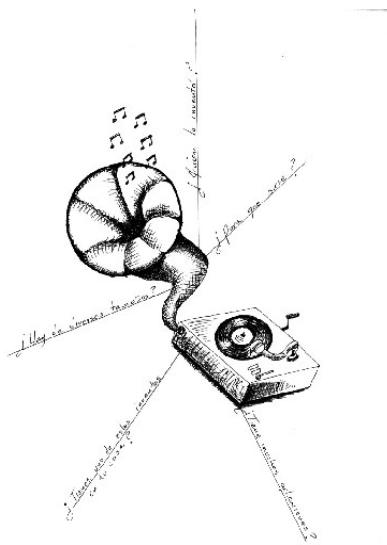
Coloca el espejo frente a los niños y pide que continúen inflando los globos lentamente mientras observan qué sucede con los puntos dibujados.

Los niños notarán que los puntos se alejan unos de otros. Aparentemente unos se alejan más que otros, pero ninguno se acerca a otro. Finaliza la actividad comentando que lo mismo ocurre con las galaxias: se alejan lentamente unas de otras, sin chocar, por lo que los astrónomos concluyen que el Universo tiene forma esférica.

Cuatro

Divide al grupo en cinco equipos. Pide que vayan al acervo y escojan algunos libros ilustrados con imágenes de inventos para realizar la actividad *Mis garabatos y apuntes científicos*. Cada equipo escogerá un invento que sea de su interés y lo dibujarán en hojas de rotafolio. La imagen del invento será el centro del dibujo, mismo que completarán con preguntas como: ¿quién lo inventó? ¿para qué sirve? ¿cuáles son sus aplicaciones? ¿hay de diversos tamaños? y ¿tienes uno de estos inventos en casa? o ¿desearías tenerlo?

Ejemplo de *Mis garabatos y apuntes científicos*:



Al terminar, los niños explicarán con sus palabras lo que dibujaron y escribieron del invento escogido. Tanto sus mapas mentales como sus garabatos y apuntes científicos pueden integrarse al periódico mural o a la muestra bibliográfica del taller.

Cinco

Para concluir, agradece a los niños su asistencia e invítalos a participar en otras actividades y en los próximos talleres. Promueve nuevamente los otros servicios de la biblioteca.

Biografías

Leonardo da Vinci (1452-1519)

Nació el 15 de abril de 1452. Fue aprendiz del maestro escultor y pintor Andrea del Verrochio. El inigualable talento de Leonardo logró llamar la atención del patrón de Verrochio, Lorenzo de Medici. Gracias a esto fue introducido en un ambiente pleno de filósofos, matemáticos, músicos y artistas.

En 1482 Leonardo se muda a Milán. Patrocinado por Ludovico Sforza, creó su obra maestra, *La última cena*. Además de incursionar en la música, Leonardo se dedicó a estudiar astronomía, botánica, anatomía, geología, vuelo y geografía. Hacía planos y bocetos de sus inventos o creaba nuevas tácticas militares.

Leonardo fue patrocinado los últimos años de su vida por Francisco I, rey de Francia. El rey le dio un hermoso castillo dotado de estudios para que trabajara a su entera libertad.

Leonardo da Vinci fue un hombre que aportó ideas nuevas en campos muy diversos. Como artista, produjo bocetos, dibujos y pinturas. Sus cuadros más reconocidos en todo el mundo son *La última cena* y *La Gioconda*. También fue un inventor genial, realizó los planos de una máquina voladora, de un paracaídas y del helicóptero. Inventó la bicicleta, el gato hidráulico, la escalera de extensión, un escenario giratorio, los primeros muebles plegables, un reloj de alarma accionado con agua, un asiento terapéutico de brazos y muchas cosas más.

Como ingeniero militar, da Vinci diseñó armas que serían construidas y utilizadas cuatrocientos años después, como el misil dirigido, el tanque blindado, la ametralladora y el submarino.

Murió el 2 de mayo de 1519 a la edad de sesenta y siete años. Sus investigaciones le permitieron anticiparse a grandes descubrimientos, incluyendo los adelantos científicos de Nicolás Copérnico, Galileo Galilei, Isaac Newton y Charles Darwin. Durante toda su vida logró acercarse al conocimiento desde una perspectiva original y sus estudios influyeron notablemente en el pensamiento científico moderno.

Julio Verne (1828-1905)

Nació en Nantes, Francia, el 8 de febrero de 1828. Hijo de Pierre Verne y Sophie Allote de la Füyé. La buena posición económica de sus padres, la excelente crianza recibida en diversos seminarios y en el Liceo Real de Nantes influyeron en su obra. Estudió leyes en París pero su pasión fue la literatura y a ella se dedicó por completo.

Comenzó a escribir diversos relatos imaginarios en la revista *El museo de las familias*. Al mismo tiempo, escribió algunas novelas en las que desarrollaría magistralmente las posibilidades tecnológicas y científicas que vislumbraba acerca del futuro. Como novelista alcanzó fama, honores y gran celebridad.

Escribió *Cinco semanas en globo* (1863); *Viaje al centro de la Tierra* (1864); *De la Tierra a la Luna* (1865); *La vuelta al mundo en 80 días* (1873); *Miguel Strogoff* (1876); *Veinte mil leguas de viaje submarino*, *Los hijos del capitán Grant*, y una treintena de obras no tan célebres pero muy leídas en su tiempo.

Fue un escritor muy famoso. En la mitad de su vida Julio Verne era el escritor más leído no solamente en Europa, sino en todo el mundo. Las ediciones de sus libros se agotaban rápidamente y fueron traducidas a casi todos los idiomas.

Verne fue distinguido por diversas instituciones francesas y extranjeras y nombrado miembro de la Legión de Honor. Murió el 24 de marzo de 1905 en Amiens, a la edad de setenta y siete años.

Con sus obras, Verne inculcó en la juventud el amor al bien y a la ciencia. Con su imaginación vislumbró ideas del futuro, pues describió máquinas y proyectos que un día serían realidad. También impulsó con su fantasía a muchos inventores de su época. Previó la navegación submarina, vislumbró los viajes espaciales, esbozó la organización de las agencias de viajes y también fue precursor de la espeleología. En sus novelas alienta el amor a la humanidad y deslumbra la gracia con que expresó su espíritu de aventura.

Thomas Alva Edison (1847-1931)

Nació en febrero de 1847 en Milán, pequeño pueblo del oeste de los Estados Unidos. Sus padres fueron Samuel Edison, quien tenía una maderería, y Nancy Elliot, maestra de escuela. Thomas fue el menor de siete hermanos. Fue un gran lector de historia universal, así como obras de ciencia y electricidad. Su gran curiosidad lo llevó a repetir cada uno de los experimentos descritos en esos libros.

A los doce años vendía periódicos, revistas, dulces y frutas en el ferrocarril. Trabajador incansable, no tardó en convertirse en el editor, redactor y vendedor de un semanario que promovía entre los pasajeros del convoy.

Además de ganarse de ocho a diez dólares diarios, poco a poco fue aprendiendo telegrafía. Con el dinero que ganaba contribuía al sostenimiento familiar y compraba libros, sustancias y aparatos para su laboratorio rodante.

Un día, abstraído en su laboratorio, manejaba una botella que contenía fósforo y que de pronto cayó de sus manos y estalló. Esa explosión fue causa de la sordera que lo afligiría durante el resto de su vida, y que provocó, además, su expulsión del ferrocarril.

Trabajó como telegrafista en empleos eventuales en distintas poblaciones de los Estados Unidos. Su carrera como inventor fue espectacular. Perfeccionó el teléfono, creó el telégrafo automático, inventó el mimeógrafo, una máquina de escribir perfeccionada, un motor neumático y otro motor eléctrico.

Construyó talleres en Menlo Park y se dedicó de lleno a sus inventos, entre los que se cuentan: el fonógrafo, el cinetoscopio, y diversos generadores eléctricos.

En el otoño de 1879, Edison practicó incansablemente y mejoró sus bulbos; hizo más de 10,000 experimentos para lograr finalmente una de sus creaciones más espectaculares y prácticas: la lámpara incandescente o foco. Conectó la corriente y la bombilla quedó encendida. Aumentó la corriente y la bombilla quedó iluminada durante cuarenta horas. Edison dijo emocionado: “Si puede funcionar cuarenta horas, también funcionará cien”.

Durante los siguientes veinte años se crearían en West Orange la Fábrica de Fonógrafos Edison, la Compañía Manufacturera Edison, la Compañía de Baterías Edison y muchas empresas más.

Thomas Alva Edison fue un hombre trabajador, curioso y perseverante que logró el éxito apoyándose en su fuerza de voluntad excepcional. Murió el 18 de octubre de 1931. Durante la noche de aquel día hubo durante un minuto un oscurecimiento voluntario en la mayoría de las casas y edificios del mundo. Inclusive la antorcha de la Estatua de la Libertad se apagó por sesenta segundos. Fue un homenaje dedicado al gran inventor, al hombre que fuera llamado “El mago de Menlo Park”.

Bibliografía

I 609 R87 Rush, Ken. *Máquinas fantásticas*. Barcelona: R. M. 1978. 32 pp. Libro ilustrado que presenta diversos inventos: el coche de bomberos, el cronómetro de Harrison, el velocípedo de Rudge, la cámara Daguerrotipo, entre otros.

I/793.8/A8 Van Cleave, Janice. *Astronomía para niños y jóvenes*. México: Limusa, 2001. 243 pp. Divertido libro que explica diferentes fenómenos físicos para comprender el Universo. Incluye experimentos para comprender cómo se expanden las galaxias.

I 92 E34 *Edison el inventor*. México: Fernández Editores, 1984. 32 pp. Libro para niños que relata la persistencia y la voluntad del inventor del foco, Thomas Alva Edison. Cuenta su historia y las dificultades que tuvo que vencer para lograr construir sus principales inventos.

I 927.59 V56 *Leonardo da Vinci nos cuenta su vida*. Ilustraciones de Verónica Huacuja. México: Trillas, 1989. 16 pp. (Serie Mis libros de iluminar. Los genios universales). Sencillo cuaderno para iluminar que presenta los principales acontecimientos en la vida del pintor e inventor renacentista Leonardo da Vinci.

843 V47 D38 Verne, Julio. *De la Tierra a la Luna*. México: Porrúa, 1969. 212 pp. Novela de anticipación científica donde se detalla un minucioso viaje al satélite del planeta Tierra.

843 V47 V447 Verne, Julio. *Veinte mil leguas de viaje submarino*. México: Porrúa, 1979. 254 pp. Emocionante aventura a bordo del vehículo Nautilus. El capitán Nemo y su tripulación recorren los mares y viven diversas peripecias.

843 V47 V56 Verne, Julio. *Viaje al centro de la Tierra*. México: Porrúa, 1979. 207 pp. La historia se inicia con el descubrimiento de un manuscrito misterioso. Después de seguir ciertas pistas, los aventureros deciden realizar una expedición que los llevará a descubrir un mundo inimaginable.

Tema: La ciencia ficción y su influencia en el mundo actual

Sectores: Jóvenes y adultos.

Número de sesiones: Tres.

Duración: 60 minutos.

Sesión 1

Destellos entre penumbras. Experimentos fuera de control.

Uno

Preséntate ante el grupo y dales la bienvenida. Pide a los participantes que se presenten. Posteriormente forma tres equipos e indícales que discutirán brevemente las siguientes cuestiones:

§ Equipo 1: ¿Podrá el hombre algún día dar vida a organismos muertos? ¿Se han preguntado alguna vez para qué fue creado el ser humano?

§ Equipo 2: ¿Recuerdan objetos mágicos que doten de invisibilidad a sus dueños? ¿Han pensado qué sería lo primero que harían si fueran totalmente invisibles?

§ Equipo 3: ¿Existirá una parte del ser humano donde resida la bondad y la maldad? ¿En esencia, el ser humano es bueno o malo?

Una vez que los participantes hayan intercambiado sus ideas en los equipos pide que las compartan con el grupo, a manera de tertulia. En seguida, comenta que dichas cuestiones han inquietado al hombre durante siglos, y que tres escritores imaginaron qué pasaría si el hombre experimentara con su propio cuerpo para poder ser invisible; para lograr separar el bien del mal, y para dotar de vida a una criatura formada con partes de seres humanos muertos.

Dos

Para apoyar lo anterior coordina un círculo de lectura. Se sugiere leer fragmentos de alguna de las siguientes novelas: *Frankenstein* de Mary W. Shelley, *El hombre invisible* de H. G. Wells o *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson.

Comenta a los participantes que deberán preparar una representación con la técnica de las *sombras vivas* en la última sesión. Para ello elegirán un fragmento de una de las novelas que se leerán o escribirán un texto breve de ciencia ficción.

Tres

Para finalizar, invita a los participantes a conocer más de estos autores y lee en voz alta sus biografías (véase biografías).

Sesión 2

Los otros futuros. La ciencia ficción y la sociedad moderna

Uno

Saluda a los participantes y coordina un círculo de lectura. Se sugiere el cuento “El peatón” que se encuentra en el libro *Las doradas manzanas del sol* de Ray Bradbury. También se pueden leer fragmentos de las novelas *Crónicas marcianas* y *Fahrenheit 451*, ambas escritas por Ray Bradbury o *Un mundo feliz* de Aldous Huxley (véase bibliografía).

Dos

Coordina la actividad de sensibilización y escritura *Visualizando el futuro*. Para realizar esta actividad, será necesario que lleves a cabo las siguientes indicaciones:

§ Es necesario que cuentes con una grabadora o reproductora de discos compactos. Selecciona de 5 a 7 minutos de música instrumental. Procura que el ritmo sea tranquilo y que invite a la relajación; incluso puedes utilizar música electrónica.

§ Prepara el espacio donde se efectuará la actividad. Procura que las sillas formen un círculo. Pide a los participantes que se relajen, se sienten en una postura confortable, cierren los ojos y que escuchen con atención la música seleccionada previamente. Pon el disco o casete a un volumen adecuado y guarda silencio durante el ejercicio.

§ Cuando hayan transcurrido aproximadamente tres minutos indica a los participantes con voz suave, que traten de imaginar cómo será el futuro. A continuación se sugiere una serie de preguntas para que los participantes imaginen mientras escuchan la música: ¿Cómo serán los vehículos? ¿Cómo será nuestra ropa? ¿Dónde estarán construidas nuestras ciudades? ¿Cómo ocupará su tiempo libre el ser humano? ¿Existirá algún nuevo invento que transforme radicalmente nuestra forma de comportarnos? ¿Cuáles serán nuestras principales preocupaciones? ¿Qué tipo de música estará de moda? ¿Cómo serán los juguetes del futuro? ¿Cómo serán las relaciones de pareja? ¿Existirán los robots?

§ Permite que los participantes disfruten sus imágenes mientras escuchan la música un poco más. Baja el volumen lentamente y pide a los participantes que abran los ojos.

§ Forma parejas e indica que se sienten frente a frente. A continuación, pide a los participantes que hablen durante unos minutos de las imágenes futuristas que lograron visualizar.

§ Posteriormente, pide a los participantes que escriban individualmente un texto basándose en algún aspecto de lo que les contó su pareja. Incluso pueden incluir más elementos novedosos, pero procurando respetar la esencia de lo contado.

§ Por último, pide a los participantes que lean en voz alta sus escritos.

Tres

Asesora a los jóvenes para que decidan si representarán con *sombras vivas* en la próxima sesión un texto escrito por ellos, o seleccionarán el fragmento de una novela.

Cuatro

Para finalizar la sesión, agradece a los jóvenes su asistencia al taller e invítalos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio. También sugiereles que se acerquen al acervo y comenten entre sí para que conozcan más novelas y cuentos de ciencia ficción.

Sesión 3

La ciencia ficción y las aventuras. Historias de robots y viajes a través del tiempo

Uno

Pregunta a los participantes si recuerdan alguna historia famosa de robots o viajes a través del tiempo. Con los comentarios de los participantes inicia una tertulia.

Dos

Coordina un círculo de lectura con alguna novela que trate sobre el tema. Se sugieren las siguientes obras: *El hombre del bicentenario* y *El fin de la eternidad*, ambas de Isaac Asimov, y *La máquina del tiempo* de H. G. Wells (véase bibliografía).

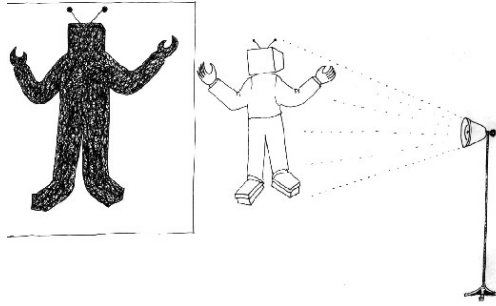
Tres

Forma tres equipos con los participantes y pídeles que tengan listo su fragmento de novela elegido o su breve relato ficticio para leerlo y representarlo utilizando la técnica de *sombras vivas*.

Cuatro

Para preparar las *sombras vivas* necesitas considerar las siguientes indicaciones:

- § Ten a la mano tela blanca, cartulina o cartoncillo oscuro, periódico de reuso, tijeras, y una fuente de luz (foco o linterna).
- § Los participantes realizarán en cartoncillo los disfraces correspondientes, según los personajes, objetos y ambientación que se indique en el texto.
- § Con la tela blanca prepara una pantalla. Cuelga la tela en un marco procurando que cubra una extensión de dos metros.
- § Coloca la fuente de luz detrás de la tela, dirígela a los cuerpos disfrazados de los participantes para proyectar sus sombras en la pantalla.
- § Pide a los participantes que ensayen en voz alta el fragmento de la novela o su relato ficticio, para sincronizar el movimiento de las sombras con la lectura.
- § Procura que el área esté en penumbra cuando se lleven a cabo las representaciones.
- § Inicia la actividad pidiendo a los participantes que digan el título de la obra y lean en voz alta una breve biografía del autor.
- § Los participantes leerán el texto sincronizando el movimiento de los personajes.
- § Si lo desean, pueden realizar efectos de sonido o utilizar música de fondo.



Cuando cada equipo termine de preparar su historia la representarán ante el grupo. Recuerda que si no desean representar el texto ficticio que escribieron pueden representar un fragmento de alguna de las novelas leídas en las sesiones anteriores.

Cinco

Por último, pide a los participantes que comenten qué otras novelas de ciencia ficción encontraron en el acervo, cuáles ya conocen o les gustaría leer e invítalos a llevarlos a casa a través del servicio de préstamo a domicilio.

Biografías

Mary W. Shelley

Mary Wollstonecraft Godwin, mejor conocida como Mary W. Shelley, nació en 1797 en Escocia. Pasó la mayor parte de su infancia en las tierras de Dundee, Escocia. A los 17 años Mary conoció a Percy Busshe Shelley, quien estaba casado y tenía dos hijos. Percy B. Shelley (1792-1822) era uno de los escritores que junto con Lord Byron y John Keats integraba el grupo más destacado del romanticismo inglés. Shelley y Mary se enamoraron perdidamente y partieron a Suiza en 1814.

La pareja se encontró en Ginebra con Lord Byron. De aquellos paseos y charlas surgió la idea de escribir una historia de horror. Mary aceptó el reto; para ello se saturó de información sobre experimentos de galvanismo, cadáveres reanimados, cuentos fantásticos alemanes e información acerca del origen del hombre, que escuchara calladamente al asistir a las tertulias con Lord Byron y sus amigos.

Así, combinando ideas y dándole ritmo y forma a su imaginación, comenzó a crear la historia de un hombre que trabajaba en su oscuro laboratorio tratando de descubrir el origen de la vida, practicando y experimentando con un cuerpo humano formado por retazos y partes de cadáveres; así escribió *Frankenstein o el moderno Prometeo*.

Mary W. Shelley escribió otras novelas: *El último hombre*, *Valperga* y *Lodore*, pero ninguna tuvo la trascendencia de *Frankenstein*. Como Prometeo que robó el fuego de los dioses para entregarlo a los hombres, el doctor Frankenstein roba a Dios el conocimiento. Pero el conocimiento en poder de los seres humanos es un arma peligrosa: sirve para crear nueva vida o para destruir sin piedad lo creado. Este es el mensaje fundamental de la obra, el hombre que se propone crear algo buscando únicamente satisfacer sus fines egoístas sin pensar qué fines debe tener lo creado y para qué debe servir, entonces termina engendrando un monstruo solitario y cruel.

Después de que Percy B. Shelley falleciera en Italia, Mary regresó a Inglaterra donde se dedicó por completo a escribir y a recopilar los versos de su marido para publicarlos.

H. G. Wells (1866-1946)

Herbert George Wells nació en Bromley (Kent) Inglaterra, el 11 de septiembre de 1866, hijo de José Wells y Sara Neal. En 1875, como consecuencia de la fractura de una pierna tiene que permanecer inmovilizado mucho tiempo; le proporcionan muchos libros y así se convirtió en un voraz lector.

En 1885 viaja a Londres y asiste a la Escuela Normal de Ciencias. Escribe un cuento y lo envía al semanario *Family Herald*. Ingresa como profesor a la Academia Holt de Wrexham y enferma de tuberculosis.

En 1888 se gradúa de biólogo en la Universidad de Londres. Tres años después se casa con su prima Isabel Mary Wells.

Es en 1895 cuando publica sus primeras obras, en las que pretende exaltar las maravillas tecnológicas: *La máquina del tiempo*, *La visita maravillosa*, *Conversaciones selectas con mi tío* y *El bacilo robado*; seguirán *Ciertos asuntos personales*, *El hombre invisible*, *La isla del Dr. Moreau*, *Las ruedas del azar* y *La guerra de los mundos*, entre las más famosas, algunas de las cuales fueron llevadas al cine.

En 1944 obtiene el doctorado en ciencias en la Universidad de Londres. Muere en Londres el 13 de agosto de 1946.

H. G. Wells tenía muchos deseos de enseñar y mantenía la fe en que el hombre educado logrará grandes transformaciones sociales.

Robert Louis Stevenson (1850-1894)

Nació en Edimburgo el 13 de noviembre de 1850. Durante su infancia fue enfermizo, tanto que a los ocho años aún no sabía leer ni escribir. Desde los trece hasta los diecisiete años acompañó a su padre en diversos viajes. En 1866 redactó un libro de ensayos históricos, mismo que su padre hizo imprimir: *El levantamiento de Pentland*.

Comenzó los estudios de ingeniería náutica en su ciudad natal, pero renunció por motivos de salud. Se orientó a los estudios jurídicos y ejerció la abogacía antes de dedicarse por completo a escribir.

En 1878 publica *Un viaje al continente*, que es la crónica de una excursión en canoa por los canales de Holanda, desde Amberes hasta Pontoise.

En 1883, en el condado de Pert, Kinnaird, comienza a escribir, como jugando, una de sus novelas más reconocidas. Para entretener a su hijastro Llody, de trece años, hijo del anterior matrimonio con Fanny, Stevenson hace dibujos que el muchacho se dedica a colorear. Un día trazaron el mapa de una isla, a la que Llody bautizó como "La isla del tesoro". Entre los dos se pusieron a crear su geografía. Robert Louis decidió inventar una aventura que se desarrollaría en aquella isla. Y así, durante quince días seguidos escribía cada mañana un capítulo de la aventura que leía por las noches a sus familiares.

Entre sus múltiples novelas se cuentan: *Las nuevas noches árabes* (1882); *Un viaje por el interior* (1878); *Viaje con un burro por los Cevennes* (1879); *Estudios familiares de hombres y de libros* (1882); *La isla del tesoro* (1883); *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886); *Memorias y retratos* (1887); *La flecha negra* (1888); *La caja equivocada* (1889); *A través de las llanuras* (1892) y *El señor de Ballantrae* (1898).

Robert Louis Stevenson falleció el 3 de noviembre de 1894. Su tumba se encuentra situada en lo alto de una montaña, de cara al océano.

Bibliografía

808.3876 A76 Asimov, Isaac. *El fin de la eternidad*. Barcelona: Martínez Roca, 1977. 275 pp. Interesante novela que cuenta las diversas posibilidades que existirían si el hombre pudiera viajar a través del tiempo. Andrew Harlan, el protagonista, viaja a través del tiempo, sin embargo existen algunas épocas a las que no puede entrar.

808.3876 A644 Asimov, Isaac. *El hombre del bicentenario*. Madrid: Martínez Roca, 1978. 284 pp. La historia de un robot único en su género. Descubre la esencia de la libertad y decide renunciar a su “inmortalidad” para ser aceptado por el género humano.

808.3876 624 1992 Asimov, Isaac. *Azazel*. Barcelona: Plaza y Janés, 1992. 244 pp. Azazel es un pequeño demonio rojo de dos centímetros y en este libro nos cuenta 18 aventuras donde el diablillo pretende ayudar a los seres humanos, pero casi siempre los resultados de sus intervenciones son inesperados.

808.3876 B72 Bradbury, Ray. *Crónicas marcianas*. Buenos Aires: Ediciones Minotauro, 1955. 243 pp. El tema de la novela es la conquista y colonización del planeta Marte por el ser humano.

808.83 D54 10 *Relatos de ciencia ficción*. Barcelona: Plaza y Janés, 1995. 256 pp. Colección de cuentos de los maestros del género: Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, y Philip K. Dick, entre otros.

813 B7 F32 Bradbury, Ray. *Fahrenheit 451*. Buenos Aires: Ediciones Minotauro, 1984. 200 pp. A los 451° Fahrenheit se prende el papel, y arde... como las ideas contenidas en los libros. La sociedad prohíbe leer, y los bomberos se dedican a quemar bibliotecas enteras.

813 B7 P34 Bradbury, Ray. *El país de octubre*. Buenos Aires: Ediciones Minotauro, 1979. 292 pp. Selección de cuentos fantásticos. “El enano”, “El siguiente de la fila”, “Esqueleto”, “La jarra”, “El lago”, “El emisario”, “La guadaña”, “El viento” y “El hombre del primer piso”, entre otros.

813 B71 D67 Bradbury, Ray. *Las doradas manzanas del sol*. Buenos Aires: Ediciones Minotauro, 1987. 224 pp. Cuentos cortos del autor: “La sirena”, “El peatón”, “La bruja de abril”, “La fruta en el fondo del tazón”, “El niño invisible”, “La máquina voladora” y “El ruido de un trueno”.

823 S7 E9 Stevenson, Robert Louis. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. México: Porrúa, 2000. 206 pp. Novela que aborda el oscuro secreto del Dr. Jekyll, un hombre respetable y educado. Obsesionado por sus estudios, se encierra noches enteras en su laboratorio y ocurren misteriosos crímenes que intrigan a la policía.

823 H98 M65 Huxley, Aldous. *Un mundo feliz*. México: Editorial Epoca. 254 pp. Novela de ciencia ficción que nos muestra las desventajas de vivir en un mundo donde todo está clasificado y programado, incluso desde antes del nacimiento.

823 S524 F72 Shelley, Mary W. *Frankenstein*. México: Editores Mexicanos Unidos, 1983. 240 pp. El Dr., Frankenstein estudia la naturaleza de la vida y decide realizar experimentos utilizando partes de cadáveres para crear una criatura. De manera sorprendente, el experimento resulta, pero se sale de su control con terribles consecuencias para él y su familia.

823 W4 G8 Wells, Herbert George. *La máquina del tiempo. La guerra de los mundos*. México: Porrúa, 1999. 222 pp. En *La máquina del tiempo*, el autor presenta una historia donde describe lo que puede ocurrir en el futuro lejano. Sobre la superficie de la Tierra existen criaturas bellas y frágiles, que sirven como alimento para los fuertes guerreros subterráneos llamados morlocks. En *La guerra de los mundos*, Wells narra con suspenso la llegada de una serie de objetos misteriosos caídos del cielo. Al acercarse a examinarlos, los seres humanos descubren que de su interior surgen criaturas provenientes del planeta Marte. Poco después, en otros países del mundo sucede algo similar, y la Tierra no está preparada para la invasión...

823 W42 H68 Wells, Herbert George. *El hombre invisible*. México: Ediciones Roca, 1978. 287 pp. La trágica historia de un científico que experimenta con su propio cuerpo para volverlo completamente invisible. Logra su objetivo pero tiene que esconderse pues la sociedad no está preparada para aceptarlo.



De tonto me muero este año

Introducción

A los mexicanos nos gusta jugar con la muerte; es verdad que le tememos y que nos hace sufrir cuando la vemos de cerca, pero también es cierto que le rendimos culto y que hasta la disfrutamos, por lo menos cada año.

Si tuviéramos la oportunidad de viajar a diferentes regiones del país los primeros días de noviembre, seguramente quedaríamos sorprendidos de ver, oler, tocar y sentir la diversidad de una misma tradición: calaveras de amaranto, panes con azúcar pintada de rosa mexicano, y otros en forma de muerto con una cara de harina, tequila, flores de cempasúchil, cigarros, papel picado, fotografías y objetos personales de los difuntos, veladoras y velas, chocolate, atole, tamales, dulce de calabaza, mole, incienso, copal, panteones adornados y llenos de gente; en fin, toda esta celebración con la idea principal de recordar a nuestros seres queridos, y que según la creencia, regresan estos días para gozar lo que en vida más disfrutaban.

Afortunadamente también en las bibliotecas podemos celebrar las tradiciones. En este taller se pretende que tanto los niños como los jóvenes y adultos conozcan, entiendan y reflexionen sobre el *Día de muertos* y la muerte, por medio de la lectura de cuentos, poemas, coplas o leyendas, junto con actividades de escritura, tertulias y juegos.

Tema: Día de muertos.

Sector: Niños de 8 a 12 años.

Número de sesiones: Tres.

Duración: 50 minutos cada una.

Sesión 1

¡Qué pepenas flaca!

Uno

Realiza la dinámica de presentación *Dejando huella*. Coloca en una pared cartulinas o papel kraft de dos metros de largo y plumones sobre una mesa.

Pide a los participantes que delineen su mano en el papel y que escriban en el centro su nombre, y dentro de cada dedo una respuesta breve que corresponda a las siguientes preguntas: ¿a qué huele la celebración de Día de muertos? ¿cómo sabe? ¿cómo se siente? ¿qué se escucha? y si no se llamara “Día de muertos” ¿qué nombre le pondrían?

Dos

Lee en voz alta un texto que trate algunos aspectos sobre la celebración del Día de muertos: por qué se celebra, cómo se celebra, y qué características tiene una ofrenda. Enseguida realiza una tertulia con los niños retomando la lectura y las respuestas que escribieron en sus manos, así como su experiencia en este tema.

Tres

Escribe en una cartulina la siguiente canción para que juegues con los niños leyendo y cantando:

Tan tan, el aguador
muerto lo llevan en un carretón;
el carretón, como era de palo,
muerto lo llevan en un caballo;
el caballo, como era tordillo,
muerto lo llevan en un castillo;
el castillo, como era de fuego,
muerto lo llevan en un borrego;
el borrego, como era de lana,
muerto lo llevan en una cama;
y la cama, como era de aceite,
muerta la llevan a San Vicente.
San Vicente no estaba ahí,
salió el diablo a respingar,
le dieron de merendar
lagartijas en pipián
y ratoncitos en dulcián.

Puede ser que la primera vez la leas sólo tú, después se pueden ir turnando un renglón los niños y otro tú; otra posibilidad es que se agrupan a los niños en dos equipos y que cada uno lea un renglón. También te sugerimos incluir algunos movimientos corporales en donde sea posible y que los niños los vayan repitiendo, incluso pueden realizar un dibujo de la parte que más les gustó.

Cuatro

Lee o narra un cuento sobre la muerte (véase bibliografía).

Después de la lectura, pide a los niños que elaboren una lista de diez palabras que recuerden y que las escriban cada una en una tarjeta.

Recoge las tarjetas y divide al grupo en equipos de tres o cuatro integrantes; a cada equipo dale seis tarjetas con el fin de que en un tiempo determinado, escriban, usando esas palabras, diferentes frases, aunque no tengan relación con la lectura. Se pueden utilizar artículos u otras palabras que se requieran.

Pide a los niños que lean sus frases e indica que se le dará un punto al equipo que haya formado más. Recoge las tarjetas, revuélvelas y reinicia la actividad las veces que quieras. El equipo que acumule más puntos será el ganador.

Agradéceles su participación e invítalos a las siguientes sesiones.

Sesión 2

Tucu tiqui tiqui taca

Uno

Busca una leyenda, un cuento o una fábula sobre la muerte y elabora algunas tarjetas en forma de “calavera” con preguntas acerca de la historia y otras con las respuestas. A cada pregunta deberá corresponder una sola respuesta.

Dos

Pide a algunos de los niños que lean en círculo de lectura el texto elegido. En seguida realiza la siguiente actividad: forma dos equipos y coloca las tarjetas hacia abajo. De forma alternada pasará un participante de cada equipo para voltear dos tarjetas; las leerá en voz alta y si no corresponden las preguntas y respuestas las volverá a colocar en su lugar; si corresponden, el niño tomará su par y volverá a tirar. Gana el equipo que logre más pares.

A continuación pide que comenten acerca de otras historias que conozcan sobre el tema.

Tres

Busca con anticipación revistas y libros que tengan imágenes de pinturas, dibujos, esculturas, grabados y artesanías sobre la representación de la muerte y colócalos abiertos sobre una mesa.

Pide a los participantes que vean detenidamente cómo son las imágenes, qué características tienen y qué colores y materiales se usan.

Cuatro

Forma equipos de tres integrantes y pide a cada uno que reproduzca sobre papel kraft algunos dibujos que representen ideas de las imágenes que vieron. Pueden utilizar diversos tipos de papel para darle realce o textura al trabajo.

Sesión 3

Estaba la media muerte

Uno

Lee en voz alta junto con los niños algunas “calaveritas”, versos, coplas y canciones sobre la muerte, como por ejemplo:

Estaba la muerte

sentada en un taburete;

los muchachos, de traviesos,

le tumbaron el bonete.

Estaba la media muerte
sentada en un carrizal
comiendo tortillas duras
para poder engordar.

Calaverita, vete al monte.

No, señora porque espanto.

Por aquí pasa la muerte
con su agujita y su dedal
remendando sus nagüitas
para el día del carnaval.

La muerte me hace conquista
de diferentes maneras,
yo no la pierdo de vista
porque es medio traicionera:
quiere ponerme en la lista
donde hay muchas calaveras.

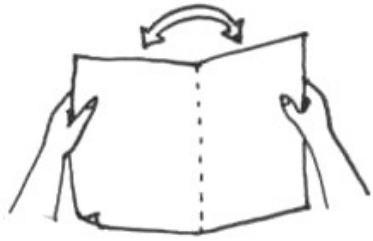
Dos

Forma equipos de tres niños, pide que cada uno de ellos recuerde o elabore una canción, copla, verso o calaverita y la escriba sobre una cartulina. Indica a todos los integrantes de los equipos que las lean o canten con diferentes ritmos y movimientos.

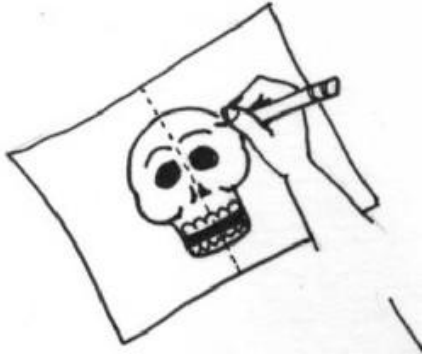
Tres

Como actividad de cierre podrás realizar con los niños una “tarjeta calada” o una “tarjeta armada”.

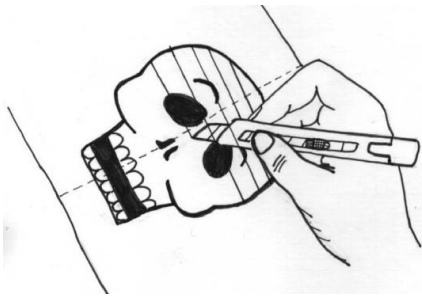
Para elaborar la “tarjeta calada” proporciona a los niños: cartulinas de tamaño carta, plumones o colores, un lápiz, un cutter o exacto.



Dobla por la mitad
la hoja.

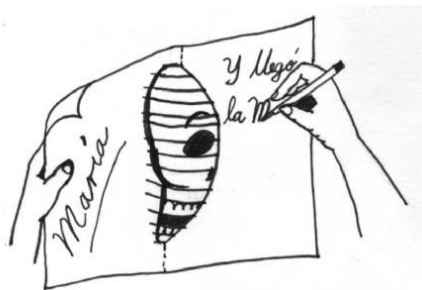


Dibuja una calavera
en el centro de la hoja.

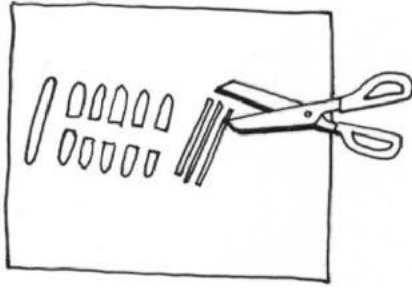


Corta líneas horizontales abarcando la
superficie de la calavera.

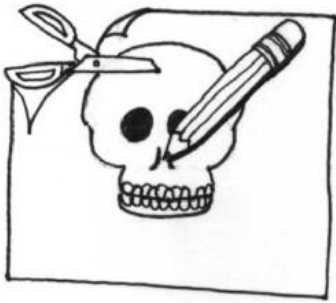
Dobla los cortes en sentido inverso a la hoja.



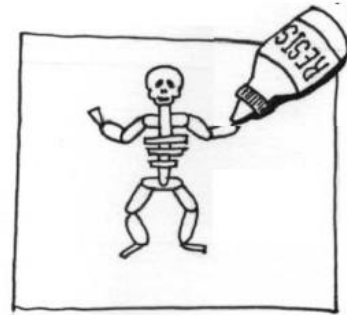
Para elaborar la “tarjeta armada”
proporciona a los niños: una hoja de cartulina negra tamaño carta y un trozo
de cartulina blanca; 7 abatelenguas, pintura blanca, tijeras, pegamento y un
lápiz.



Pinta los abatelenguas de blanco; corta cinco por la mitad, uno en tiritas y otro déjalo completo.



En el trozo de cartulina blanca dibuja un cráneo de 5 x 5 cm y recórtalo por la orilla.



Arma un esqueleto pegando los palitos en la cartulina negra como se indica en el dibujo (con las mitades forma el tronco y las extremidades; con las tiritas forma las costillas y por último pega el cráneo).

Para finalizar, pide a los niños que anoten en la tarjeta lo que escribieron en esta sesión o lo que escribieron en la dinámica *dejando huella*.

Bibliografía

IC 036 E52 V.1 *Colibrí. Enciclopedia infantil*. México: Secretaría de Educación Pública/Salvat, 1983. pp. 97-112 y 145-160. “Dedos de luna” es una historia que trata del abuelo Gregorio y su nieto Toño, la relación entre ellos y la tristeza del niño cuando muere su abuelo. En “Francisca y la muerte” se nos cuenta cómo la muerte anda buscando por todas partes a la señora Francisca y su fallido intento para llevársela al panteón.

I 398.25 V53 Hinojosa, Francisco. *La vieja que comía gente: leyendas de espantos*: México: Novaro, 1996. 47 pp. Este libro contiene cuatro leyendas de espantos: “La mulata de Córdoba”, “La voz de la difunta”, “El gigante Chontal” y “La vieja que comía gente”, todas ellas muy recomendables.

I 759.72 967 José Guadalupe Posada y el Amor. México: Secretaría de Educación Pública- Ediciones el Ermitaño. 1990. s/p. Es un libro con muchas ilustraciones del grabador José Guadalupe Posada, varias de ellas dedicadas a sus famosas “calaveras”.

769.972 C28 Carrillo Azpeitia, Rafael. *Posada y el grabado mexicano; desde el famoso grabador de temas populares hasta los artistas contemporáneos*. México: Panorama, 1987. s/p Este libro presenta una selección de ilustraciones de Posada, así como un apartado sobre este importante grabador y su obra (contexto político-económico y social).

I 790.13 A77 *Así cuentan y juegan en el sur de Jalisco*. México: Consejo Nacional de Fomento Educativo, 1994. 112 pp. En este libro aparecen adivinanzas, juegos, historias; algunas de ellas con relación a la muerte.

I 808.068 C84 *Cuentos de puro susto*. México: Secretaría de Educación Pública/Libros del Rincón, 1992. 62 pp. Está integrado por seis historias de finales del s. XIX. Se recomienda para este taller “Juan Soldado”, que trata de un hombre llamado Juan que con su valentía logra vencer al diablo.

I 808.3 H475 A75 Miles, Miska. *Ani y la anciana*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 42 pp. La abuela de Ani se irá a la “Tierra Madre”, es decir, morirá cuando termine de tejer un tapete. La niña intenta todo lo posible para que no llegue ese momento, hasta que un día su abuela le hace comprender que ninguna situación ni ser son eternos.

I 808.3 H633 M37 Holen L. Dwight. *El mejor truco del abuelo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998. s/p. Este cuento se narra la historia de un hombre que está a punto de morir de cáncer y habla también de los sentimientos y actitudes de su nieta en el proceso de enfermedad y muerte. La niña llega a comprender que aunque su abuelo esté ausente, su amor se acentúa.

970.0401 H54 *Hijos de la primavera: vida y palabra de los indios americanos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994. 237 pp. El libro incluye mitos, leyendas, canciones, juegos y muchos textos más de los indios de América.

I 972 D82 Dubovoy, Silvia. *Tradiciones y costumbres mexicanas*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1989. 131 pp. En este libro aparece un minitaller de muertos donde se proponen e integran varias lecturas, recetas y actividades en relación con este tema.

Tema: Día de muertos.

Sectores: Jóvenes y adultos.

Número de sesiones: Tres.

Duración: 50 minutos cada una.

Sesión 1

Presentación del grupo. Dar el muertazo

Uno

Da la bienvenida al grupo y realiza la dinámica *Sólo dos minutos*, de la manera siguiente: forra previamente una caja pequeña con papel negro que simule un ataúd, y escribe en diferentes tarjetas un refrán o un dicho popular sobre la muerte, que sea de uso común. Puedes utilizar los siguientes: *Al fin que para morir nacimos; A mí las calaveras me pelan los dientes; Cáete cadáver; Cargar con el muerto; Cuando el tecolote canta, el indio muere, no es cierto pero sucede; De aquí a cien años, todos seremos pelones; El muerto a la sepultura y el vivo a la travesura; El muerto y el arrimado a los tres días apestan; El que por su gusto muere hasta la muerte le sabe; Era más grande el difunto; Las penas no matan, pero ayudan a morir; Muerto el perro se acabó la rabia; Mujeres juntas, sólo difuntas; Vale más un cobarde en casa, que un valiente en la cárcel o el cementerio, y Yerba mala nunca muere y si muere no hace falta.*

Pide al grupo que se sienten en un medio círculo. Indica a uno de los integrantes que se pare y saque una tarjeta del ataúd, que inmediatamente diga su nombre, lea el escrito en voz alta y hable durante dos minutos sin parar sobre lo que entiende o recuerda; la idea es que no hable menos tiempo del establecido. Cuando todos los participantes hayan pasado, comenta la actividad.

Dos

Lee un texto (véase bibliografía) en voz alta que hable sobre la celebración del Día de muertos en México, y realiza una tertulia preguntando a los participantes cómo festejan en sus casas estos días: si ponen ofrenda, qué significado tiene ésta, cómo la adornan, cuánto tiempo la dejan, qué alimentos y bebidas colocan, etcétera.

Sugiere que entre todos comenten las diferencias que encuentran respecto a la lectura.

Tres

Pide a algún participante que realice la lectura en voz alta del siguiente pensamiento:

“Sería conveniente que cada uno hiciera su epitafio muy temprano, que lo hiciera lo más elogioso posible, y que empleara toda su vida en merecerlo”.

Marmontel

Pide a los participantes que escriban su epitafio (que es un escrito dedicado a la memoria de una persona muerta y donde se destacan sus virtudes) retomando la idea anterior, es decir, que destaquen las cualidades que tienen como personas y que pueden seguir manteniendo o mejorando el resto de su vida.

Para finalizar indica que uno por uno lea en voz alta su epitafio al resto del grupo.

Sesión 2

Cuando la muerte venga a buscarme

Uno

Invita a algunos participantes a leer en círculo de lectura un cuento o leyenda que hable sobre la muerte o el Día de muertos (véase bibliografía).

Dos

Realiza la dinámica *Escribiendo con la muerte*, para ello forma tres equipos, y a cada uno dale cuatro tarjetas que contengan el título de un cuento o poema que mencione a la muerte. Indica a los integrantes de los equipos que escriban a partir de éstas lo siguiente: el primer equipo una canción graciosa, el segundo una carta donde se cuente un chisme y el tercero un poema de amor.

Se sugieren los siguientes títulos: *La muerte tiene permiso; La muerte; Muerte de Dimas; Sentencia de muerte; Un lugar solitario para morir; Muerte de un rimador; El gesto de la muerte; Vivir para siempre; Punto muerto; No vendrá nadie a verte; sino la muerte; El libro de la muerte; La pequeña muerte; Danza de la muerte; Coplas por la muerte de su padre; No tardes que me muero; Muerte sin fin; Amor constante más allá de la muerte; La muerte es la vida; Vivir y morir; La amiga muerte; Muerte de noche; Décima muerte; Sólo la muerte; Recordando entre el bosque de los muertos; Sigue la muerte; No es que muera de amor; y Razones para morir.*

Finalmente, pide a los participantes que lean en voz alta sus escritos al resto del grupo.

Tres

Lee en voz alta el siguiente cuento:

El gesto de la muerte

Un joven jardinero persa dice a su príncipe:

–¡Sálvame! Encontré a la Muerte esta mañana. Me hizo un gesto de amenaza. Esta noche, por milagro, quisiera estar en Ispahan.

El bondadoso príncipe le presta sus caballos. Por la tarde, el príncipe encuentra a la Muerte y le pregunta:

–Esta mañana, ¿por qué hiciste a nuestro jardinero un gesto de amenaza?

–No fue un gesto de amenaza –le responde– sino un gesto de sorpresa. Pues lo veía lejos de Ispahan esta mañana y debo tomarlo esta noche en Ispahan.

Jean Cocteau

Pregunta a los participantes cómo creen que fue el gesto de la muerte, qué es lo que trató de hacer el jardinero, si consideran que la muerte está destinada para un momento determinado, si la vida o la muerte dan oportunidades para seguir viviendo, si cada uno puede decidir el momento de su muerte y que es más importante: el morir o el cómo morir.

Cuatro

Finalmente, pide a los participantes que lleven para la próxima sesión un cartón o una superficie rígida de tamaño máximo de una hoja carta, un cordón o estambre grueso, un pincel, resistol, pintura y diez hojas blancas.

Sesión 3

Si muero primero que tú...

Uno

Lee o pide a alguno de los participantes que lea en voz alta dos o tres poemas que hablen de la muerte (véase bibliografía).

Dos

Prepara veinte tarjetas escritas con los siguientes versos y reflexiones sobre la muerte.

1. “El hombre es mortal por sus temores, e inmortal por sus deseos.”

Pitágoras

2. “Sus ojos se cerraron y el mundo sigue andando.”

Alfredo Le Pera

3. “Millones de personas que anhelan la inmortalidad no saben qué hacer con sus vidas en el atardecer lluvioso de un domingo”.

Susan Ertz

4. “¿Quién sabe si vivir es lo que llamamos morir, y si morir es vivir?”.

Eurípides

5. “En cualquier momento de la vida, la muerte puede estar muy cerca de nosotros.”

Jean Paul Sartre

6. “Yo que soy el que ahora está cantando seré mañana el misterioso, el muerto el morador de un mágico y desierto orbe sin antes ni después ni cuándo...”

Jorge Luis Borges

7. “A mí no me asusta morir. Sólo que no quisiera estar presente cuando me ocurra.”

Woody Allen

8. “Te digo en serio que la muerte no existe... Te digo sólo que la vida existe.”

Jaime Sabines

9. “La muerte, como el nacimiento, es un misterio de la naturaleza.”

M. Andrau

10. “Dios ha hecho bien en poner la muerte al final de la vida y no al comienzo, pues así los hombres tienen tiempo de prepararse.”

Jacques le Gentil

11. “Así, cuando la muerte venga a buscarme, mi ropa solamente encontrará.”

Carlos Pellicer

12. “Así como una jornada bien cumplida procura un dulce sueño, así una vida bien empleada procura una dulce muerte.”

Leonardo da Vinci

13. “Alguien me habló todos los días de mi vida al oído, despacio, lentamente. Me dijo: ¡vive, vive, vive! Era la muerte.”

Jaime Sabines

14. “La muerte no es nada temible, pues al mismo Sócrates no le pareció tal. Pero lo que sí es temible es que juzguemos temible a la muerte.”

Epicteto

15. “Cada uno es el primero en morir. Tiene que pensar en ello sólo.”

Ionesco

16. “Quiero morir cuando decline el día,
en alta mar y con la cara al cielo,
donde parezca sueño la agonía
y el alma un ave que remonta el vuelo.”

Manuel Gutiérrez Nájera

17. “Hoy recuerdo a los muertos de mi casa.

Al primer muerto nunca lo olvidamos,
aunque muera de rayo, tan aprisa
que no alcance la cama ni los óleos.”

Octavio Paz

18. “No tengo deseo de morir, lucharé. Pero si la partida está perdida, quiero tener un buen fin.”

Albert Camus

19. “Nadie se muere de la muerte, todos morimos de la vida.”

Octavio Paz

20. “Este cráneo se vio como hoy nos ve, como hoy lo vemos nos veremos un día.”

José Emilio Pacheco

Tres

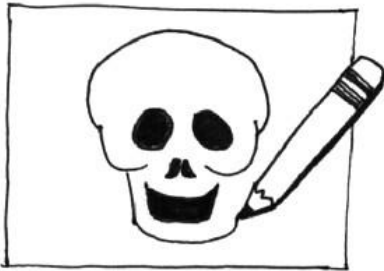
Para jugar con las tarjetas puedes considerar alguna de las siguientes opciones:

- a) Mezcla las tarjetas, pide a uno de los participantes que tome una y la lea en voz alta. A partir de la lectura, solicita a los demás que comenten lo que pensaron, sintieron o recordaron. Lo puedes repetir las veces que quieras.
- b) Reparte una o dos tarjetas por persona, pide que lean el texto en silencio y que después de dos o tres minutos lo lean al resto del grupo y lo comenten.
- c) Mezcla las tarjetas, pide a uno de los participantes que tomen una y de acuerdo con ella y en forma individual todos escriben una historia.

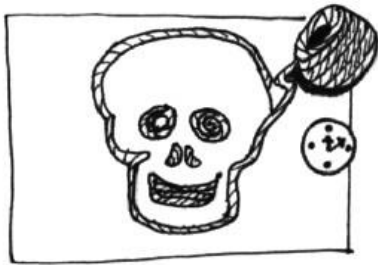
Cuatro

Para finalizar el taller pide a los participantes que realicen un grabado con el material que les pediste la sesión anterior.

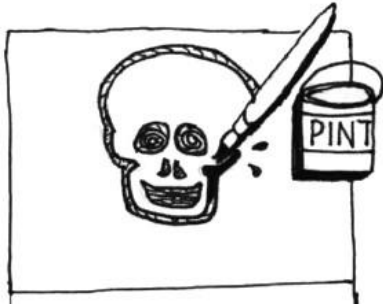
Instrucciones:



Dibuja sobre el cartón una imagen sencilla referente al Día de muertos. Puedes sugerir que vean algunos libros o revistas que tengan pinturas, dibujos, esculturas, grabados y artesanías sobre la representación de la muerte.



Pega el cordón sobre todos los trazos del dibujo. Al terminar, esperar un poco para que se seque bien el pegamento.



Aplica con el pincel la pintura sobre el cordón.



Para imprimir la imagen, coloca una hoja sobre el dibujo o molde y haz presión con la mano.

Del molde podrán sacar las copias que deseen, cambiando el color de la pintura y de la hoja de papel. Encima de cada uno de los grabados pueden escribir un verso, un pensamiento o una idea sobre la muerte.

Cinco

Al concluir esta sesión agradece la participación de todos e invítalos a que hagan uso de los servicios que ofrece la biblioteca pública.

Bibliografía

C 972.003 V.10 Enciclopedia de México. México: Enciclopedia de México, 1993. pp. 5652-5653. Aparece una explicación y referencias de el día de muertos; buscar como Muertos, día de.

128.15 T46 Thomas, Louis-Vincent. *Antropología de la muerte*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 636 pp. En este libro se explica a la muerte desde diferentes puntos de vista: el hombre ante la muerte, la muerte del otro, mi propia muerte.

128.5 A52 Andrau, Marianne. *Enfrentarse a la muerte: Las huellas de un destino inevitable*. En este libro se explican algunas características de la muerte.

398.2072 L.4 *Leyendas y costumbres de México*. México: Editorial del Valle de México, 1980. 381 pp. En este libro están recopiladas leyendas de diferente índole. Se recomienda “el día de muertos” y “la verbena del día de muertos”.

574.2 C37 Cereijido, Marcelino. *La muerte y sus ventajas*. México: Fondo de Cultura Económica. 157 pp. En este libro se explica el porqué y el cómo de la muerte, la muerte de los organismos, de los seres humanos, el envejecimiento, etcétera.

808.882 L52 Valadés, Edmundo. *El libro de la imaginación*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 239 pp. Recopila textos breves de varios autores y de diversas épocas, los cuentos están agrupados por temas: enigmas, de fantasmas, la muerte, etcétera.

861M P23 Pacheco, José Emilio. *Tarde o temprano*. México: Fondo de Cultura Económica 1989. 332 pp. Este libro reúne poemas de Pacheco publicados en diferentes libros de 1958 a 1978. Algunos poemas que se recomiendan: "Inscripciones en una calavera", "Inmemorial" y "Los muertos".

861.08M P57 Paz, Octavio, *et al.* *Poesía en movimiento*. México: Siglo XXI Editores, 1996. En este texto el poeta de "piedra de sol" hace una selección de oficianes de la palabra, que nos ofrece como un abanico de imágenes, colores y texturas. Se incluyen poemas de la muerte de diferentes autores.

861.08M Z3 Zaid, Gabriel. *Omnibus de la poesía mexicana*. México: Siglo XXI Editores, 1997. Antología de canciones, versos y poemas mexicanos de diferentes autores y épocas.

863M R86 Rulfo, Juan. *El Llano en Llamas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1995. 125 pp. En estos cuentos Rulfo se relaciona constantemente con la muerte, se recomienda para este taller "Díles que no me maten"; "No oyes ladrar los perros" y "El Llano en Llamas".

897.4 S61 Garibay, Ángel María. *La literatura de los aztecas*. México: PROMEXA, 1996. 138 pp. Este volumen nos ofrece una selección de textos poéticos, épicos, y dramáticos; algunos de ellos sobre la muerte: "La muerte de Cópil", "La vida pasa", "Muerte fatal", etcétera.



Diciembre es tradición

Introducción

Las tradiciones de cada país son expresión de una cultura que da identidad propia a un pueblo, y México es un excelente ejemplo; las fiestas decembrinas nos brindan la oportunidad de conocer un abanico de actividades, costumbres y formas de ser de los mexicanos y de personas de otros países que celebran la Navidad.

El taller *Diciembre es tradición* está integrado por cuatro sesiones para niños y tres para jóvenes y adultos que nos permite acercarnos a través de la lectura de cuentos, poesías, canciones y coplas a esta época navideña donde la reflexión y los buenos deseos afloran a cada momento.

Tema: Tradiciones decembrinas.

Sector: Niños.

Número de sesiones: Cuatro.

Duración: 60 minutos cada una.

Sesión 1

Relevos navideños

Uno

Da la bienvenida al grupo y lleva a cabo la siguiente dinámica de presentación: cada participante mencionará su nombre y agregará un objeto o comida que se utilice en las fiestas decembrinas, por ejemplo: “Soy David y me gustan las piñatas”; “Soy Pedro y me gusta la colación”; “Soy Gloria y me gustan los villancicos”, etcétera.

Dos

Invita a los asistentes a cerrar los ojos por un momento y a que piensen e imaginen qué significa la Navidad; en seguida los niños comentarán de manera libre lo que pensaron.

A continuación, explica cuál es el origen del árbol de Navidad y lee en voz alta un texto breve sobre el tema. Puedes apoyarte en la siguiente información:

El árbol de Navidad

La costumbre de adornar árboles o ramas en los últimos días del año tuvo sus orígenes en el norte de Europa, varios siglos antes del nacimiento de Cristo. Las características principales del árbol: su follaje verde y las luces que lo adornan estaban asociadas con el solsticio de invierno, cuando la naturaleza parece decaer. Las ramas verdes de algunos árboles se usaban en un rito mágico que simbolizaba el renacimiento de las plantas y de la victoria de la luz sobre las tinieblas.

Posteriormente, se consideró al árbol como el descendiente directo del “árbol del mundo” de los escandinavos, cuyas ramas y raíces, según su mitología, unían el cielo, la tierra y el infierno. Para ellos, el árbol era el símbolo de la duración y la renovación de la vida; el verde de sus hojas era emblema de la inmortalidad.

Entre los germanos se tenía la creencia de que un gigantesco árbol sostenía al mundo y que en sus ramas estaban colgados el sol, la luna y las estrellas. En realidad, para ellos se trataba del divino Idragsil, al que rendían pleitesía cada fin de año, cuando suponían que se renovaba la vida, y por eso adornaban un gran encino con antorchas encendidas. En torno a ese árbol bailaban y cantaban en homenaje a los espíritus del bien.

Posteriormente, desde Alemania se extendió a todo el mundo la costumbre de adornar un árbol navideño, a través de los inmigrantes que fueron a establecerse a otros países.

A partir de la difusión del cristianismo, el verde de las ramas del pino simboliza la vida eterna que trajo Cristo al mundo; y las velas encendidas y los objetos brillantes representan el advenimiento de la luz y de la gloria de Dios.

Tres

Pide a los participantes que comenten los cuentos que conocen sobre la Navidad. Anuncia que van a conocer otras historias navideñas pero que lo harán jugando.

Cuatro

Con anticipación consigue tarjetas de aproximadamente 20x20 cms, dos tiras de cartulina y tres cajas de cartón; selecciona dos cuentos cortos, léelos y elige frases, lugares, objetos y personajes que escribirás en las tarjetas y en cada tira de cartulina escribe el título de uno de los cuentos.

Coloca las tarjetas dentro de una caja y ponla en un extremo del salón. A cada una de las otras dos cajas pégalas las tiras de cartulina con los títulos de los cuentos y sitúalas en el otro extremo.

Cinco

Carrera de relevos: Divide al grupo en dos equipos y reparte a cada uno un cuento para que lo lean en círculo de lectura y luego lo intercambien. En seguida, pide que se formen al lado de la caja con las tarjetas. A la voz de “¡Arrancan!”, los niños que encabezan cada fila deberán tomar una tarjeta de la caja, y decidir a qué cuento pertenece, para después caminar lo más rápido posible hacia las cajas con los títulos de los cuentos y poner la tarjeta en la que piensan que corresponde. Regresan sin correr y tocan la mano del compañero que espera a la cabeza de la fila, quien hará lo mismo que el anterior.

Al terminar los relevos se sientan alrededor de las cajas y van sacando una por una las tarjetas, y determinan si pertenecen o no al cuento.

Seis

Para concluir la sesión invítalos a compartir en casa esta experiencia con sus papás.

Sesión 2

Cuenta conmigo en la Navidad

Uno

Da la bienvenida a los participantes y organiza una dinámica de integración. Enseguida pide a los niños que se sienten cómodamente para escuchar la lectura en voz alta de un cuento de Navidad. Se sugiere “El abeto” o “La niña de los fósforos” de Andersen (véase bibliografía). No des a conocer el final de la historia.

A continuación, lleva a cabo la actividad *Colación de cuentos*: entrega una hoja y un lápiz a cada participante o, si lo prefieres, por parejas. Explica que ellos escribirán el final del cuento. Da un tiempo pertinente para que lo desarrollen. Por último, se leerán algunos finales e inmediatamente después el del cuento original.

Dos

En seguida, pide a los niños que intercambien las hojas, y a partir del final que les haya tocado, invítalos a crear una nueva historia en la que pueden inventar otros personajes. Se leerán algunos cuentos creados.

Tres

Para concluir, invítalos a obtener su credencial de préstamo a domicilio, para que puedan llevar a su casa los cuentos que se leyeron o algún otro que deseen y a continuar asistiendo al taller.

Sesión 3

Navidad poética

Uno

Di a los niños que así como hay cuentos de Navidad, como vieron en la sesión anterior, se han escrito también canciones y poemas en torno al tema. Pregunta cuáles conocen y si les gustaría compartírlas.

Dos

Posteriormente, entre todos darán lectura a poemas y villancicos previamente seleccionados (véase bibliografía).

A continuación, pregunta cuáles les gustaron más y si les hicieron recordar algún momento especial que compartieron con su familia.

Tres

Después reparte a los participantes una hoja y un lápiz e invítalos a jugar *Palabras en aumento*, que consiste en escribir en el primer renglón una letra, en el segundo dos letras, en el tercero tres letras y así, sucesivamente, tratando de crear un poema o canción que contenga algún elemento de la Navidad, por ejemplo:

y

el

pez

azul

vivía

alegre

Navidad

Cuatro

Posteriormente, los participantes elaborarán una tarjeta navideña y cada uno escribirá su composición en la parte interior de la misma. Cuando terminen se leerán algunas.

Cinco

Para finalizar, invita a los niños a continuar participando en las *actividades* de la biblioteca y pídeles que traigan para la siguiente sesión el material necesario para elaborar su piñata: un globo grande; papel periódico; papel crepe; papel de china de diferentes colores; papel aluminio; así como cuatro pliegos de cartulina, tijeras y engrudo. Este último se elabora disolviendo media taza de harina de trigo en una taza de agua; se revuelve hasta que desaparezcan los grumos, se calienta a fuego lento, sin dejar de mover para que no se pegue, hasta obtener una pasta suave.

Sesión 4

Las piñatas

Uno

Lleva a cabo la dinámica *El niño Dios y el diablo*: Primero elige a dos niños, uno será el niño Dios y el otro el diablo; ellos se quedarán de pie mientras todos los demás se acuestan en el suelo.

Entre el diablo y el niño Dios levantan, uno por uno, a los que están acostados. Quien doble las piernas se irá con el diablo y, el que permanezca derecho, con el niño Dios.

Cuando levanten a todos, se formarán dos grupos, el de diablos y el de dioses, los diablos corretearán a los otros niños y, cuando alcancen a alguno, lo convertirán en uno de ellos. El juego termina cuando todos se hayan convertido en diablos.

Dos

Con anticipación dibuja en una cartulina una piñata grande con siete picos. Divide en siete equipos al grupo, pídeles que platiquen por unos minutos lo que saben acerca del origen de las piñatas; a continuación reparte una hoja y un lápiz para que escriban su respuesta y la peguen en cada uno de los picos. Finalmente, se leerá lo escrito. Puedes complementar la información con la lectura en voz alta del siguiente texto:

Las piñatas

Uno de los elementos característicos de las posadas mexicanas son las piñatas. Sobre su origen existen diversas versiones, por ejemplo: una de ellas indica que provienen de Oriente, principalmente de China, de donde fueron llevadas por los árabes a España y Sicilia, y de ahí a América. Otra versión dice que llegaron directamente de Oriente a México a través de la Nao de Filipinas; también se cree que provienen de la tradición prehispánica, como un elemento derivado directamente de los ricos adornos en forma de piñas, confeccionados con flores y frutas de gran colorido, que los indios acostumbraban elaborar para

sus fiestas. Lo que podemos dar por cierto, es que las piñatas mexicanas son producto del sincretismo cultural.

Si las versiones sobre su origen son diferentes, también lo son las que se refieren a su simbolismo; pero entre todas las interpretaciones que se han hecho, la más generalizada es la de que dice que representa la lucha que sostiene el hombre, valiéndose de la fe (el palo), para destruir el maleficio de las pasiones (la piñata).

Tres

Invita a los participantes a elaborar entre todos una piñata de la siguiente manera:

§ Se infla un globo, se anuda y se forra con cinco capas de papel periódico y engrudo; se deja secar. Es necesario dejar sin forrar, en la parte superior, un orificio lo suficientemente amplio para introducir después el relleno de la piñata.

§ Una vez que el papel esté perfectamente seco y duro, el globo se rompe con un alfiler, se hacen dos orificios laterales, que servirán para colgar la piñata, y se procede a adornarla.

§ Con engrudo y papel aluminio se forra el centro de la piñata y se van añadiendo olanes de papel de china o crepé de colores. Se pueden “enchinar” ligeramente las puntas del papel pasándoles encima un cuchillo de mesa sin filo, tratando de no jalar demasiado para evitar romperlo.

§ Para formar los picos de la piñata, se hacen siete conos usando medio pliego de cartulina para cada uno. Antes de unirlos a la piñata, se forran con papel aluminio y papel de china, y se les pegan unos flecos de papel crepé en las puntas.

Cuatro

Reparte tarjetas de 15x15 cms a los niños y pídeles que escriban algo que imaginen y que no exista en el mundo. Con esas tarjetas llenarán la piñata; pueden agregar dulces. Para finalizar la romperán a la manera tradicional y posteriormente les agradecerás su asistencia al taller.

Bibliografía

I 2 G345 D47 Gammell, Stephen. *Despierta Oso... ¡Es Navidad!* Madrid: Altea, 1982. 36 pp. Oso decide no hibernar, para poder festejar la Navidad. En la Nochebuena, recibe la visita de un misterioso personaje... ¡Santa Claus!, y se va con él muy feliz a repartir los juguetes.

I 3 U87 N38 Uttley, Alison. *Las Navidades de conejita gris*. España: Plaza & Janés, 1983. 47 pp. Relata las aventuras de la conejita gris y los preparativos que tiene que hacer ante la llegada de la Navidad.

I 3 A52 C836 “El abeto”, “La vendedora de fósforos”. En: *Cuentos de Andersen*. Barcelona: Toray, 1981. Vols. 2 y 8 (Colección Fulgor.) Ambos cuentos se ocupan de la época navideña y hablan de las fiestas de Navidad dentro de la tradición europea.

I 745.54 C68 “Piñatas, platillos y adornos navideños”. *Cómo hacer mejor*. México: Secretaría de Educación Pública, 1987. V. 8. 34-160 pp. Describe el proceso de elaboración de las piñatas; contiene recetas sencillas de platillos típicos mexicanos para la Navidad, cómo hacer adornos navideños con papel y nacimientos con diversos materiales papel, madera, ramas, etcétera.

I 783.65 S57 Méndez, Concha y Siewert, Caterine. *Sirenas de Navidad*. México: Secretaría de Educación Pública/Ediciones El Ermitaño, 1984. 40 pp. La Navidad es una fiesta de esperanza; ángeles, pastores, una sirena y algunos animales ofrecen villancicos y versos al niño Dios que está por nacer.

I 784.6 W34 Walsh, María Elena. *El reino del revés*. México: Amaquemecan, 1989. 94 pp. La Navidad es momento de reflexión pero también de alegría, canciones y coplas que acompañan esta celebración.

I 871 P83 Pueblita, Arturo R. *Navidad*. México: Cooperativa Modelo, S.C.L. 1969. 70 pp. Lecturas para niños de 8 a 10 años; en cada una de sus páginas aborda el tema de la Navidad con poesía, ritmo y musicalidad.

I 972 D82 Dubovoy, Silvia. *Tradiciones y costumbres mexicanas*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Dirección General de Publicaciones, 1989. 131 pp. Brinda información acerca de las pastorelas, las posadas y los villancicos. Ofrece ejemplos de adornos navideños, como faroles y flores de nochebuena.

Tema: Tradiciones decembrinas

Sector: Jóvenes.

Número de sesiones: Tres.

Duración: 60 minutos cada una.

Sesión 1

Ponche de palabras

Uno

Da la bienvenida al grupo y lleva a cabo la dinámica *Cena de nochebuena*: cada participante dirá su nombre y agregará un ingrediente para la cena, por ejemplo: “Soy Víctor y voy a cooperar con sopa de codito”; “Soy Irma y voy a cooperar con cacahuates”; “Soy Paula y voy a cooperar con una botella de sidra”, etcétera.

Dos

En seguida comenta que cada familia tiene una forma diferente de celebrar la Navidad y el Año Nuevo. En la comida también hay diferencias; pregunta a los asistentes qué cenan y cómo la preparan.

Para continuar, comenta que México ha hecho algunos aportes a la gastronomía navideña e invítalos a leer un texto que hable de ello. Se sugiere “Lo que debe a México la Navidad” que se encuentra en el libro *El galano arte de leer* (véase bibliografía).

Finalmente, invita a los participantes a realizar comentarios acerca de la lectura.

Tres

Para llevar a cabo la siguiente actividad, escribe previamente en tarjetas algunas frases, por ejemplo: miradas de flor de nochebuena, sopa de sonrisas, pastel de abrazos y fresas, sopa de codito con trocitos de amor, caricias de chocolate, té de felicidad, sidra enamorada, papas rellenas de buenos deseos, besos en almíbar, tallarines a la ternura, etcétera. Asimismo, en una hoja de rotafolio escribe las siguientes palabras en este orden: arriba, desayuno; en medio, comida y abajo, cena.

Lleva a cabo la actividad *Cocinando palabras*, separa en parejas a los participantes y reparte dos tarjetas, una en blanco y otra con una frase. Explica que van a preparar un menú poético de Navidad, y para ello tendrán que escribir lo que les sugiera la frase que les tocó. Da tiempo suficiente para que se inspiren; mientras, coloca al frente del grupo la hoja de rotafolio y diles que cuando terminen de escribir coloquen su tarjeta en donde les parezca más conveniente: en el desayuno, en la comida o en la cena. En seguida se leerá el menú completo y se harán comentarios de la actividad.

Cuatro

Para concluir, pide que para la siguiente sesión traigan un juguete que aún conserven de cuando eran niños e invítalos a continuar visitando la biblioteca.

Sesión 2

Recuerdos de Reyes

Uno

Da la bienvenida a los participantes. Con anticipación busca una bolsa grande y guarda en ésta varios juguetes: una cuerda para brincar, un carrito, una muñeca, un yoyo, etcétera. Lleva a cabo la dinámica *Costal de reyes*, la cual consiste en que cada participante sacará un juguete del costal, mencionará su nombre y dirá: “Este juguete me recuerda...” y comentará algún pasaje de su niñez, referene a los obsequios que los Reyes Magos le hacían.

Dos

Posteriormente se leerá un cuento que trate de la llegada de los Reyes Magos; se sugiere el texto “Los reyes magos”, que se encuentra en el libro *Donde habitan los ángeles* (véase bibliografía).

Tres

Coordina la actividad *Historias a la mano*. Reparte una hoja y un lápiz a cada participante, indica que dibujen el contorno de su mano, la que ellos elijan, y diles que de izquierda a derecha escriban: en el primer dedo, las frases que más les hayan gustado; en el segundo, sentimientos que les dejó; en el tercero, imágenes que les quedaron grabadas; en el cuarto, qué colores le pondrían a la historia y por qué; en el quinto, qué título le darían y en la palma, qué les recuerda. Da un tiempo pertinente para que puedan escribir. Al terminar compartirán su *Historia a la mano*.

Cuatro

Para finalizar, comenta acerca de los servicios de la biblioteca pública e invítalos a continuar en el taller.

Sesión 3

Un toque de canciones y poesía en Navidad

Uno

Da la bienvenida al grupo; a continuación pide que de manera espontánea reflexionen y compartan qué significado tiene la Navidad para cada uno de ellos, qué sentimientos les despierta, si influyen las fiestas de fin de año en algún proyecto de su vida, por qué sólo en esa época el espíritu de los buenos deseos se despierta en las personas.

Dos

Comenta acerca de los escritores que han plasmado esos sentimientos en canciones y poemas. En seguida invita a leer algunos de ellos, donde se aborda el tema de la Navidad, por ejemplo: “El brindis del bohemio” de Guillermo Aguirre y Fierro, “Soneto del tiempo” de Renato Leduc, y canciones como: “Amarga Navidad”, “Año viejo”, etcétera. (véase bibliografía).

Al terminar las lecturas comentarán cuáles emociones y sentimientos se resaltan más y compartirán algunos recuerdos o anécdotas navideñas.

Tres

A partir de los poemas y canciones leídas, los participantes escogerán por parejas, la que más les haya gustado y llevarán a cabo la actividad *Canjeando palabras*, que consiste en sustituir algunas palabras del poema o canción por otras, hasta que quede diferente al original. Cuando terminen de escribir se leerán todas.

Cuatro

Para terminar, lleva a cabo la dinámica de cierre *Qué me llevo y qué dejo*: cada participante, en una hoja de papel escribirá utilizando sólo cuatro palabras de un lado y cuatro del otro, primero qué me llevo y en el reverso qué dejo. De manera libre se compartirán algunas de las ideas.

Al finalizar, los invitarás a obtener su credencial de préstamo a domicilio y agradecerás su participación en el taller.

Bibliografía

C 030 E5 V.9 "Navidad". *Enciclopedia ilustrada Cumbre*. México: Cumbre, 1973. V. 9 50-54 pp. En esta enciclopedia encontramos el significado de la palabra Navidad. Relata el origen de la celebración y menciona los símbolos y las tradiciones que la representan.

784.61 C36 V.2 Kuri Aldana, Mario. *Cancionero popular mexicano*. México: Secretaría de Educación Pública/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1987. V. 2. pp. 153-179. Explica qué son los villancicos, proporciona información acerca de su origen, cómo llegaron a México, e incluye algunos ejemplos de estos cantos.

808.8 G32 V.1 Michaus, Manuel. "Lo que debe a México la Navidad". En: *El galano arte de leer*. México: Trillas, 1996. 390 pp. La Navidad es la fiesta más vieja del mundo cristiano y México ha contribuido a ésta con el pavo, la flor de nochebuena, los cacahuates y la parafina.

861.08M 046 1979 Zaid, Gabriel. *Ómnibus de poesía mexicana*. México: Siglo XXI, 1996. 694 pp. Este libro es una muestra de la riqueza poética mexicana; incluye algunos poemas relacionados con el tema de las fiestas decembrinas.

863M C446 D68 Celis, Claudia. *Dónde habitan los ángeles*. México: Ediciones S.M./Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. 1997. 124 pp. ¿Quién no ha tenido en la vida a alguien muy especial? Esta novela llena de amor y de voluntad de superación, toca las fibras más íntimas del corazón.



Con los ojos del corazón

Introducción

Las personas con discapacidad conforman un sector muy importante de la población mundial, se estima que de los 140 millones de personas con capacidades disminuidas que existen en el mundo, —según cifras que maneja la UNICEF—, el 9% aproximadamente vive en América.

Para todas las personas vinculadas con la educación y la cultura, esta situación constituye una gran oportunidad para incidir favorablemente en la integración social de las personas que tienen alguna discapacidad.

De acuerdo con la Convención de las Naciones Unidas celebrada en 1992, todos los niños con discapacidad tienen derecho a recibir ayuda para alcanzar el máximo grado de confianza, que les permita integrarse a la sociedad.

Quienes trabajamos en bibliotecas públicas, no podemos quedarnos al margen del esfuerzo conjunto que busca apoyar el desarrollo humano de aquellos que tienen algún impedimento físico o psicológico. Para contribuir a dicho crecimiento, proponemos algunas actividades de lectura que permitan a estos usuarios disfrutar de la palabra escrita, convivir con otras personas y alcanzar una vida más plena y digna.

Las actividades de fomento a la lectura propuestas en este documento, pretenden reafirmar las posibilidades que tienen las personas con capacidades disminuidas para desarrollarse por medio de la lectura, la imaginación, la fantasía y la creatividad.

Objetivos

§ Brindar atención específica a los usuarios con alguna discapacidad en la biblioteca pública, a través de la prestación de los servicios bibliotecarios.

§ Fomentar entre las personas con discapacidad el gusto por la lectura de cuentos, fábulas, leyendas, novelas y poesías por medio de diversas actividades.

Descripción

Las propuestas contemplan principalmente opciones para niños y jóvenes, ya que es a ellos a quienes en mayor medida se procura atender en las instituciones para lograr su integración social. Si promueves las actividades en los centros y escuelas dedicadas a la atención a personas con capacidades diferentes, tendrás la posibilidad de una mejor convocatoria. En el caso de los adultos, el trabajo lo tendrás que llevar a cabo con grupos pequeños o de manera individual, ya que ellos generalmente se acercan a la biblioteca por una inquietud personal.

Para facilitar el trabajo, en el presente documento se indica el tipo de discapacidad a la que está dirigida cada actividad, la estrategia de fomento a la lectura que se podría utilizar y su duración.

Es importante señalar que uno de los propósitos de estas actividades es que los usuarios con capacidades diferentes se comuniquen utilizando diversos medios: la palabra, la escritura o la expresión plástica, con el fin de compartir sus experiencias como lectores.

Lee todo lo referente a las actividades del presente documento y elabora un programa de actividades según el tipo de usuarios con discapacidad que atenderás.

Asimismo, en la promoción de sus actividades será conveniente que expliques el tipo de habilidades que se requieren para poder participar, de tal manera que el usuario discapacitado pueda elegir las con base en sus posibilidades.

Al final del documento encontrarás dos anexos: uno con sugerencias y recomendaciones para la atención a los usuarios cuyas capacidades están disminuidas, y otro con la descripción de las características que definen a cada discapacidad.

Sugerencias y recomendaciones

Para obtener mejores resultados, un aspecto que no debes perder de vista es que las personas con discapacidad son tan diversas como el resto de las personas, y que integrarlas bajo un mismo grupo estimula una falsa homogeneidad, por lo que tendrás que recurrir a tu sensibilidad y capacidad de observación para brindarles una atención de calidad dentro de grupos heterogéneos.

Por otra parte, para interesar a las personas con capacidades diferentes en los libros y en las actividades que ofrece la biblioteca pública se sugiere:

§ Que las pongas en contacto con los libros y la lectura. Para ello explora en el acervo hasta encontrar aquellos textos que verdaderamente despierten su interés.

§ No te formes demasiadas expectativas con respecto a los resultados de las actividades, los usuarios con capacidades diferentes generalmente se sienten más limitados por las expectativas de otros y su consecuente calificación, que por sus propias condiciones.

§ Incluye a los usuarios con discapacidad en actividades donde se invite a público en general, ya que la integración grupal permite conocer y aceptar las diferencias y promueve el respeto entre las personas, además de reforzar la autoestima del usuario cuyas capacidades están limitadas.

§ Ten siempre en cuenta que las personas con requerimientos especiales pueden ser capaces de realizar ciertas actividades, pero que no pueden hacer algunas otras, y que será tu tarea determinar hasta qué punto motivar su participación en el grupo.

Asimismo, para lograr mejores resultados en el trabajo con usuarios con discapacidad toma en cuenta las siguientes recomendaciones generales:

No esperes demasiado, ni poco. Si pretendes obtener grandes logros en una primera sesión y no resulta así, te puedes desilusionar y no volver a intentarlo; debes aprender a graduar tus esfuerzos y estar muy pendiente de las características de cada participante, en ocasiones con uno o dos usuarios puedes trabajar de manera intensa. El manejo de grupos numerosos dependerá de tu propia experiencia y de la que adquieras con la práctica.

No hagas demasiado, pero no limites tus esfuerzos. Prepara con anticipación los materiales requeridos, sólo improvisa en caso extremo. Procura que los usuarios sientan que existe un auténtico interés de tu parte por brindarles una buena atención.

Para los usuarios con capacidades diferentes existen libros que despiertan su imaginación y además estimulan sus sentidos, por ejemplo los libros para tocar, o aquellos que cuentan con sonidos les permiten recrear ambientes específicos.

De no contar con este tipo de libros puedes buscar otras alternativas, por ejemplo si vas a trabajar con un cuento que trate sobre animales puedes utilizar materiales con diferentes texturas: terciopelo para ejemplificar la sedosidad del pelo de los felinos, rocas para semejar la piel de los elefantes, gelatina o dulces de gomita para representar a las serpientes o a los anfibios, etcétera.

Otro ejemplo: si vas a tratar el tema de la naturaleza puedes incluir frutas, flores, hojas o madera para que los usuarios las toquen, huelan o saboreen, según sea el caso. Lo importante es que propicies una experiencia vivencial más intensa con la lectura.

No hagas comparaciones. En ocasiones una actividad de lectura que tuvo un gran impacto con un grupo, puede resultar poco interesante para otro. No te desespere y procura encontrar el justo medio, cada usuario con discapacidad es distinto e incluso una misma persona que durante una visita anterior se mostró entusiasmada, en otra sesión puede estar menos animada.

No te preocupes. Si no obtienes éxito al principio no te desespere, el trabajo con personas con discapacidad requiere de entrega, dedicación y mucha paciencia; siempre existe una segunda o tercera oportunidad.

Sugerencias específicas para cada tipo de discapacidad

Para ciegos y débiles visuales:

- § Utiliza cascabeles o campanas para captar su atención.
- § Recuerda que las experiencias de tocar son especialmente importantes para las personas con esta discapacidad (permíteles manejar objetos de diferentes formas, pesos y texturas).
- § Asegúrate de dar indicaciones verbales muy precisas.

Para personas con problemas de audición y de habla:

- § Procura tener un contacto visual con ellos todo el tiempo para mantener su atención.
- § Asegúrate de que el espacio en el que se lleven a cabo las actividades esté en silencio, ya que tendrás problemas de comunicación con el grupo si hay otros ruidos que compitan.
- § Continúa hablándole a la persona aunque ella no responda, ya que puede tener más oído residual del que tú crees o tardar un poco más de lo habitual para reaccionar a tus indicaciones.
- § Recuerda que las personas con esta discapacidad presentan una mayor sensibilidad de la vista, del gusto, del olfato y del tacto.
- § Atiende a cualquier sonido gutural que la persona haga espontáneamente, ya que lo que pretende es que le prestes atención.

Para personas con síndrome de Down, con retraso mental y débiles cerebrales:

- § Muestra paciencia todo el tiempo.
- § Ten presente que las personas con estos problemas pueden tardar más en reaccionar a los estímulos y pueden ser menos expresivos, aparentemente, en sus reacciones.

§ Continúa hablándole a la persona aunque no recibas una respuesta clara. Ella está consciente de tus tentativas y reaccionará a su tiempo.

§ Recuerda que las personas con estos problemas pueden necesitar un poco más de tiempo para recibir nueva información y expresar su deleite.

§ Ten presente todo el tiempo que no estás buscando una actuación perfecta del discapacitado, sino su participación.

§ Asegúrate de manifestar un elogio a cada intento que haga la persona por participar.

§ Recuerda que las personas con estos problemas pueden manifestar su desagrado o molestia de manera agresiva.

Para personas con discapacidades físicas:

§ Considera que las personas con este problema son sumamente sensibles y muestran mucho interés por participar.

§ Recuerda que las personas con discapacidad física presentan una mayor agudeza en todos sus órganos sensoriales.

§ Evita proponer actividades que tengan que ver con desplazamientos difíciles o coordinación motora.

Para personas con problemas de aprendizaje:

§ Ten presente que las personas con estos padecimientos pueden manifestar falta de atención o concentración.

§ Recuerda que en todas las actividades es necesario que este tipo de usuario se sienta totalmente integrado al grupo.

§ Considera que algunas personas con esta característica presentan problemas en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

§ Toma en cuenta que los usuarios con problemas de aprendizaje se caracterizan por una inteligencia limitada, pero no deben ser confundidas ni tratadas como personas con retraso mental o síndrome de Down.

El bibliotecario y el usuario con capacidades disminuidas

Con el propósito de brindarte información general sobre las características de las personas que presentan alguna discapacidad, a continuación te ofrecemos datos que te permitirán trabajar mejor las actividades de lectura, con este tipo de usuarios.

Las discapacidades humanas se pueden dividir en cinco grupos:

- ▶ Impedidos visuales (ciegos y débiles visuales)
- ▶ Sordos y/o mudos (problemas parciales o totales de audición y habla)
- ▶ Síndrome de Down, débiles cerebrales y retraso mental
- ▶ Discapacidades (congénitas o por causa de un accidente)

■▶ Personas con problemas de aprendizaje

Impedidos visuales: son aquellos que presentan pérdida o disminución de la agudeza visual, es decir, personas que no pueden recibir información mediante la vista. En México existen aproximadamente 94 ciegos por cada 100,000 habitantes, lo que significa que actualmente hay más de 75 000 invidentes en el país.

Para ellos la lectura en voz alta es una excelente alternativa para motivarlos hacia el disfrute de la palabra escrita. Puedes invitar a este sector de la población a participar con su presencia y comentarios en actividades como el teatro en atril, el círculo de lectura y la hora del cuento.

Asimismo, de contar con un grupo de voluntarios que disfruten de la lectura en voz alta, puedes grabar novelas, poesías, cuentos y leyendas entre otros materiales, para que organices un acervo en audio que permita al usuario invidente conocer algunas de las obras más representativas de la literatura universal.

Por su parte, algunas estaciones de radio también cuentan con material grabado que puede reproducirse, para ello será necesario que realices los acuerdos pertinentes con las radiodifusoras locales para obtener una copia.

Problemas parciales o totales de audición y habla: para las personas que nacen sordas es más difícil aprender a hablar; resulta muy complicado integrarlas al aprendizaje de la lectura y la escritura, ya que el oído es un instrumento básico para la comunicación.

Sin embargo, con un poco de paciencia y mucha dedicación es posible que trabajes en la biblioteca con un grupo pequeño de sordos y/o mudos. Para ellos te sugerimos que elabores *sombras chinescas* y utilices argumentos sencillos. El uso de títeres planos, así como la narración de cuentos con imágenes llamativas, las dramatizaciones y las obras teatrales representadas con mímica, también son una buena alternativa para este grupo específico.

En caso de que utilices la lectura en voz alta, habla lenta y claramente para dar tiempo a los usuarios de leer los labios; muestra vigor y entusiasmo en la voz y en las expresiones faciales. En ocasiones será necesario que dramatices una ilustración por medio de un objeto o juguete, para hacer más interesante lo que dices, y así ayudes a una mejor comprensión.

Esta última alternativa es muy importante porque favorece el desarrollo de la comprensión oral y establece la importancia de los libros como medio de comunicación (esta actividad debes considerarla para los usuarios que son capaces de comprender la lectura facial y labiodental).

Síndrome de Down: es la enfermedad genética más común de la especie humana. En las personas que la padecen causa un desarrollo anormal tanto físico como mental; se acompaña de múltiples malformaciones y predisposición a otro tipo de enfermedades, sobre todo en la primera infancia.

En México de cada 400 niños nace uno con síndrome de Down. Estos niños en general poseen un alto grado de sensibilidad por lo que suelen manifestar sus sentimientos de manera exagerada. Dependiendo de la estimulación previa, este grupo puede realizar actividades como escuchar un relato corto con atención, recortar con tijeras redondas, pegar, rasgar y participar en juegos sencillos.

Las personas con síndrome de Down, en su mayoría disfrutan mucho la lectura en voz alta cuando ésta se apoya con imágenes o títeres. También son capaces de dibujar y/o iluminar a su personaje favorito y pueden reproducir una historia sencilla. Lo más indicado es que selecciones los libros y otros materiales con grandes ilustraciones y poco texto.

Cuando trabajes actividades de lectura en voz alta con estos usuarios procura señalar las imágenes mientras estás hablando acerca de ellas, permite al usuario manipular el libro, pide que identifique las imágenes y que cuente las historias con sus propias palabras. También formula preguntas sencillas como por ejemplo: ¿cómo se llama el cuento? ¿qué personaje te gusta más? ¿cuál imagen es la más bonita? etcétera.

Debilidad cerebral y retraso mental: el retraso mental afecta al 3% de los niños nacidos cada año. Aproximadamente una cuarta parte de ellos, son diagnosticados en el momento del nacimiento; sin embargo, para la mayoría de los niños que presenta perturbaciones menos graves, el problema se detecta cuando ingresan a la escuela. Este padecimiento aparece con frecuencia en combinación con otros trastornos del desarrollo, tales como parálisis cerebral, autismo y epilepsia.

El retraso mental se refiere a limitaciones considerables en el funcionamiento cerebral, se caracteriza por un bajo rendimiento intelectual y cierta dificultad para actuar independientemente y afrontar diversas situaciones sociales.

Las personas que sufren alguno de estos padecimientos poseen un nivel de atención, retención y concentración peculiar, ya que pueden permanecer durante mucho tiempo aparentemente sin prestar atención; sin embargo un dibujo, una palabra o una situación determinada, puede estimular su interés y deseo de comunicarse.

Para trabajar con estos grupos es muy importante partir de los conocimientos previos del usuario, por esta razón apóyate en los maestros de educación especial, los padres de familia o las personas responsables de ellos, ya que son quienes podrán indicarte qué puede hacer el participante y cuáles son sus limitaciones.

Discapacidad física: es cualquier discapacidad o limitación orgánica y/o funcional que limita al individuo en su desempeño normal en la vida cotidiana.

En general son personas bien adaptadas a su medio que con un poco de ayuda pueden hacer prácticamente cualquier cosa. Muchos de ellos poseen un espíritu muy positivo, gustan de la compañía de otras personas y pueden participar en las actividades de lectura que organices, por ejemplo: un círculo de lectura, una tertulia, un cine-debate, o la elaboración de una muestra bibliográfica o un periódico mural.

Problemas de aprendizaje: Las personas con problemas de aprendizaje son quienes presentan dificultades particulares en la adquisición y mantenimiento de los conocimientos escolares básicos. En nuestro país entre un 2% y un 4% de los estudiantes que cursan los niveles de primaria y secundaria sufren una discapacidad de este tipo, para ellos te recomendamos que selecciones textos agradables que vayan de acuerdo con sus intereses particulares.

En este sentido, procura separar el trato académico de las actividades de lectura recreativa, para mostrar a los usuarios que la lectura es un acto que se disfruta en sí mismo.

Las actividades de investigación, la hora del cuento y el círculo de lectura también son de gran aceptación en este tipo de usuarios. Porque obtienen un gran provecho del tiempo de lectura que compartas con ellos, además de significar un momento de diversión.

Para ellos, asociar las palabras a la imagen y seguir una secuencia es muy importante. Además, con la práctica de la lectura, estos usuarios incrementan su atención, adquieren un mayor vocabulario, desarrollan la capacidad de deducción y aprenden a concentrarse.

Como puedes observar hasta este punto, se requiere de una planeación minuciosa de las actividades de lectura, por lo que siempre debes considerar las características de cada discapacidad. Por último, el

éxito sólo dependerá de tu estilo personal para trabajar, del acervo con el que cuentes y de los apoyos que logres consolidar.

Bibliografía de apoyo

A continuación encontrarás una serie de libros que te serán de utilidad en el trabajo con los usuarios que presentan capacidades diferentes o por si deseas profundizar en el tema:

157.824 C67 Coronado, Guillermo. *La educación y la familia del deficiente mental*. México: C.E.C.S.A., 1981. 154 pp. El autor brinda en este libro información y orientación para los padres de familia sobre el problema de la deficiencia mental.

306.875 B163 Barberane, J. Benjamin. *Un niño especial en la familia*. México: Trillas, 2000. 85 pp. Obra dirigida a los padres de niños con problemas de desarrollo, sean estos físicos o mentales como: problemas de los sentidos (sordera, ceguera), de la estructura física (deformaciones), de movimiento (parálisis cerebral), del funcionamiento mental (retardo mental, trastornos emocionales) o del lenguaje (mudez, mutismo). Su objetivo principal es ayudarlos a comprender la situación especial de sus hijos, a aceptar sus limitaciones y a manejar su propio comportamiento y el de quienes rodean al niño: hermanos, parientes, vecinos.

371.9 B259 Bricker, Diane D. *Educación temprana de niños en riesgo y disminuidos. De la primera infancia a preescolar*. México: Limusa, 1991. 454 pp. La autora presenta los fundamentos teóricos más importantes que guían los actuales trabajos de intervención, y los utiliza como base para la formulación del conocimiento práctico que conforma este libro.

371.9 B74 Brennan, Wilfred K. *El currículo para niños con necesidades especiales*. México: Siglo XXI, 1988. 252 pp. Este libro describe los aspectos que se deben considerar para el diseño de los programas de estudio de los niños con necesidades especiales.

371.9 D65 Donlon, Edward T. *La enseñanza de los deficientes severos y profundos*. México: Siglo XXI, 1989. 313 pp. Aborda diversos temas cuya finalidad es orientar, tanto a los padres como a los profesores, en la educación de los niños con deficiencias.

371.91 S53 Segal, Marilyn. *A tiempo y con amor (Asistencia a niños con requerimientos especiales)*. México: Diana/Edivisión, 1991. 262 pp. Libro dirigido a los padres de familia y al personal al cuidado de los niños con algún impedimento (visual, auditivo, motriz, autismo y síndrome de Down). Contiene consejos prácticos sobre alimentación, vestido, cuidado en el hogar, educación, sociabilidad y juegos.

371.912 F263 Flores Beltrán, Lilia y Berruecos Villalobos, Pedro. *El niño sordo de edad preescolar. Identificación, diagnóstico y tratamiento. Guía para padres, médicos y maestros*. En esta obra se presentan los principales conceptos que se utilizan en el tratamiento de problemas auditivos y se muestra la metodología especial para trabajar el oralismo. El propósito de la obra es apoyar a las personas con problemas auditivos para que se desenvuelvan en la vida como cualquier individuo, sin limitaciones en su desarrollo personal y colectivo.

371.92 S48 Silver, Larry B. *El niño incomprensido (Guía para padres de niños con dificultades de aprendizaje)*. México: Fondo de Cultura Económica, 1992. 178 pp. Este libro describe las dificultades psicológicas, emocionales y sociales que acarrearán la incapacidad en el aprendizaje., es un instrumento para aquellos padres y familiares de niños o adolescentes con alguna incapacidad.

371.928 E33 Edgerton, Robert B. *Retraso mental*. Madrid: Morata, 1985. 189 pp. Está dirigido a padres de familia, psicólogos, profesores y asistentes sociales, que tratan a diario niños con retraso mental. Describe las causas, prevención y tratamiento de este tipo de discapacidad.

371.928 G663 Grijalva, Georgina. *Actividades extraescolares. Para personas con deficiencia mental*. México: Trillas, 1992. 138 pp. Se describen cantos, juegos y otras actividades recreativas que pueden ser de gran utilidad en la integración familiar y social de las personas con deficiencia mental.

371.928 H856 Hordin, Georges. *“Amo la vida” dijo ella finalmente. Orientaciones de un padre con hija Down*. México: Trillas, 1992. 222 pp. La vida de una joven que logra integrarse a la vida social y productiva gracias al amor, cuidados y apoyo de su padre, amigos y médicos. Se aborda con objetividad algunos de los problemas que enfrentan tanto los padres de hijos impedidos, como todas aquellas personas que se preocupan por brindarles nuevas oportunidades de desarrollo.

371.928 M432 Mobarack Abraham, Mónica. *Lectoescritura en caracteres gráficos para estudiantes ciegos*. México: Trillas, 1988. 74 pp. Además de ayudar a los invidentes a comunicarse de manera escrita con personas que sí cuentan con el sentido de la vista, la autora les enseña cómo ser más independientes en sus actividades escolares y cotidianas.

Actividades de lectura para débiles visuales

Una mirada interior

Actividad: Hora del cuento.

Sector: Niños de 8 a 10 años de edad.

Duración: 50 minutos.

Introducción

Los cuentos, las fábulas y las leyendas atraen de manera particular a los pequeños al ponerlos en contacto con personas y sucesos diferentes, y trasladarlos por medio de la imaginación, a épocas y mundos remotos.

Leer en voz alta a los niños que tienen problemas de debilidad visual o ceguera, les permite acercarse al texto escrito de forma amena.

El objetivo de esta actividad es dar a conocer cuentos, fábulas o leyendas cuyos personajes utilizan sus diferentes sentidos (tacto, oído, olfato o gusto) para conocer y disfrutar del mundo que los rodea.

Sesión

Uno

Da la bienvenida al grupo, menciona tu nombre y organiza la dinámica de presentación *Mi nombre tiene un delicioso sabor*, la cual consiste en que cada participante diga su nombre y, como apellido, mencione el nombre de algún alimento que comience con la misma letra: por ejemplo *Pedro Pastel*, *Gerardo Gelatina*, *Martha Malteada*, etcétera (otra variante sería decir el nombre de su postre favorito).

Dos

Al terminar lo anterior lee en voz alta un cuento, leyenda o fábula cuyo personaje principal se valga de alguno de sus sentidos para conocer el mundo y lograr sus propósitos, por ejemplo: *Tuiii El murciélago* de Gilberto Rendón Ortiz y *El amor de Policarpo* de Alberto Forcada (véase bibliografía). De no contar con ninguna de las anteriores sugerencias, revisa el acervo de tu biblioteca para localizar el texto adecuado.

Tres

Al terminar la lectura pide a los niños que describan cómo se imaginaron al personaje principal, por ejemplo: tamaño, color, forma, sentimientos y cómo era el lugar donde se desarrolló la historia (un bosque, una selva o una cueva). Para complementar la actividad, puedes realizar las siguientes preguntas: si el texto no tuviera nombre, ¿cómo le pondrían?, si tuvieran que elegir alguna canción como fondo de la historia ¿cuál sería?, etcétera.

Cuatro

A continuación divide al grupo en tres equipos para jugar *Entrevistando al personaje*. Este juego consiste en representar una “entrevista de radio” para que los niños hablen como los personajes de la historia que escucharon con anterioridad y comenten algunos aspectos de la misma. Indica que un equipo representará al (los) personaje(s) de la historia, otro a los reporteros y un tercero hará los anuncios. Menciona que cada equipo tendrá 10 minutos para ponerse de acuerdo sobre lo que harán durante la entrevista. Posteriormente se realizará el juego.

Cinco

Para concluir, agradece a los niños su participación e invítalos a continuar asistiendo a la biblioteca.

Bibliografía

I 863M F73 A46 Forcada, Alberto. *El amor de Policarpo*. México: Ediciones Corunda/Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1987. 24 pp. Policarpo, un murciélago diferente a los demás se enamoró de Rigoberta, una hermosa periquita que logró hacer que su vida cambiara por completo.

I 863M R46 T84 Rendón Ortiz, Gilberto. *Tuiii, el murciélago*. México: Amaquemecan/Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes. 1992. 24 pp. Hace miles de años, en el sur del actual México, el niño Coco Cabogh se hizo amigo de Tuiii. Los dos se convirtieron en compañeros inseparables, pero la tribu de Coco no tenía simpatía por los murciélagos y algo trágico estaba por suceder.

El sabor de la imaginación

Actividad: Lectura en voz alta.

Sector: Jóvenes.

Duración: 50 minutos.

Introducción

Muchas plantas y flores están íntimamente vinculadas con la vida del hombre, por ejemplo, las plantas que sirven de ornato, como la rosa, el clavel y el tulipán. También existen aquellas que sirven al hombre por sus poderes curativos, como la manzanilla, la sávila, y la hierbabuena.

El objetivo de esta actividad es conocer algunas de las experiencias que los participantes han tenido en relación a estos elementos de la naturaleza y motivarlos para compartir la lectura en voz alta de textos relacionados con el tema.

Sesión

Uno

Da la bienvenida a los participantes y lee en voz alta un poema que trate sobre alguna flor, por ejemplo: “El Sol, la rosa y el niño” de Miguel Hernández o “La flor y la miel” de Luis de Góngora que a continuación se citan:

“El sol, la rosa y el niño”

El sol, la rosa y el niño

flores de un día nacieron.

Los de cada día son

soles, flores, niños nuevos.

Mañana seré yo:

otro será el verdadero.

Y no seré más allá

de quien quiera su recuerdo.

Flor de cada día es lo más grande

al pie de lo más pequeño.

Flor de la luz el relámpago

y flor del instante el tiempo.

Entre las flores te fuiste.

Entre las flores me quedo.

Miguel Hernández

“La flor y la miel”

Las flores del romero

niña Isabel,

hoy son flores azules,

mañana serán de miel.

Luis de Góngora

Dos

A continuación pide a los participantes que mencionen para qué sirven las plantas y las flores, y que comenten si alguna vez han recibido flores y cuál fue su reacción, si les gusta algún platillo elaborado con plantas y por qué, etcétera.

Tres

Para proseguir, lee en voz alta algún fragmento de leyenda, novela, cuento o receta de cocina cuyo ingrediente principal sea alguna flor o planta, por ejemplo: la leyenda de “Quie’ tiiki” que se encuentra en el libro *El maíz tiene color de oro (Leyendas vegetales)*; *El ruiseñor y la rosa* de Oscar Wilde o cualquier capítulo de la novela *Como agua para chocolate* de Laura Esquivel (véase bibliografía).

Cuatro

Al terminar la lectura realiza una tertulia en la cual se hagan comentarios sobre el contenido, los personajes y la historia en general.

Cinco

Para finalizar, agradece su presencia e invítalos a que hagan uso de los servicios que brinda la biblioteca pública.

Bibliografía

I 398.2 M34 *El maíz tiene color de oro (Leyendas vegetales)*. México: Novaro, 1981. 46 pp. Contiene la leyenda de Quie' tiki que narra cuando los dioses crearon las flores, las nombraron y les asignaron un perfume.

823 W63 R58 Wilde, Oscar. *El ruiseñor y la rosa*. México: Porrúa. 1979. 200 pp. (Sepan Cuantos 133.) En esta historia el amor que un joven siente por una doncella es capaz de conmover el tierno corazón de un ruiseñor, quien ofrenda su vida por brindar una oportunidad a la joven pareja; en cuanto a la rosa, ésta juega un papel preponderante, por lo que simboliza tanto su color como aroma.

863M E8675 C65 Esquivel, Laura. *Como agua para chocolate*. México: Planeta, 1995. 244 pp. Esta novela contiene recetas, amores y remedios caseros.

Actividades para niños con problemas de audición y habla

Murmullos del pasado

Actividad: Lectura en voz alta.

Sector: Niños de 6 a 8 años de edad.

Duración: 50 minutos.

Introducción

Las leyendas y los mitos atraen la atención de los niños. En este sentido, la presente actividad tiene como propósito que los participantes disfruten de este tipo de historias a través de símbolos y dibujos.

Sesión

Uno

Da la bienvenida al grupo. Presenta por medio de un mural, previamente elaborado, parte de una leyenda o un mito (véase bibliografía).

Para elaborarlo puedes utilizar pintura vinílica, crayolas o lápices de colores.

Es importante que dicha presentación se efectúe en un espacio grande (mampara o pared) para que todos los niños puedan observar.

Dos

Pide a los niños que observen con atención el mural y que traten de “leer” la historia. Refuerza la presentación haciendo comentarios breves. Exprésalos de forma lenta e incluso con exageración del lenguaje corporal.

Tres

Para finalizar, juega memorama con los asistentes, para lo cual debes elaborar previamente 20 pares de tarjetas de 10 x 15 cm. Las imágenes que selecciones para elaborar el juego serán personajes o situaciones que forman parte de la leyenda o mito con el que se trabajó.

El juego se realizará de manera grupal, si hay tiempo suficiente se permitirá que los niños seleccionen cualquier libro para que lo lean de manera libre.

Cuatro

Por último, agradece la asistencia de los niños e invítalos a continuar visitando la biblioteca.

Bibliografía

I 398.2 B52 Andrade Barbosa, Rogério. *Bichos de África* México: Secretaría de Educación Pública, 1994. 4 v. (Colección Libros del Rincón.) Contiene leyendas africanas para niños. Algunas hablan de la relación de los seres humanos con los animales: “La joven y la serpiente”, “La venganza de Eraga” y “El pájaro Cassolo y las abejas”. Otras son divertidas historias: “¿Por qué los perros se huelen unos a otros?”, “El juicio de la tortuga”, “La mosca torpe” y “Cómo se volvieron amigos el gato y el ratón”.

I 398.2 C81 Jordana, José Luis. *Cuando los animales hablaban (Mitos y leyendas)*. México: Gondomar, 1987. 109 pp. Este libro contiene diversas leyendas de los pueblos primitivos de la selva amazónica, entre ellas: “La guerra de los animales contra los insectos”, “La tortuguita que mataba tigres”, “El puma y el conejo” y “Machin, el mono blanco”.

I 398.2 M54 Molina, Silvia. *Los tres corazones (Leyendas totonacas de la creación)*. México: Ediciones Corunda, 1992. 32 pp. Es una leyenda que narra cómo concebían los totonacas la creación de los dioses, el Sol, la Luna, el hombre y los animales, y cómo aprendieron a cultivar el maíz.

Actividades de lectura para niños con síndrome de Down, débiles cerebrales y retraso mental

Una historia con color

Actividad: Lectura en voz alta.

Sector: niños de 8 a 12 años.

Duración: 50 minutos.

Introducción

A través de la pintura, las personas con síndrome de Down pueden hacer visible su vida interior y dar rienda suelta a su creatividad. La asociación de la lectura y la pintura hace que las personas con deficiencia mental desarrollen su percepción visual e integren su coordinación, al mismo tiempo contribuye a su desarrollo afectivo provocando un despertar a la experimentación y a la búsqueda de nuevas alternativas de acción.

La mayoría de las personas que padecen síndrome de Down, a pesar de sus dificultades en cuanto a discriminación y generalización de estímulos, son capaces de aprender a dibujar y a pintar porque involucran en la acción sus gustos y emociones por el color, la forma, etcétera. Su expresión gráfica es siempre proyectiva y cargada de vivencias recientes, ya que difícilmente dibujarán imágenes de un pasado muy lejano o asociaciones y conceptualizaciones abstractas; en esa medida la literatura puede resultar un extraordinario medio para desarrollar su creatividad que los provee de ideas e imágenes para dibujar.

Sesión

Uno

Da la bienvenida y preséntate ante el grupo. Enseguida, lee en voz alta un cuento sencillo que contenga ilustraciones, por ejemplo: *Las grandes mascotas* de Lane Smith, *Giraluna* de Jennie Ostrosky o *Gorila* de Anthony Browne (véase bibliografía).

Procura leer despacio para permitir que los usuarios observen con detenimiento las ilustraciones. A continuación pregunta a los participantes si les gustó la historia y por qué.

Dos

Al término de la lectura coloca en las mesas o el piso, un pedazo de papel kraft de tres metros aproximadamente; sobre éste, crayolas de diferentes colores o pequeños recipientes con pintura vegetal (anilina), o gises de colores (previamente rayados y mezclados con un poco de agua con azúcar, para hacer pintura digital). Muestra a los usuarios que pueden dibujar sobre el papel kraft cualquier imagen que les haya sugerido el cuento leído, e indica que entre todos harán un mural.

Tres

Para iniciar el mural pide a los participantes que se coloquen alrededor de la mesa que tiene el papel kraft y los colores; pon música e indica a los niños que dibujen lo que quieran durante el tiempo que dure, pero que cuando deje de escucharse pasen a tomar el lugar de su compañero de la derecha y completen lo que estaba dibujando. Continuarán por cuatro o cinco turnos, al finalizar todos juntos observarán el resultado de la pintura colectiva y harán comentarios.

Procura estar pendiente por si alguno de los participantes no desea trabajar en grupo, para que le proporciones un trozo de papel kraft de 30 cm aproximadamente y algunos colores para que se integre individualmente a la actividad de pintura.

Es importante que consideres que las personas con deficiencia mental y síndrome de Down requieren de una gran paciencia y dedicación. Además procura brindarles muchos ejemplos y dejarlos libres para que experimenten el placer de pintar y expresarse gráficamente.

Cuatro

Para concluir, agradece a los niños su participación e invítalos a continuar asistiendo a la biblioteca.

Bibliografía

I 808.3 O87 G57 Ostrosky, Jennie. *Giraluna*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1992. 26 pp. Divertido relato de un grupo de niños que de pronto se dan cuenta que están caminando sobre las nubes. A lo largo de la historia los niños conocen al conejo de la luna, el arco iris, las nubes, los vientos y la lluvia. Este libro contiene imágenes atractivas.

I 813 S52 G72 Smith, Lane. *Las grandes mascotas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 28 pp. Historia maravillosa en donde los niños son pequeños y los animales gigantes. Narra las aventuras que pasan en la piscina láctea, en el jardín de los huesos y en los grandes agujeros de los ratones.

I 823 B78 G67 Browne, Anthony. *Gorila*. México: Fondo de Cultura Económica, 1993. 30 pp. El cuento trata de una niña a la que sus padres no le hacen caso, hasta que uno de sus juguetes, un gorila, la lleva a pasear y a divertirse.

Actividades de lectura para niños con problemas de aprendizaje

Mi personaje favorito

Actividad: Hora del cuento.

Sector: Niños de 6 a 8 años de edad.

Duración: 50 minutos.

Introducción

Desde que somos pequeños nos atraen todas aquellas historias que la gente adulta nos narra acerca de aventuras increíbles, seres fantásticos, horribles monstruos, valerosos héroes, temibles brujas y bellas princesas.

El objetivo de esta actividad es que los niños identifiquen un personaje literario con el que sientan afinidad, pasen un rato agradable, compartan la lectura de libros y disfruten las actividades de la biblioteca pública.

Sesión

Uno

Comenta a los niños que todos cuando somos pequeños sentimos afecto o nos identificamos con un juguete, una mascota, un amigo o un cuento, y lo llegamos a convertir en nuestro acompañante favorito.

A continuación, pide a los participantes que pongan mucha atención en la lectura que harás, ya que cada uno de ellos seleccionará al personaje que le parezca más simpático o con el que se identifique. En seguida, inicia la lectura en voz alta de un cuento previamente seleccionado, en cuya historia aparezcan varios personajes (véase bibliografía).

Dos

Después, pide a los niños que formen un círculo y pregúntales cómo prefieren dar a conocer al resto del grupo su personaje favorito, ya sea platicando o actuando como él. Según su preferencia, cada niño presentará de manera verbal o con mímica al personaje que eligió.

Tres

Por último, los niños que así lo deseen explicarán en voz alta, por qué eligieron con su personaje. Podrán contar alguna anécdota o vivencia que relacione el cuento con su realidad personal.

Cuatro

Para cerrar la sesión, agradece a los participantes su asistencia e invítalos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio, para que puedan llevarse a casa el cuento que sea de su agrado.

Bibliografía

I 808.63 B78 L52 Brown Anthony. *El libro de los cerdos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1991. 28 pp. Un ama de casa decide poner fin a los abusos que cometen su esposo y sus hijos al no apoyarla en el quehacer del hogar. Durante el cuento se narran los recursos que utiliza para que tomen conciencia.

I 813 H87 N52 Hutchins, Hazel. *Nicolás en la biblioteca*. México: Futuro lector, 1991. 35 pp. En un día lluvioso, la madre de Nicolás decide llevarlo a la biblioteca. En su recorrido por ésta descubre a un chimpancé escondido entre los libros, el cual se había salido de su cuento. A lo largo de la historia, la bibliotecaria y Nicolás ayudan al chimpancé a regresar al cuento al que pertenece.

I 863M C37 L67 Carballido, Emilio. *Loros en emergencia*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994. 40 pp. Historia de unos loros muy divertidos que poseen colores brillantes y llamativos; hablan, cantan, gritan y, lo mejor de todo, son muchos y están sueltos en un avión de pasajeros.

I 863M E87 H56 Esteva, Carmen. *La historia de Benjamín, tal y como él me la contó*. México: Patria/Promexa, 1984. 19 pp. Benjamín es un ratón cuya familia unida logra salvar los pequeños y grandes obstáculos de la vida. Cada uno de los miembros de esa singular familia tiene para Benjamín un valor y significado especial.

Si yo tuviera poderes mágicos

Actividad: Hora del cuento.

Sector: Niños de 8 a 10 años de edad.

Duración: 50 minutos.

Introducción

A los niños les encanta sentir que tienen poderes extraordinarios, aunque sea en su imaginación, incluso la mayoría de los pequeños suelen expresar anhelos nobles y generosos (como curar a todos los enfermos, impedir las guerras, acabar con la pobreza, etcétera).

El objetivo de esta actividad es que los niños disfruten algunas lecturas y reflexionen acerca de sus propias capacidades.

Sesión

Uno

Comenta a los participantes que los personajes principales de los cuentos de magia, encantamientos y hechizos son las hadas, magos, duendes y brujas, quienes generalmente realizan determinadas acciones apoyándose en poderes especiales.

Posteriormente, inicia la lectura en voz alta de un cuento, previamente seleccionado, sobre magia, hechizos o encantamientos (véase bibliografía).

Dos

En seguida, divide al grupo en cuatro equipos y pide a cada uno de ellos que platicuen entre sí los siguientes aspectos: quién era el personaje principal, qué poderes mágicos poseía y cómo los utilizó. Inmediatamente después organiza una ronda de comentarios.

A continuación, solicita a los equipos que contesten las siguientes preguntas ¿qué harían si un genio o un hada les concediera un poder mágico? y ¿en qué o para qué lo utilizarían? Al término de lo anterior, cada equipo compartirá sus respuestas con el resto del grupo.

Tres

Para finalizar, agradece su asistencia a la biblioteca e invítalos a participar en futuras actividades especialmente diseñadas para ellos.

Bibliografía

I 808.3 G365 A54 Gaskin, Carol. *El anillo del mago*. México: Sitesa, 1985. 121 pp. Es la historia de un mago malvado que ha hechizado a un reino entero. Con sus poderes mágicos, hace que durante el día todas las personas se conviertan en animales.

I 808.3 L523 N85 Lesson, Robert. *Nunca beses a los sapos*. México: Fondo de Cultura Económica, 1994. 48 pp. (A la orilla del viento.) Ocurrente historia de una niña que besa a todos los sapos que se cruzan en su camino para encontrar a su príncipe azul hasta que, al besar a uno de ellos, éste se convierte en un príncipe, quien se casa con la mamá de la protagonista.

I 808.3 M37 C37 Morales, Alfonso. *El castillo del hechicero*. México: Fernández Editores, 1986. 63 pp. Un famoso hechicero tiene que partir a cumplir una cita importante y deja a sus dos ayudantes a cargo. Ambos se meten en problemas al estar jugando con las pócimas y las fórmulas secretas.

I 808.3 R87 H56 Rubinstein, Becky. *Hechizos*. México: Amaquemecan, 1989. 36 pp. Contiene varios cuentos cortos: “La historia de la lechuza y la bruja”, “Las aventuras de la bruja Mochildreta”, “El mago Alcatraz en su laboratorio”, “Fantasmón”, “El fantasma que se manchaba al comer”, entre otros.

Actividades de lectura para personas impedidas físicamente

¿De quién se trata?

Actividad: Círculo de lectura.

Sector: Niños de 10 a 12 años de edad.

Duración: 50 minutos.

Introducción

A los niños les encanta aprender jugando. Esta característica puede aprovecharse para practicar una lectura activa, dinámica y amena.

El objetivo de esta actividad es que los niños conozcan las características de algunos animales a partir de la lectura de libros referentes al tema.

Sesión

Uno

Selecciona previamente diversos libros cuyo contenido haga referencia a algunos animales, por ejemplo: ballenas, leones, mariposas, pájaros, etcétera (véase bibliografía), y colócalos en una mesa que dispondrás en el sitio en donde se llevará a cabo la actividad.

Dos

En seguida, divide al grupo en tres equipos. Píde a los integrantes de cada uno de éstos, que elijan de la mesa el libro que más les guste o les llame la atención, para que lean las características generales de algún animal.

Posteriormente, pide a cada equipo que por turnos comente al resto del grupo algunos aspectos sobre el texto que leyeron: cómo es el animal que conocieron, en dónde vive, qué come y qué sonidos hace, todo esto sin mencionar su nombre. Al finalizar lo anterior, un integrante del equipo que expone le preguntará a los demás equipos si saben de qué animal se trata; si nadie adivina, éste dirá el nombre del animal al que hizo referencia la lectura. El mismo procedimiento se llevará a cabo con los equipos restantes.

Tres

A continuación, motiva a los participantes para que comenten qué es lo que más les gustó de las lecturas y de la actividad en general.

Cuatro

Por último, agradece su participación e invítalos a que hagan uso de los servicios y a participar en las actividades que ofrece la biblioteca pública.

Bibliografía

I 500 S28 *Preguntas y respuestas sobre la naturaleza*. Buenos Aires: Sigmar, 1986 48 pp. En el capítulo “Reino animal”, se encuentran una serie de preguntas que nos dan información sobre las principales características de los peces, los anfibios, las aves, los reptiles y los mamíferos.

I 591.0972 P34 Pallares, Eugenia. *Jaguares, tucanes y otros animales de la fauna mexicana*. México: Secretaría de Educación Pública, 1994. 24 pp. (Libros del Rincón.) En este libro se hace referencia a las diferentes especies animales que son propias del país, tanto marítimas como terrestres.

I 597 B8 Burton, Maurice. *La vida de los peces*. Madrid: Espasa-Calpe, 1980. 61 pp. El texto proporciona información sobre los principales animales marinos.

I 599.3 H35 Hamilton, W. Roger. *La vida de los animales*. Madrid: Espasa-Calpe, 1984. 59 pp. Presenta información e ilustraciones de los animales en su medio ambiente.

I 599.74 B8 Burton, Maurice. *La vida de los carnívoros*. Madrid: Espasa-Calpe, 1980. 61 pp. Ofrece información sobre las características de los mamíferos carnívoros.

Más allá de la ficción

Actividad: Círculo de lectura.

Sector: Jóvenes y adultos.

Duración: 50 minutos.

Introducción

El cuento es una de las formas literarias que atrae la atención de los usuarios que asisten a la biblioteca pública, seguramente porque entran en contacto con personajes y situaciones que los identifican con emociones, actitudes y valores. La lectura de cuentos de ciencia ficción motiva y estimula la creatividad de los jóvenes y los adultos.

Sesión

Uno

Para dar inicio, comenta que la actividad está dedicada a un personaje muy singular llamado Isaac Asimov, quien fue un científico y escritor norteamericano que se preocupó por dar a conocer a los demás la vida y los logros de hombres y mujeres que han contribuido al avance de la ciencia, por lo que escribió una larga serie de artículos y libros de publicación científica acerca de estos personajes. Asimismo, menciona que en su afán por divulgar la ciencia combinó la ficción con la realidad científica, creando así los mejores relatos de ciencia ficción de este siglo.

Dos

En seguida, organiza un círculo de lectura con algún cuento de ciencia ficción de Asimov (véase bibliografía).

Tres

Al término de la lectura coordina una ronda de comentarios respecto a lo leído y sobre la personalidad del autor. En seguida, lee en voz alta a los participantes lo que Isaac Asimov decía a los adolescentes: “No se preocupen si se sienten feos o son tímidos. Valemos por lo que llevamos dentro. Pongan algo en su interior y eso los hará ser lo que quieran ser”.

Cuatro

Para concluir la sesión agradece su participación e invítalos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio.

Bibliografía

808.3876 A824 Asimov, Isaac. *Azazel*. Barcelona: Plaza & Janés, 1992. 249 pp. Este libro presenta una serie de cuentos en los cuales el autor relata hechos cotidianos, agregándoles el ingrediente ficticio de la aparición de un diablillo que modifica sustancialmente los acontecimientos.

808.3876 A624 Asimov, Isaac. *Yo robot*. México: Hermes, 1984. 232 pp. Extraordinarios cuentos en donde los personajes principales son robots, los cuales no pueden dañar al ser humano y deben obedecer sus órdenes.

808.3876 A656 Asimov, Isaac. *Lo mejor de Isaac Asimov*. Madrid: Altea, 1976. 388 pp. Recopilación de los mejores cuentos del autor, donde podemos encontrar desde las historias sobre extraterrestres hasta aventuras increíbles en lugares inhóspitos y solitarios.

Talleres de lectura "... para no olvidar"
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE
COMUNICACIÓN GRÁFICA Y REPRESENTACIONES P.J., S.A. DE C.V.
EN EL MES DE NOVIEMBRE DE 2003.
LA EDICIÓN CONSTA DE DOS MIL EJEMPLARES
MÁS SOBANTES PARA REPOSICIÓN.