

## Mis Vacaciones en la Biblioteca 2004

CONSEJO NACIONAL PARA  
LA CULTURA Y LAS ARTES

PRESIDENTA  
Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS  
Jaime Nualart  
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, C.P. 06040  
Impreso y hecho en México  
ISBN 970-35-0039-0

En la realización de esta obra participaron:

Dirección: Evangelina Villarreal; coordinación: Nancy Sanciprián; propuesta y adaptación de contenido: Rubén Ávila, Luis Méndez, Juan E. Ruiz, Julio Samperio, Rocío Villegas y Rocío del Pilar Correa; supervisión editorial: Oscar Castro y Beatriz Palacios; diagramación y formación editorial: Jesús Figueroa y Guillermo Nieto; ilustraciones: Juan Eduardo Ruiz; corrección: Socorro Segura; diseño de portada e interiores: Natalia Rojas Nieto.

# Contenido

## PRESENTACIÓN

RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL BIBLIOTECARIO DURANTE EL PROGRAMA NACIONAL MIS VACACIONES EN LA BIBLIOTECA

Y TÚ ¿CONOCES TUS DERECHOS?

Sesión 1: La familia

Sesión 2: La escuela

Sesión 3: La salud

Sesión 4: La protección contra la explotación económica

Sesión 5: Hacia el respeto a nuestros derechos

Bibliografía sugerida

## NUESTROS DERECHOS

Sesión 1: El derecho a la felicidad

Sesión 2: ¡No hay derecho, joven!

Sesión 3: Amor, afecto y cuidado

Sesión 4: Evitemos la discriminación

Sesión 5: El derecho a la educación

Anexo

Bibliografía sugerida

## PÍNTATE DE COLORES

Sesión 1: Los colores básicos

Sesión 2: Mis colores

Sesión 3: Más colores

Sesión 4: Los colores ocultos

Sesión 5: Mi obra maestra

Bibliografía sugerida

## S.O.S. EN EL PLANETA AZUL

Sesión 1: Alguien está contaminando

Sesión 2: ¿Alguien ya está reutilizando?

Sesión 3: La contaminación del agua

Sesión 4: La contaminación de la tierra

Sesión 5: La contaminación del aire

Algunas sugerencias para la elaboración de objetos a partir de material reciclado

Bibliografía sugerida

¿QUIÉN PODRÁ VIVIR AQUÍ?

Sesión 1: ¿Qué lugares contaminados conocemos?

Sesión 2: ¿Quién vive aquí?

Sesión 3: Un mundo limpio

Sesión 4: Aprendiendo a cuidar el ambiente

Sesión 5: Cuidemos la fauna

Anexo

Bibliografía sugerida

HABITANTES DEL AGUA, DEL AIRE Y LA TIERRA

Sesión 1: ¡Nadan, vuelan, recorren la Tierra!

Sesión 2: Habitantes del agua

Sesión 3: Pequeños seres alados

Sesión 4: Animales imaginarios

Sesión 5: Animales de leyenda

Anexo

Bibliografía sugerida

LEYENDAS PARA EL INSOMNIO

Sesión 1: En la oscuridad de la noche

Sesión 2: La llorona

Sesión 3: Drácula

Sesión 4: De muertos y aparecidos

Sesión 5: Celebración del miedo

Bibliografía sugerida

POR AIRE, TIERRA Y MAR: ¡A VIAJAR!

Sesión 1: ¡A viajar!

Sesión 2: Por tierra

Sesión 3: Por mar

Sesión 4: Por aire

Sesión 5: A viajar con los libros

Anexo

Bibliografía sugerida

HABÍA UNA VEZ UN FANTASMA, UN PRÍNCIPE Y UN CLAVEL VERDE

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Anexo

Bibliografía sugerida

DON PABLO, SUS AMORES Y SU SOMBRERO

Sesión 1

Sesión 2

Sesión 3

Sesión 4

Sesión 5

Bibliografía sugerida

LEER, PENSAR Y CREAR

Sesión 1: Presentación del grupo

Actividad de lectura

Actividad de escritura creativa

Elaboración de objetos

Sesión 2: Actividad de lectura

Elaboración de objetos

Sesión 3: Actividad de lectura

Elaboración de objetos

Sesión 4: Actividad de lectura

Elaboración de objeto

Sesión 5: Actividad de lectura

Anexo

Bibliografía sugerida

# Presentación

Como año con año, las bibliotecas públicas de toda la República mexicana se disponen a ofrecer a niños y jóvenes, un programa completo de actividades pensadas para promover el acercamiento a los libros y el disfrute de la lectura.

Este material tiene la finalidad de invitarte a que tú mismo elijas y planees tus actividades a realizar durante las cinco semanas de duración del programa nacional Mis Vacaciones en la Biblioteca 2004, contando con las herramientas que aquí se te ofrecen, y que lo hagas pensando en los usuarios que asisten regularmente a tu biblioteca, y especialmente en los que durante esta pausa de las obligaciones escolares, se acercan a ti siempre dispuestos a vivir una experiencia enriquecedora.

En esta guía encontrarás, además de recomendaciones generales que consideramos de utilidad para tu desempeño con grupos de niños y jóvenes usuarios, diversos talleres en torno a temas como los derechos de los niños, la conciencia ecológica, la aventura de viajar por cielo, tierra, mares, ríos y lagos para conocer y jugar con los habitantes de esos ambientes y también para atreverse a imaginar y explorar paisajes lejanos, tal como lo hicieron algunos viajeros y autores de narraciones fascinantes. Asimismo, queremos invitarte a que aprovechando el acervo de tu biblioteca conduzcas a niños y jóvenes a autores y obras que por su excelencia y calidad ya forman parte de lo más logrado de la literatura del mundo. Tal es el caso de las obras de los escritores Julio Verne, Oscar Wilde y Pablo Neruda, cuyo legado merece ser conocido y disfrutado por las nuevas generaciones de lectores, como la mejor forma de conmemoración y homenaje.

Por todo ello, estos talleres de verano son las vertientes de una aventura que resultará sin duda estimulante para los niños que asistirán a las bibliotecas públicas.

En esta ocasión, con el propósito de ofrecer opciones que resulten distintas y que estimulen la creatividad de quienes las lleven a la práctica, hemos incluido talleres ideados por bibliotecarios de diferentes estados del país. Asimismo, conscientes de que en el desarrollo de las actividades de verano y en otros momentos del año, en ocasiones los bibliotecarios llegan a tener la necesidad de realizar talleres de larga duración ya que tienen la oportunidad de que los niños permanezcan varias horas en la biblioteca, hemos incluido un taller con sesiones de más de dos horas de duración cada una. Sabemos también que en algunas ocasiones los bibliotecarios requieren sólo de algunas actividades sueltas para llevarlas a la práctica con los niños, por eso hemos incluido también otras más con lecturas y temas diversos.

Así pues, en esta edición del programa de actividades de animación a la lectura en el periodo de vacaciones escolares de verano se han reunido las voces y las ideas de diversos bibliotecarios que día con día trabajan en diferentes recintos que son parte de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas, y se ha integrado un conjunto de talleres propuestos por ellos mismos. Se trata, como es natural cuando se convoca a una participación amplia, de una selección de lo más representativo de las inquietudes, los temas, las dinámicas y las lecturas que desde su experiencia profesional frente a los usuarios ellos consideran de utilidad para compartir con el resto del país. El hilo conductor de todos estos trabajos es la intención de abrir nuevos caminos a la lectura, posibilidades en las que esté presente la conversación, el acto de escuchar y el de escribir, como vertientes de una misma búsqueda, de una misma tarea que atañe a las bibliotecas públicas para contribuir en la formación de lectores.

# **Recomendaciones generales para el bibliotecario**

## **Durante el programa nacional Mis Vacaciones en la Biblioteca**

### *En general*

§ Dentro de la preparación de los talleres, es importante que leas previamente los textos que vas a utilizar. Esto te permitirá detectar lo viable que será su lectura, en caso de no disponer de los textos sugeridos, puedes seleccionar otros a propósito.

§ Establece como objetivo, y trata de propiciar, que los talleres abunden en el intercambio y la interacción. Procura que en cada sesión, los asistentes puedan, además de leer, escribir, hablar y escuchar a los otros, con el fin de que construyan significados colectivamente, así como compartir sus ideas y creaciones.

§ Planea tu estrategia de difusión, para que todos se enteren del desarrollo de los talleres, e invita a través de los medios disponibles, a distintos sectores de la comunidad (niños, jóvenes y adultos).

### *En el trabajo con grupos*

§ En cada sesión del taller, busca el equilibrio entre lectura y actividades lúdicas y creativas.

§ Adapta el contenido de las sesiones de acuerdo al interés de los usuarios y la disponibilidad de material, tanto bibliográfico como de otro tipo. Esto incluye la selección de textos y material alternativos; recuerda que lo importante no es la manualidad, sino el juego que existe entre texto, imaginación, idea y creatividad.

§ Al pasar de una actividad a otra, procura que los asistentes dejen sus trabajos sin concluir a un lado, o recógelos momentáneamente, pues esto distraerá su atención hacia la actividad siguiente. Ejemplo: Si los niños están coloreando un dibujo, si unos terminan y otros siguen perfeccionando su imagen, cuando el bibliotecario cambia de actividad e inicia la lectura de un cuento, los niños no prestarán suficiente atención.

§ Trata de no “llamarles la atención” a los asistentes. Es preferible que la captas mediante una actitud entusiasta, que despierte en ellos la curiosidad hacia lo que vendrá. Puedes iniciar con una charla antes de comenzar una lectura, como preparando el terreno, y así lograr darle a la lectura el foco de atención.

§ Lee en voz alta con agrado, disfrutando la lectura, y dándole con tu voz sentido al texto. Maneja las emociones, los cambios de voz, de ritmo, etc. Te recomendamos conocer previamente los textos a leer, esto te permitirá “jugar” y divertirte mientras lees.

### *En la promoción del libro y la lectura*

§ Ambienta la biblioteca durante el programa, de modo que cada rincón de la misma invite a la lectura libre. Puedes colocar algunos de los trabajos de los asistentes a los talleres, previamente seleccionados.

§ No te olvides de montar una muestra bibliográfica que sea atractiva, interesante y despierte la curiosidad. Recuerda que no sólo es disponer libros en una mesa, sino crear un ambiente propicio para que el usuario se acerque y descubra algo. Promueve, al mismo tiempo, el préstamo de libros.

§ Elabora un periódico mural que fomente la lectura, olvídate del formato escolar en el que sólo se le da realce a las efemérides. Ponle un nombre original, diseña y distribuye en este espacio secciones de interés, como noticias impactantes, humor, deportes, imágenes sorprendentes, recomendaciones del mes (libros), espacio de expresión del usuario, etc. Recuerda que cada una de estas secciones se debe hacer acompañar por una mención bibliográfica. Ejemplo: Una noticia del huracán que se aproxima, tiene al pie la ruta para localizar los libros que abundan sobre el tema.

### *En lo particular*

§ Ya viste cómo está estructurado un taller. Cuentas con los libros necesarios para abundar y compartir sobre muchos tópicos. ¿Por qué no inventas un taller?

## **Y tú ¿conoces tus derechos?**

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Despertar en los niños el interés por conocer y ejercer sus derechos fundamentales, y saber que deben hacerlos respetar.

**Se requiere:** Hojas de papel, cartulinas, papel kraft, pintura vinílica, pinceles, tijeras, cartón y lápices de colores.

**Ideado por:** Clara Camargo, Gloria Rodríguez, Úrsula Salas, Fabiola Román y Raquel Obeso (bibliotecarias del estado de Sinaloa).

### **Sesión 1**

#### *La familia*

*Los niños tienen derecho a una familia, a ser queridos y amados, a vivir en plena armonía con amor y felicidad, comprensión, y recibir una alimentación adecuada que favorezca su desarrollo físico y mental, a vivir en un ambiente agradable y sin violencia.*

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño

§ Forma 4 equipos de 5 niños y pídeles que dibujen a alguno de los integrantes de su familia y, de ser posible, también a su mascota en una hoja que se les entregará.

§ Selecciona al azar a algunos niños para que muestren su dibujo, se presenten a sí mismos y a quien dibujaron.

§ Cada equipo reunirá en pliegos de cartulina los dibujos que hicieron y recortes de revistas donde aparezcan personas y familias. Todo lo combinarán como en un collage.

§ Recoge esos trabajos y colócalos en algún lugar del área infantil a manera de exposición.

§ Lee a los niños participantes, algún cuento acerca de la vida en familia (ya sea que implique violencia intrafamiliar o no. Puedes encontrar nuestras sugerencias en la bibliografía al final de este taller).

§ Organiza a los niños para que en la próxima sesión comiencen a elaborar un periódico mural con el tema de “Los derechos de los niños”.

## Sesión 2

### *La escuela*

§ Inicia una lluvia de ideas acerca del tema “¿por qué es importante ir a la escuela?”

§ Repárteles papel kraft, pintura vinílica, y pinceles para que dibujen con el tema “cómo es mi escuela”.

§ Lee a los niños el siguiente texto, procurando enfatizar en los sentimientos y pensamientos de cada uno de los niños protagonistas:

“Ahora suena la campana y llegaremos tarde. Debemos dejar nuestros juguetes. Debemos entrar juntos. Las libretas están dispuestas, una al lado de la otra, en la mesa con tapete verde.”

“No conjugaré el verbo”, dijo Louis, “hasta que Bernard lo haya recitado. Mi padre es banquero en Brisbane y hablo con acento australiano. Esperaré e imitaré a Bernard. Bernard es inglés. Todos son ingleses. El padre de Susan es clérigo. Rhoda no tiene padre. Bernard y Neville son hijos de nobles caballeros. Jinny vive con su abuela en Londres. Ahora humedecen con la lengua las puntas de los lápices. Ahora retuercen las libretas y, mirando de soslayo a la señorita Hudson, cuentan los purpúreos botones de su corpiño. Bernard lleva una astilla en el pelo. Susan tiene enrojecidos los ojos. Los dos están colorados. Pero yo soy pálido; soy pulido, y me sujeto los pantalones de golf con un cinturón de hebilla de bronce en forma de serpiente. Me sé la lección de memoria. Sé más de lo que todos juntos sabrán en su vida. Me sé los casos y los géneros. Si quisiera, podría aprender toda la ciencia del mundo. Pero no quiero demostrarlo y recitar la lección. Mis raíces se entrelazan y forman un tejido, como las hebras de una planta en el tiesto, alrededor del mundo. No quiero levantarme y alcanzar la cumbre, y vivir a la luz de este gran reloj de rostro amarillo, que late y late en su constante tic-tac. Jinny y Susan, Bernard y Neville se unen entre sí formando una zurriaga con la que azotarme. Se ríen de que sea pulido y tenga acento australiano. Ahora procuraré imitar el suave acento con que Bernard bisbisea el latín.”

“Son palabras blancas”, dijo Susan, como los cantos rodados que se encuentran en la playa.

“Mueven la cola a derecha e izquierda cuando les habla”, dijo Bernard. “Menean la cola, agitan la cola, se mueven por el aire en rebaño, ahora hacia aquí, ahora hacia allá, avanzan juntas, ahora se separan, ahora se reúnen.”

“Son palabras amarillas, son palabras flamígeras”, dijo Jinny. “Me gustaría tener un vestido llameante, un vestido amarillo, un vestido leonado, para ponérmelo por la noche.”

“Cada tiempo verbal”, dijo Neville, “tiene un significado diferente. En este mundo hay un orden; hay distinciones, hay diferencias, en este mundo en cuyo umbral me encuentro. Sí porque esto es sólo el principio.”

“Ahora la señorita Hudson”, dijo Rhoda, “ha cerrado el libro. Ahora comienza el terror. Ahora coge la corta porción de tiza y traza números en la pizarra, seis, siete, ocho, después una cruz, y luego una raya. ¿Cuál es la respuesta? Los otros miran, miran con comprensión. Louis escribe. Susan escribe. Neville escribe. Jinny escribe. Incluso Bernard ha comenzado ahora a escribir. Yo no puedo escribir. Sólo veo números. Los otros entregan las respuestas, uno tras otro. Me toca el turno. Pero no tengo respuesta. Los otros ya pueden irse. Se van dando un portazo. La señorita Hudson se va. Me quedo sola para encontrar la respuesta. Los números no significan nada ahora. El significado ha desaparecido. El reloj tic-tac. Las saetas son convoyes que cruzan un desierto. Las negras rayas en la cara del reloj son verdes oasis. La saeta larga se ha adelantado en busca de agua. La otra avanza penosamente a tropezones sobre las ardientes piedras del desierto. La puerta de la cocina bate una sola vez. A lo lejos ladran perros salvajes. Mira, el lazo en el trazo del número comienza a llenarse de tiempo, contiene el mundo en su interior. Comienzo a trazar un número, y el mundo queda enlazado en él, y yo estoy fuera del lazo, que ahora cierro —así—, sello y completo. El mundo forma un todo completo, y yo estoy fuera de él llorando, gritando: ¡Salvadme de ser expulsada para siempre del lazo del tiempo”. (Fragmento de la novela *Las olas*, de Virginia Woolf).

§ Al terminar tu lectura, anímalos a comentar qué les pareció y luego, pídeles que por equipos escriban una pequeña historia donde los protagonistas sean también niños como en el texto que les leíste, pero que la acción suceda en alguna de las escuelas a las que ellos asisten y que, en algún momento clave de esa pequeña historia, aparezca uno de los maestros o maestras con los que ellos conviven en su escuela y suceda algo inesperado.

### Sesión 3

#### *La salud*

§ Organiza el juego: “Simón dice” para promover la integración del grupo, hazlo enfatizando acciones y gestos relacionados con el tema de la salud (estornudar, toser, trasladar a alguien en camilla, tomar el pulso, la presión, o la temperatura, y las que a ti se te ocurran). Propicia también que cambien de sitio, que entren en contacto unos con otros, que haya mucho movimiento y participación grupal.

§ Prepara con anticipación y narra a los niños una historia en la que se haga énfasis en el derecho a la salud. Puede ser “El niño llorón” (ver bibliografía).

§ Pide a los niños que platiquen si han padecido alguna enfermedad, cómo fue su visita al médico, cómo les fue con la obligación de tomar medicina y cuando sintieron que estaban sanos otra vez.

§ Lee para ellos breves textos literarios donde se juegue de manera ingeniosa con la idea de la enfermedad, la salud y la medicina. Un ejemplo es el siguiente:

*“La luna se puede tomar a cucharadas  
o como una cápsula cada dos horas.  
Es buena como hipnótico y sedante  
y también alivia  
a los que se han intoxicado de filosofía.  
Un pedazo de luna en el bolsillo  
es mejor amuleto que la pata de conejo;  
sirve para encontrar a quien se ama,  
para ser rico sin que lo sepa nadie  
y para alejar a los médicos y las clínicas...”*

Jaime Sabines

§ Enseguida, formarás equipos para que preparen una historieta o tira cómica en la que cuenten, con dibujos y pequeños textos, alguna de esas historias personales que acaban de compartir, acerca de la enfermedad, la medicina y la salud.

§ Para finalizar pídeles que te entreguen las historietas o tiras cómicas que hicieron por equipos, e intégralas a la exposición que harás para cerrar el taller (algo de este material puede servir igualmente para el periódico mural de la biblioteca pública).

#### **Sesión 4**

##### *La protección contra la explotación económica*

*Los estados Partes reconocen el derecho del niño a estar protegido contra la explotación económica y contra el desempeño de cualquier trabajo que pueda ser peligroso o entorpecer su educación, o que sea nocivo para su salud o para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social.*

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño

§ Organiza una dinámica de integración que se llama “Conejos y conejeras” y que consiste en que los niños se colocan en un círculo, estarán en parejas; esas serán las conejeras, pero siempre debe quedar un niño solo, él será el que estará buscando “conejera”. Tú darás las órdenes: “conejos”, “conejeras” o “conejos y conejeras”.

§ Lee en voz alta un texto de tu elección; ya sea una nota periodística en la que se manejen datos acerca de esta problemática, o bien el poema “El niño yuntero” escrito por el poeta español Miguel Hernández en 1937 (si cuentas con suficiente tiempo y disposición de los niños puedes leer ambos); siempre procura que escuchen y deja que surjan sus comentarios y dudas (puedes ir haciendo pausas si te piden explicar o aclarar cosas, pero entonces procura hacer luego una lectura completa del texto para que, ya aclaradas sus inquietudes, lo escuchen y lo aprecien mejor.

*El niño yuntero*

*Carne de yugo, ha nacido*

*más humillado que bello,*

*con el cuello perseguido*

*por el yugo para el cuello.*

*Nace, como la herramienta,*

*a los golpes destinado,*

*de una tierra descontenta*

*y un insatisfecho arado.*

*Entre estiércol puro y vivo*

*de vacas, trae a la vida*

*un alma color de olivo*

*vieja ya y encallecida.*

*Empieza a vivir, y empieza*

*a morir de punta a punta*

*levantando la corteza*

*de su madre con la yunta.*

*Empieza a sentir, y siente*

*la vida como una guerra,*

*y a dar fatigosamente*

*en los huesos de la tierra.  
Contar sus años no sabe,  
y ya sabe que el sudor  
es una corona grave  
de sal para el labrador.  
Trabaja, y mientras trabaja  
masculinamente serio,  
se unge de lluvia y se alhaja  
de carne de cementerio.  
A fuerza de golpes, fuerte,  
y a fuerza de sol, bruñido,  
con una ambición de muerte  
despedaza un pan reñido.  
Cada nuevo día es  
más raíz, menos criatura,  
que escucha bajo sus pies  
la voz de la sepultura.  
Y como raíz se hunde  
en la tierra lentamente  
para que la tierra inunde  
de paz y panes su frente.  
Me duele este niño hambriento  
como una grandiosa espina,  
y su vivir ceniciento  
revuelve mi alma de encina.  
Le veo arar los rastros,  
y devorar un mendrugo,  
y preguntar con los ojos*

*que por qué es carne de yugo.  
Me da su arado en el pecho,  
y su vida en la garganta,  
y sufro viendo el barbecho  
tan grande bajo su planta.  
¿Quién salvará a este chiquillo  
menor que un grano de avena?  
¿De dónde saldrá el martillo  
verdugo de esta cadena?  
Que salga del corazón  
de los hombres jornaleros,  
que antes de ser hombres son  
y han sido niños yunteros.*

Miguel Hernández en *Viento del Pueblo*, 1937

§ Organiza equipos para que escenifiquen situaciones de explotación económica de menores. Un equipo con niños vendedores ambulantes de chicles y sus clientes; otro con niños boleadores de zapatos y sus clientes; otro con niños lavadores de automóviles y sus clientes; otro con niños que están en una fábrica y otros en una mina.

§ Luego de la escenificación de todos los equipos, propicia una lluvia de ideas acerca del tema del trabajo infantil; sus inconvenientes, sus problemas; asimismo, puedes motivarlos para que propongan alternativas para la solución de ese problema en México y en el mundo. Hazlos sentir que su opinión y sus ideas son valiosas, anímalos, por ejemplo, diciéndoles “hagan de cuenta que sus propuestas van a ser reunidas, grabadas y presentadas al presidente de México, y las autoridades del Fondo de las Naciones Unidas para la Atención a la Infancia (UNICEF) para que las consideren”.

## **Sesión 5**

### *Hacia el respeto a nuestros derechos*

§ Divide al grupo en equipos y pide que decidan qué aspecto de los Derechos del Niño quieren elegir para trabajar, e indícales que darán forma a las propuestas que se hicieron en la sesión anterior.

§ Distribuye diferentes materiales para que den forma a su tema; cartón y tijeras para hacer figuras planas o maquetas; lápices de colores para dibujar, elementos de vestuario (pueden ser muy sencillos, como un sombrero, un paraguas, una maleta, alguna tela, cajas de diversos tamaños, antifaces de cartón hechos por ellos mismos, etcétera), y anímalos a organizarse para realizar una actividad multidisciplinaria, como un evento en el que haya expresiones diversas pero unidas por el tema de los derechos de los niños. Si tienes la oportunidad de utilizar una grabadora, puedes conseguirles alguna canción o canciones que traten uno de estos temas; para que las escuchen puedes consultar nuestras sugerencias en la bibliografía al final de este taller; esto reafirmará la experiencia y la reflexión que estás propiciando.

§ Procura que el cierre de esta última sesión sea de participación grupal, que todos presenten sus trabajos al grupo, y que inviten a sus papás a visitar la biblioteca pública al término del programa de talleres de verano, para que admiren la exposición que se está integrando con lo mejor de sus trabajos.

§ No olvides hacer recomendaciones de lecturas sobre los temas tratados en el taller.

### **Bibliografía sugerida**

**320.472/R33/E3** J. Daniel Ramírez Sánchez, Civismo

**341.482/D395** Derechos humanos.

**I/323.4/G375** José Luis García Sánchez, El niño llorón.

**I/323.4/G36** José Luis García Sánchez, La niña invisible.

**I/861M/S22/L86** Jaime Sabines, La luna, México, CIDCLI/Conaculta-DGP, 1990.

**323.4/A4** Algunas sugerencias para la enseñanza de los derechos humanos, París, UNESCO, 1969.

**341.481/D385** Los derechos humanos de los mexicanos: un estudio comparativo, México, CNDH, 1991.

**341.481/N32** La Declaración Universal de los Derechos Humanos, un ideal común, ONU, 1964.

# Nuestros derechos

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Interesar a los niños en conocer sus derechos, y comprender qué significan y qué importancia tiene que sean respetados.

**Se requiere:** Papel bond, cartulinas, crayones, lápices, lápices de colores, marcadores, una bola de estambre, pegamento blanco. Para elaborar títeres fácilmente: calcetines viejos, botones, estambre y pedazos de tela.

**Ideado por:** Felipa Méndez Molina, Alma Gabriela Tun Xool y Ofelia Cristina Béjar Larrocha (bibliotecarias del estado de Yucatán).

## Sesión 1

### *El derecho a la felicidad*

§ Da la bienvenida a los niños, preséntate ante el grupo y pide que cada uno diga su nombre.

§ A continuación pregunta si saben que por ser niños tienen derechos, y explica brevemente que en este taller van a aprender cuáles son los derechos de los niños.

§ Realiza la Hora del cuento, te recomendamos el libro Teo y su familia.

§ Al término del cuento pide a los participantes que hagan comentarios libremente. Escúchalos y haz algunos juicios, como para que opinen, sobre si Teo era feliz, si lo trataban bien o mal, etcétera.

§ Posteriormente se realiza la dinámica “Marea alta, marea baja”, que consiste en que se pida al grupo que coloque sus sillas en círculo y que un participante quede sin lugar. A ese participante se le pide que diga “marea baja, marea alta” o “marea revuelta” y los demás participantes cambiarán de lugar y el niño que quede sin lugar continúa llevando la voz que dará las instrucciones. El juego termina cuando el interés del grupo se reduzca.

§ Orienta a los niños acerca de las fuentes en las que pueden investigar sobre el tema de los derechos de los niños. Lee para ellos algunos fragmentos del texto de la Declaración de los Derechos del Niño y pide que escriban algo con su propia opinión al respecto.

## Sesión 2

*¡No hay derecho, joven!*

§ Comienza retomando los comentarios que los niños hicieron la sesión anterior, lee algunas de sus opiniones para compartirlas con los demás y propicia una charla grupal sobre diferentes aspectos del tema.

§ Reparte a los niños algunas tarjetas donde copiarás las tiras cómicas que aparecen en el anexo al final de este taller y se las mostrarás para que las vean, las lean y comprendan por qué tienen relación con los contenidos de la Declaración de los Derechos del Niño.

§ Organízalos para que trabajen en equipos a partir de alguna de las tiras cómicas que les entregarás. Oriéntalos para que elaboren un relato a propósito de los aspectos que tratan esas tiras cómicas y de los problemas a los que hacen referencia y que afectan directamente a muchos niños en el planeta actualmente. Invítalos a imaginar personajes y situaciones límite, a partir de esto; por ejemplo, sobre la discriminación, la falta de protección y oportunidades, la falta de servicios médicos adecuados, el trato a los niños discapacitados, o el problema de los niños que no van a la escuela, etcétera.

§ Dale tiempo suficiente para que hagan sus propuestas. Al finalizar puedes propiciar unos momentos en los que compartan lo que han expresado en sus textos.

§ Agradéceles su participación e invítalos a continuar en el taller.

## Sesión 3

*Amor, afecto y cuidado*

§ Comienza esta sesión propiciando una conversación grupal acerca de lo que dice el Artículo 6° de la Declaración de los Derechos del Niño sobre la necesidad de amor y comprensión, de afecto y de seguridad moral y material que tienen todos los niños. Ayúdalos a comprender el sentido y la importancia de estos conceptos y cómo se traducen en realidades.

§ A continuación realiza una Hora del cuento utilizando títeres. Te recomendamos, como posibilidades, los textos: Las travesuras de Pumuk o Tengo una hermana mayor (ver bibliografía).

§ Al término de la lectura motiva a los niños para que opinen sobre el cuento y pregúntales qué fue lo que más les llamó la atención. Ayúdalos a reflexionar sobre la importancia de los cuidados, como una forma de valorar a los seres vivos.

§ Realiza una dinámica a la que nombrarás “la telaraña”, que consiste en colocar al grupo en un círculo y entregar a un participante una bolita de estambre que va a pasar de mano en mano, procurando que no se caiga al suelo. Al término del estambre, con mucho cuidado deben regresarlo sin que se enrede retrocediendo del último compañero al primero.

§ Pídeles su opinión sobre el juego, y pregunta cómo se sintieron al tener el cuidado de no dejar caer el estambre. El grupo dará la conclusión del tema.

## Sesión 4

### *Evitemos la discriminación*

§ Da la bienvenida y propicia una conversación para que los niños expresen qué significa para ellos la discriminación por motivos de raza, color, sexo, idioma o religión. Oriéntalos para que consideren el sufrimiento que implica para las personas que son discriminadas. Háblales de comprensión, tolerancia y amistad entre los pueblos.

§ A continuación lee a los niños el cuento “El niño que tenía dos ojos”, en el que se aborda el tema de la discriminación (ver bibliografía).

§ Al término del cuento propones que realicen una actividad por equipos, en la que investigarán lo más que puedan acerca de las costumbres de países y culturas muy diferentes entre sí: sus tradiciones, sus vestimentas, su religión, su organización social, su lengua, sus ciudades (para ello puedes ayudarlos con algunas tarjetas en las que prepares algunos avances de información que ellos pueden ampliar consultando en el acervo del área infantil).

§ Invítalos a representar, en la medida de lo posible, una escena de alguno de los pueblos que investigaron.

§ Pídeles que formen un círculo y explícales que van a hacer una dinámica llamada “El cartero trae cartas para...”, y que consiste en enfatizar una diferencia, por ejemplo: el cartero trae cartas para: “todos los que están de pie”, entonces todos se levantan de sus lugares. El último en acatar la instrucción será el que se encargue de dar las instrucciones.

§ Finaliza la sesión diciéndoles a los niños que pueden invitar a sus amigos y a sus papás a la sesión de clausura del taller.

## Sesión 5

### *El derecho a la educación*

§ Da la bienvenida a los participantes y sus invitados. Explica brevemente los temas anteriores y motívalos a participar a todos por igual.

§ Invítalos a realizar un teatro en atril acerca de la educación. Enfatiza en la importancia de asistir a la escuela y en el hecho de que la educación no es sólo para niños, sino también para los adultos. Te recomendamos: Las cartas de Quica (ver bibliografía).

§ Se comentará con los participantes qué experiencias tienen o han tenido sobre las personas a quienes se les niega el derecho de aprender y cómo podríamos ayudarlas.

§ Propicia una lluvia de ideas acerca de las herramientas que tanto la escuela como la biblioteca ofrecen para que todos podamos aprender, sin importar en qué momento de la vida. Enfatiza el hecho de que la necesidad de aprender es algo que debe motivarse y que en eso consiste el mantener una actitud de curiosidad permanente, como la que los niños pequeños tienen ante la vida.

§ Invita a todos a disfrutar de la muestra de trabajos derivados de este taller, que preparaste con los niños.

## Anexo

### Tiras cómicas “Nuestros derechos”



### Bibliografía sugerida

Colección “Derechos del Niño” publicada por Alfaguara-UNICEF en 2001:

I/813/A32/U52/2001 Alma Flor Ada y F. Isabel Campoy, Una semilla de luz.

I/863V/S46/C34/2001 Armando José Sequera, La calle del espejo.

I/863M/H55/A535/2001 Francisco Hinojosa, Ana, ¿verdad?

I/863U/B47/M86/2001 Roy Berocay, Un mundo perfecto.

I/863PR/F66/Q57/2001 Migdalia Fonseca, ¡Quítate esa gorra!

I/863/L57/A44/2001 Elvira Lindo, Amigos del alma.

I/863A/P48/T38/2001 Luis María Pescetti, La tarea según Natacha.

**I/863C/R48/A38/2001** Yolanda Reyes, Los agujeros negros.

**I/863PE/E84/M37/2001** Jorge Eslava, El maromero.

**I/863CH/R56/H577/2001** Ana María del Río, La historia de Manú.

**I/808.37/D46/T585** Violeta Denou, Teo y su familia, Barcelona, Timun-Mas, 1998, 28 p.

**I/863M/037/G634/1997** Nuria Gómez Benet, El ogro Nicanor y la mariposa blanca, México, IFE, 1997, 19 p.

**I/808.3/K38/T72** Ellis Kart, Las travesuras de Pumuky, Barcelona, Noguer, 1974, 124 p. (Col. Pumuky el pelirrojo, 2).

**I/808.3/S45/T47** Shirley Simón, Tengo una hermana mayor, México, SITESA, 1990, 16 p.

**I/839.813/A52/P357** Hans Christian Andersen, El patito feo, Bogotá, Norma, 1990.

**I/863/C43/C37** Maite Carranza, Las cartas de Quica, Barcelona, La galera, 1988, 29 p.

**I/323.4/G377** José Luis García Sánchez, El niño que tenía dos ojos, Madrid, Altea, 1979, 32 p.

# Píntate de colores

**Para quién:** Niños de 6 a 8 años.

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Despertar en los niños, a través de los libros, el interés en explorar sus habilidades y destrezas en las artes plásticas.

**Se requiere:** Papel bond, pintura de agua, pinceles, recipientes, frascos, globos, tómbola, papeles de colores, caja de cartón, crayolas, cartulina, talco, palillos, tinta negra de zapatos, platos de unisel, tela calicot o manta.

**Ideado por:** Emelia Hernández Ramírez, Ma. Teresa Morlet Soberanis, Aribel Verónica Javier, Berenice García Zúñiga y Silverio Méndez Blanco (bibliotecarios del estado de Guerrero).

## Sesión 1

### *Los colores básicos*

- § Pide a los niños que se presenten ante el grupo, y mencionen cuál es su color favorito.
- § Háblales de los colores y organízalos para que, en equipos investiguen cuáles son los colores básicos (conocidos como primarios).
- § Utiliza frascos de pintura amarilla, azul y roja, para que ellos descubran qué colores pueden formar mezclando la pintura.
- § Haz la narración del cuento: “Otra broma de Elmer” (ver bibliografía).
- § Pregúntales qué les pareció la combinación de colores, qué descubrieron y cómo lo relacionan con el cuento que acaban de escuchar.

## Sesión 2

### *Mis colores*

- § Pide a los participantes que se coloquen en círculo, dales un globo para que lo inflen. Pídeles que digan qué les hace imaginar el color del globo que les tocó. Procura que todos participen.
- § Forma cinco equipos para que cada uno nombre un representante, que pasará a tomar un papelito que estará dentro de la tómbola. En esos papelitos estarán escritos los nombres de diferentes técnicas de pintura: acuarela, temple, pastel, óleo y fresco, mismas que los equipos investigarán en los libros correspondientes.
- § Pide a cada equipo que platique los resultados de su investigación. Ilustra las exposiciones mostrando libros con imágenes de las técnicas para que aprecien sus características.
- § Para cerrar esta sesión, pregunta a los niños qué técnica les gustó más y por qué.

### **Sesión 3**

#### *Más colores*

- § Haz que los niños formen un círculo, y pide a cada uno que diga el nombre de un color que empiece con la primera letra de su propio nombre.
- § Invita a los niños a que se sienten cómodamente y haz la lectura en voz alta del cuento “Julieta y su caja de colores” (ver bibliografía).
- § Pregunta a los niños si saben cómo se combinan los colores primarios para obtener otros como el naranja, verde, morado y gris. Después de escuchar sus comentarios, dales una breve explicación del tema.
- § Entrégales cartulinas, pinceles y colores básicos para que ensayen diferentes combinaciones. Motívalos para que, si lo desean, pinten un paisaje.
- § Para finalizar esta sesión, monta una pequeña exposición con algunos ejemplos de las combinaciones de colores y algunos de los paisajes que elaboraron.

### **Sesión 4**

#### *Los colores ocultos*

- § Invita a los niños a que experimenten dibujando. Llenarán con diferentes colores una hoja de cartulina, enseguida se cubrirá con una capa delgada de talco, posteriormente le aplicarán una pintura negra para zapato. Con un palillo cada uno dibujará alguna silueta, para que así se descubran los colores ocultos debajo de la pintura negra.
- § Terminada la actividad de dibujo, muéstrales el libro ¿Qué ven los pintores? (ver bibliografía) para que todos hagan comentarios.
- § Para cerrar la sesión, integra a la exposición general del taller los dibujos realizados.

### **Sesión 5**

#### *Mi obra maestra*

- § Selecciona 4 o 5 reproducciones de obras pictóricas en las que haya personas. Pueden ser de pintores mexicanos o de otros países (puedes utilizar retratos, obras sobre escenas históricas o de la vida cotidiana) muéstralas a los niños y guíalos para que observen todos los detalles y vayan describiendo lo que ven. Motívalos a hacer comentarios sobre lo que ellos piensan de la obra, de los personajes que aparecen, de la situación.
- § Organiza a los niños de manera que puedan representar como si fuera una escena teatral, algún retrato o escena creados por algún gran pintor.
- § Dales su turno para que vayan representando su escena e invita a los demás a que contribuyan con observaciones y sugerencias, para incorporar todos los detalles y mejorar.

§ Para cerrar esta sesión, organiza a los niños y dales material para que hagan sus propios dibujos a partir de las obras que les presentaste.

§ Realiza una exposición sencilla con los trabajos elaborados por los niños que participaron en el taller, invitando a padres de familia y maestros a apreciarlos.

### **Bibliografía sugerida**

**701.8/W43** Bride M. Whelan, La armonía en el color, nuevas tendencias, guía para la combinación creativa de colores, México, Somohano, 1999, 160 p.

**752/P37** José María Parramón, El gran libro del color, Barcelona, Parramon, 1998, 160 p.

**I808.3/M28-77** David McKee, Otra broma de Elmer, México, FCE, 1994, 25 p. (Col. A la orilla del viento).

**I 808.3/W36** Ellen Stoll Walsh, Pinta ratones, México, FCE, 1995, 30 p.

**741.07/B43** Wendon Blake, Iniciación al dibujo, México, Daimon, 1982, 80 p.

**741.24/M438** Tonie Meilhamer, Todo sobre lápices de color, Barcelona, Daimon, 1986, 57 p.

**I/750.18/077** Laurence Ottenheimer, ¿Qué ven los pintores?, Madrid, SM, 1995, 45 p.

**IB/863M/P44/J85** Carlos Pellicer López, Julieta y su caja de colores, México, Luciérnaga literaria, 2000.

# S.O.S. en el Planeta azul

**Para quién:** Niños de 6 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 60 minutos.

**Se buscará:** Concientizar a los niños del problema de la contaminación y despertar en ellos el interés por conocer más del tema y por tomar algunas medidas para contribuir a disminuir el daño ambiental.

**Se requiere:** Papel bond, lápices de colores, pintura soluble al agua de colores básicos, tijeras, cartón, clips, dos varitas delgadas de 30 cm de largo, gises, pegamento blanco.

**Ideado por:** Francisco Hernández Martínez (bibliotecario del estado de Veracruz), y Norma Leticia Rodríguez Flores, María de los Ángeles Espinosa Torres, Martha Castro Medina, Zoila Álvarez Leal y Anaís Colunga Medina (bibliotecarias del estado de San Luis Potosí).

## Sesión 1

### *Alguien está contaminando*

§ Luego de presentarte y preguntar a los niños si saben lo que significa contaminar, promueve una lluvia de ideas en torno al tema y organiza la dinámica de presentación que llamarás “El vecino incómodo”, que consistirá en que cada niño dirá su nombre y describirá a algún vecino incómodo que acostumbra contaminar, por ejemplo: Un niño dice: “Yo soy Francisco y tengo un vecino incómodo que todas las mañanas acostumbra tirar la basura en la esquina de la calle”.

§ Continúa con otra dinámica en la que invitarás a los niños a que elaboren dos carteles, uno en el que colocarán las palabras y frases, escritas en tarjetas previamente preparadas por ti, que se refieran a basura orgánica, y el otro a la inorgánica.

§ Comenta con el grupo las medidas que se pueden tomar para proteger el ambiente, y pide a los niños que propongan soluciones para que los vecinos incómodos modifiquen sus malos hábitos.

§ Antes de cerrar esta sesión, pide a los niños que para la próxima traigan materiales de desecho reutilizables: latas de aluminio, recipientes de tetrapack, frascos limpios, bolsas de plástico, cajitas de cartón y periódico.

## Sesión 2

### *¿Alguien ya está reutilizando?*

§ Da la bienvenida a los niños y pídeles que se coloquen en círculo. Inicia introduciendo el tema del reciclaje y la reutilización de los materiales de desecho; enfatiza en el concepto de reciclaje y preséntales dos definiciones para reafirmarlo: “reciclar es reintegrar los desechos, de manera espontánea, a los ciclos vitales de los cuales son parte” o “reciclar significa que todos los desperdicios que generamos en nuestra vida se vuelvan a integrar a un ciclo natural, industrial y

comercial mediante un proceso cuidadoso que nos permita llevarlo a cabo de manera adecuada y limpia.”

§ Inicia una dinámica en la que, por turnos, irán diciendo su nombre y mencionarán un material de desecho que propongan reutilizar. Por ejemplo: “Hola, soy Francisco y propongo reutilizar una lata de aluminio, haciendo un lapicero”.

§ Después de que hayan participado todos, organiza una dinámica en la que les pedirás que elijan materiales de los que recopilaron entre todos, para elaborar algún objeto útil. Tú serás quien los oriente y les dé opciones para elaborar lo que más les guste (al final de este taller encontrarás un anexo con varias sugerencias para la elaboración de objetos a partir de material reciclado).

§ Lee un texto donde se registre algún caso de reutilización de la basura en el mundo.

§ Realiza una breve visita con el grupo al área donde están colocados los libros que tratan el tema de la contaminación, invítalos a que los tomen, los revisen, los hojeen y entre todos, con tu orientación, monten una muestra bibliográfica.

### **Sesión 3**

#### *La contaminación del agua*

§ Organiza una dinámica a la que llamarás “El globo con agua contaminada” y que consiste en que los niños se sentarán formando un círculo. Tú entregarás un globo lleno de agua y bien amarrado a uno de ellos. Cuando tú des la instrucción: “Agua a la derecha”, el niño pasará el globo al compañero de la derecha, y cuando des la instrucción: “Agua a la izquierda”, éste lo pasará a su compañero de la izquierda. Procura dar las instrucciones y apresurarlos de manera que tengan que reaccionar rápido. El niño que equivoca la dirección sale del juego y el círculo se va reduciendo hasta que quedan unos cuantos, tal vez sólo tres.

§ Inicia una conversación con los niños acerca del agua, de manera que ellos aporten toda la información que tienen sobre el tema: el ciclo del agua, el uso de la energía hidráulica, los sistemas para llevar el agua a las ciudades, los problemas que ocasionan el exceso o la falta de lluvias, la contaminación de los ríos y mares, la tecnología que existe actualmente para descontaminar el agua, etcétera. Escúchalos y orienta sus dudas hacia la consulta de algunos libros y artículos sobre esos aspectos. (Puedes concluir esta sesión dejándoles algunas dudas para que ellos averigüen las respuestas; por ejemplo ¿cuántos litros de agua se consumen cada vez que jalas la palanca del sanitario?, ¿en tu localidad hay sistema de drenaje?, ¿a dónde desemboca el sistema de drenaje de tu localidad?, ¿cuántos litros de agua de lluvia caben en las presas?, ¿qué porcentaje del cuerpo humano es agua?, ¿qué porcentaje del planeta es agua? El siguiente texto puede ser tu punto de partida.

“Todos los organismos vivos necesitan agua. De hecho, la vida como la conocemos no podría existir sin agua. El agua de la biósfera de la Tierra se usa una y otra vez. Este reciclado se denomina ciclo del agua. Es el movimiento continuo del agua entre la tierra y la atmósfera.

Uno de los cambios en el ciclo del agua es la evaporación, que es el cambio del agua del estado líquido al gaseoso, llamado vapor de agua. Después de nadar, tu traje de baño y tu piel

húmedos se secan con rapidez cuando te da el sol, debido a la evaporación. El agua se evapora constantemente de lagos, arroyos y ríos.

Las hojas de las plantas también liberan vapor de agua hacia la atmósfera, por medio de un proceso denominado transpiración. Las raíces de las plantas absorben agua del suelo y ésta se distribuye en toda la planta. Gran parte de esta agua se pierde después mediante la transpiración a través de las hojas.

Una vez en la atmósfera, el vapor de agua puede enfriarse y regresar al estado de agua líquida como resultado de la condensación. Las nubes se forman cuando el vapor de agua se condensa en la atmósfera. El agua que se junta en la parte externa de una lata de refresco frío también es un ejemplo de condensación.

Cuando las gotas de agua de las nubes son suficientemente grandes, caen en forma de precipitación (agua que regresa a la tierra en forma de lluvia, nieve, aguanieve o granizo). El agua cae sobre cuerpos de agua abiertos y sobre la tierra. Parte del agua que cae sobre la tierra sigue su camino hacia los arroyos que desembocan en lagos, ríos y océanos. El agua también moja al suelo, donde la utilizan las plantas, se evapora o se mueve debajo de la tierra hacia un cuerpo de agua abierto.

Este cambio continuo del agua de líquido a gas y de gas a líquido en el ciclo del agua continúa un día tras otro. En el desierto, la cantidad de agua que se evapora es mayor que la precipitación. Lo contrario ocurre en un bosque tropical lluvioso. La cantidad de agua que sale de la tierra y regresa a ella puede variar de un lugar a otro. Sin embargo, si consideras toda la Tierra, el ciclo del agua está equilibrado. Esto significa que el agua nunca desaparece, sólo cambia de una forma a otra." (Janice Vancleave, Ecología para niños y jóvenes, p. 69).

§ Al concluir esta charla, anímalos a realizar un círculo de lectura con la serie de textos que te proponemos a continuación:

*"¿Cómo se escribe agua?*

*Se debería escribir haguah, jáguaj...*

*Como el que tiene sed."*

Jaime Sabines

*"¡Qué cantidad de agua tan enorme tiene el mar!,*

*¡cómo es posible atravesar el mar!*

*¿Quién se baña en el mar, quién sale vivo, quién sobrevive al mar?"*

Jaime Sabines

*“—Yo quiero sembrar una semilla en el río,  
a ver si crece un árbol flotante para treparme a jugar.  
En su follaje se enredarían los peces,  
y sería un árbol de agua que iría  
a todas partes  
sin caerse nunca.”*

Jaime Sabines

*“El agua está en mi tierra,  
como el cielo, por todas partes.”*

Carlos Pellicer

*“El mar arrimado a las barcas  
oía la historia de algún pescador.”*

Carlos Pellicer

*“El mar que ve a los niños  
disparatar, se embrolla  
y se cae, se endereza  
y se pone a jugar.”*

Carlos Pellicer

*“Se hinchan  
las olas y se empujan,  
se aplastan y relinchan.”*

Carlos Pellicer

*“La plenitud del día  
me hizo ver del arroyo  
su cristal puro y su dulce  
intimidad.”*

Carlos Pellicer

*“Las piedras del río  
están siempre acabadas de lavar.”*

Carlos Pellicer

*“Hay más laguna que luna  
en la noche que es tan clara.  
Semeja que el cielo usara  
Luz modal de la laguna.  
Hay más laguna que luna.”*

Carlos Pellicer

*“Al golpe del oro solar  
estalla en astillas el vidrio del mar.”*

José Juan Tablada

§ Organiza una dinámica a la que llamarás “Río revuelto, ganancia de pescadores” y que consiste en que tú colocarás en el piso unas veinte figuras de peces y animales marinos que habrás preparado. Estas figuras pueden ser de cartón o cartoncillo, de un lado estos peces y animales marinos estarán pintados con colores intensos, y del otro lado, tendrán escrito el nombre de algún elemento contaminante del agua. Estos peces y animales marinos tendrán una perforación en la que se pueda enganchar un clip, de manera que puedan ser “pescados” con las cañas que los niños te ayudarán a preparar con las varitas a las que pegarás un clip con cinta adhesiva, de manera que sirva para “pescar”.

§ Cierra la sesión invitando a los niños a continuar en el taller y a plantear más preguntas acerca del agua.

## Sesión 4

### *La contaminación de la tierra*

§ Organiza una dinámica a la que llamarás “Reciclaje o contaminantes” y que consistirá en que distribuyas a los niños en tríos y designes a un director, quien dará las instrucciones que pueden ser “reciclaje” para que se muevan los que están en medio de cada trío; “contaminantes” para que se muevan los que están en los extremos de cada trío, y “medio ambiente” para que todos los integrantes de todos los tríos se muevan y busquen integrar nuevos tríos. Luego de cada instrucción, el niño que no logre integrarse a un trío y quede solo será el director.

§ Haz una lectura en voz alta de un texto (o de fragmentos previamente seleccionados por ti) donde se trate el tema de la contaminación del suelo (consulta la bibliografía sugerida) y reparte algunas tarjetas preparadas previamente, en las que estarán escritas palabras y frases, alguna informativas otras poéticas, sobre el tema que estás trabajando con los niños.

§ Pide a los niños que, por equipos, utilicen las tarjetas como si fueran piezas de rompecabezas y, también por equipos, escriban un texto nuevo de su invención a partir de lo que su rompecabezas armado les sugiera.

§ Recuerda que puedes seleccionar, o bien, aprovechar todas las propuestas de los niños para una muestra final de los trabajos derivados de este taller.

§ Cierra la sesión regalando a los niños copias de algún poema, fragmento de narración o una canción que diga algo sobre la fertilidad de la tierra, invitándolos a participar en la sesión final.

## Sesión 5

### *La contaminación del aire*

§ Abre una conversación con el grupo sobre el tema de esta última sesión; orienta a los niños para que te digan todo lo que saben acerca del aire y motívalos mencionando aspectos informativos interesantes y de diferente tipo como de qué está hecho, cómo lo aprovechan las aves, los paracaidistas, los globos aerostáticos, los aviones para avanzar en su vuelo. Lleva la conversación hacia la reflexión sobre la calidad del aire en las ciudades, los contaminantes que afectan nuestra atmósfera, el problema que representa el hecho de que exista un agujero en la capa de ozono del planeta tierra.

§ Lee en voz alta para ellos algunos de los siguientes textos literarios en los que el aire es un elemento esencial, e invítalos a leer también el texto informativo acerca del ciclo del oxígeno que te sugerimos (puedes tener tarjetas ya preparadas con estos textos).

*“Estaba el viento sentado*

*en una piedra*

*cansado de ser invisible.”*

Jaime Sabines

*“Vuela sin alas,  
silba sin boca,  
pega sin manos,  
y no se toca.”*

### El viento. Adivinanza tradicional

“Todos los organismos viven dentro de la biósfera de la Tierra (la parte viviente del planeta). La biósfera se extiende desde justo arriba hasta justo debajo de la superficie de la Tierra. Todas las necesidades de un organismo, excepto la energía solar, las satisfacen los recursos que proporciona esta capa de la Tierra.

Si los gases de la atmósfera (la capa de aire que rodea a la tierra), el agua y otros recursos vitales para la vida se usaran sólo una vez, se agotarían rápidamente. Estos recursos han existido y han sido usados por los organismos durante muchos años debido a que se reciclan (se usan de nuevo). Un proceso mediante el cual las plantas y los animales toman oxígeno (un gas atmosférico necesario para la respiración) y sacan bióxido de carbono. La respiración ocurre en plantas y animales día y noche. La fotosíntesis, el proceso por el cual las plantas absorben bióxido de carbono y producen oxígeno, ocurre sólo en las plantas. La fotosíntesis es un proceso de dos fases. La fase luminosa de la fotosíntesis requiere luz, de modo que se limita a las horas del día o a la presencia de luz artificial. La fase oscura de la fotosíntesis ocurre en ausencia de luz.

Los animales toman los gases que las plantas producen y las plantas toman los gases que los animales expulsan. A este reciclado de gases se le llama ciclo del oxígeno, porque el oxígeno o los gases que lo contienen se intercambian entre plantas y animales. Este uso renovado del oxígeno significa que puedes estar respirando el mismo oxígeno que respiraron los dinosaurios hace millones de años.” (Janice Vancleave, *Ecología para niños y jóvenes*, p. 62).

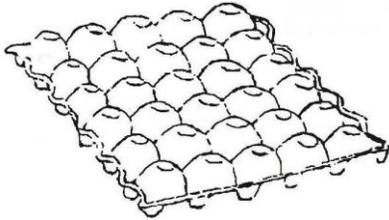
§ Solicita a los niños que inmediatamente después de tu lectura hagan, por equipos, un dibujo a partir de cada uno de los tres textos.

§ Anímalos a idear y escribir, grupalmente, una carta en la que hagan recomendaciones a sus vecinos y familiares para que contribuyan a reducir la contaminación ambiental.

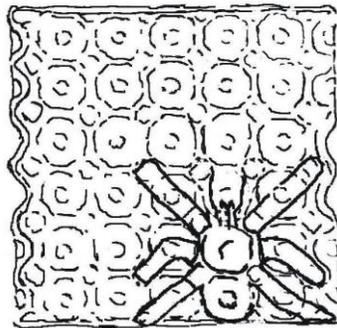
§ Cierra la sesión con la exposición de los trabajos que los niños elaboraron a lo largo de la semana y con la lectura en voz alta, del texto colectivo escrito por ellos y de un texto literario que tú consideres significativo acerca del tema, para que los invitados a esta sesión de cierre se lleven algo, como una lectura entre líneas que los motive a interesarse en este grave problema.

*Algunas sugerencias para la elaboración de objetos a partir de material reciclado*

Esta tarántula grande se puede hacer con un empaque de huevos. Fíjate bien en los dibujos. Todo es cuestión de darse maña con las tijeras. Luego la pintas y la cuelgas de un hilo.



el empaque que vamos a usar  
viéndolo por la parte redondeada  
(osea la de abajo, no del lado  
donde se ponen los huevos)

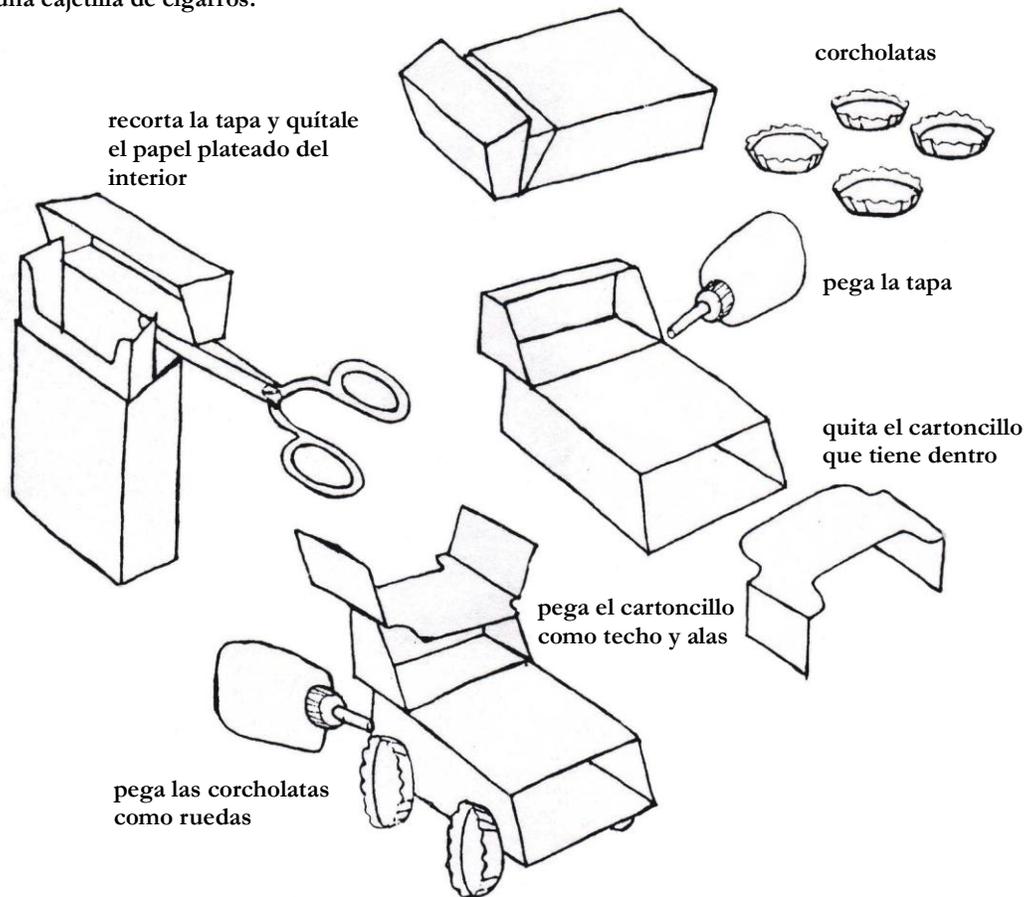


visto del lado de abajo (la parte  
redondeada) procura primero  
marcar con lápiz la forma de la  
araña y luego recortar con mucho  
cuidado con unas tijeras chiquitas



ponle un hilo con nudo  
por la parte de abajo de  
la araña y cuélgala

Un “batimóvil” o un coche de carreras se puede inventar cambiando el orden de las partes de una cajetilla de cigarrillos.



### Bibliografía sugerida

- I/574.5/V36/2002R2** Janice Vancleave, *Ecología para niños y jóvenes*, México, Limusa-Noriega, 2002, 226 p.
- 574.5/T78** *Ecología y contaminación*.
- I.372.55/C68** Sarah Corona Berkin, *Juguemos a salvar nuestra tierra*, México, Jus, 1991, 94 p.
- C/574.5022/A86** Joseph Cuello, *Atlas mundial del medio ambiente, Preservación de la naturaleza*, Madrid, Cultural, 1995, 112 p.
- 507/N34/1990** José Morales, *Naturaleza*, México, Nutesa, 1990, 192 p.
- 631.42/S93 /1990R7** H. A. Graetz, *Suelos y fertilización*, México, Trillas-SEP, 1990, 80 p.
- 574.5/E626/1994** Linda Densman, *Ecología, las riquezas disponibles en el planeta*, Nueva Jersey, Prentice Hall, 1994, 136 p.
- 574.5/C64** Paul A. Colinvaux, *Introducción a la ecología*, México, Limusa-Noriega, 1980, 679 p.
- 574.5/031** Eugene Pleasants Odum, *Ecología: el vínculo entre las ciencias naturales y las sociales*, México, CECSA, 1978, 295 p.
- 574.5/V385** Carlos Vázquez Yanes, *La destrucción de la naturaleza*, México, SEP-FCE-CONACYT, 1998, 102 p.

# ¿Quién podrá vivir aquí?

**Para quién:** Niños de 6 a 8 años.

**Duración:** 5 sesiones de 60 minutos.

**Se buscará:** Concientizar a los niños del problema de la contaminación y despertar en ellos el interés en informarse al respecto, y saber qué lugares del planeta están siendo afectados.

**Se requiere:** Papel bond, lápices de colores, cartulina, cartoncillo o plastilina (para hacer animales a escala, ya sea dibujados o modelados), palillos, pegamento blanco y suficiente cartón para elaborar la base de una maqueta y tarjetas con un memorama ecológico (se anexa modelo).

**Ideado por:** Guillermina Vázquez, Oralia Puente, Arely Guevara, Rocío Valle, Nora Robledo y Carmen Torres (bibliotecarias del estado de Tamaulipas).

## Sesión 1

*¿Qué lugares contaminados conocemos?*

§ Da la bienvenida a los participantes y organiza una dinámica a la que llamarás “A jugar a jugar y no contaminar” que consiste en cubrir los ojos de los niños y colocar en una mesa diferentes envolturas de productos: envases vacíos, botellas, cajitas, bolsas, sobres, etcétera. Por turnos, cada niño tomará uno y deberá adivinar qué es, describir cómo se siente el material del que está hecho y opinar si considera que ese envase, una vez terminado su contenido, contamina y si habrá algún remedio.

§ Lee en voz alta a los niños un breve texto acerca de algún lugar del mundo afectado por la contaminación.

§ Abre una conversación grupal e invítalos a recordar si han conocido lugares contaminados, ¿cómo se veían?, ¿cómo olían?, ¿caminaron cerca de los objetos contaminantes?, ¿observaron a alguien que caminaba por ahí? Escúchalos y propicia un ambiente de diálogo en el que se escuchen entre sí para que el intercambio de anécdotas sea enriquecedor y sitúe el tema del taller.

§ Cierra esta sesión dejando en ellos la inquietud acerca de la existencia de muchos lugares contaminados en su propia localidad. Pídeles que los observen también y en la siguiente sesión lo platicuen al grupo.

## Sesión 2

*¿Quién vive aquí?*

§ Inicia platicándoles acerca de los daños a la salud que causan los contaminantes, tanto a los seres humanos como a los animales y plantas. Plantea tres ejemplos, uno de cómo se contaminan los mares cuando llegan los barcos, cuando derraman algún combustible o cuando los hoteles arrojan sus desechos sin control alguno. Otro ejemplo de cómo se contamina la tierra cuando se talan los bosques y ya no es posible recuperar sus beneficios, porque se necesitan

siglos. Finalmente, menciona cómo el aire también se ve afectado por sustancias que producen las ciudades y las industrias.

§ Pide a los niños que escojan un libro, de varios que tendrás preparados en una mesa. Por equipos, orientados por ti, buscarán fragmentos en los que haya información sobre algún aspecto de la contaminación ambiental, ya sea que se trate del agua, del aire o de la tierra.

§ Dales materiales para dibujar y pídeles que junto al dibujo que elaboren, escriban una pequeña historia donde haya algún lugar contaminado que, gracias al personaje elegido, se convirtió en un lugar limpio, recuperado.

§ Antes de cerrar la sesión animalos a organizar una campaña de limpieza para resolver uno de estos problemas en algún espacio de su comunidad.

### **Sesión 3**

#### *Un mundo limpio*

§ Organiza a los niños para realizar la dinámica que llamarás “El saludo vaquero”, la cual consiste en que los niños darán con el pie derecho un zapatazo en el piso, luego juntarán el otro haciendo lo mismo; la mano derecha se coloca en la frente, después los dos brazos al frente estirados, luego se mueve la cabeza, y diciendo cachuchá-cuchuchá, van bajando hasta llegar a colocarse en cuclillas.

§ Lee en voz alta para los niños un cuento en el que sea disfrutable el paisaje, ya sea que haga referencia al agua, a la tierra, al viento o a la integración de todo esto.

§ Entrega a los niños tarjetas de una serie que habrás preparado con el tema “Recomendaciones para no contaminar” y pídeles que ilustren cada recomendación, integrando dibujos y textos, a manera de tira cómica o historieta. Los textos que escribirás en las tarjetas pueden ser como estos: “No arrojes latas, botes, vasos, ni bolsas a los ríos o en las playas”, “No arrojes basura en los parques”, “Haz uso de los botes de basura”, “No uses aerosoles, sus compuestos dañan la capa de ozono”, “No malgastes el agua”, “Recicla lo más que puedas”, “Separa los tipos de basura”.

§ Oriéntalos y ofréceles los materiales necesarios para que elaboren un periódico mural en el que se dé información a todos los usuarios de la biblioteca acerca del problema de la contaminación del aire, de los mares y ríos, o de las tierras, y de cómo contribuir a su solución.

### **Sesión 4**

#### *Aprendiendo a cuidar el ambiente*

§ Organiza a los niños para realizar un juego de coordinación que consistirá en que, uno por uno, coloquen en su nariz la yema de los dedos pulgar e índice de la mano derecha, mientras colocan la mano izquierda en el oído derecho, y luego a la inversa. Cuando cada niño lo haya logrado, los coordinarás para que lo hagan todos a la vez, al tiempo que repiten algún estribillo ingenioso como:

“¡Ajúm!, dijo un día un sapito.

¡Ajúm! dijo un día un sapito saltarín,

los sapitos dicen ¡Jum-Ajúm!”

§ Lee a los niños el cuento “La tortuga gigante” (ver bibliografía). Una vez terminada tu lectura, motívalos para que hagan comentarios acerca de lo leído.

§ Para terminar la sesión lleva a cabo un juego con el memorama ecológico que te proponemos. Los pares de tarjetas serán: una con un breve texto, la otra con alguna ilustración (ver anexo al final de este taller).

## Sesión 5

### *Cuidemos la fauna*

§ Elabora con los niños una maqueta en la que aparezcan diferentes animales que están siendo afectados por los contaminantes, y ayúdalos para que integren textos, a manera de mini pancartas o letreros, que expresen lo que sienten esos animales, y lo que nos piden para ayudarlos. Esto se puede elaborar con pequeños dibujos de animales en cartulina o cartoncillo, o bien moldeados en plastilina, a los que se les colocarán sus pancartas, a manera de banderolas sostenidas por uno o dos palillos.

§ Organiza a los niños para que sentados en círculo realicen un juego con algún estribillo o ronda infantil en el que se mencionen animales. Puedes encontrar varios en el libro *Lírica infantil de México* (ver bibliografía).

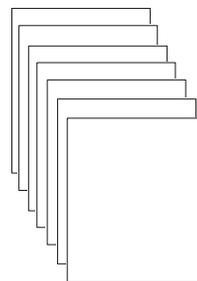
§ Finaliza el taller invitándolos a tramitar su credencial de préstamo a domicilio y a estar presentes en otras actividades de su biblioteca pública.

## Anexo

### Memorama ecológico

§ Elabora tarjetas de 5.5 x 7 cm. De una cara pueden ir coloreadas o tener un número, en el reverso deberán llevar escrita alguna de las recomendaciones que te proponemos. No olvides hacer cada tarjeta por duplicado (la puedes fotocopiar), para poder jugar memorama.

- No arrojes latas, botes, vasos o bolsas a los ríos o en las playas.
- No arrojes basura en los parques.
- Haz uso de los botes de basura.
- No uses aerosoles, sus compuestos dañan la capa de ozono.
- No malgastes el agua.
- Recicla lo más que puedas.
- Separa los tipos de basura.



### **Bibliografía sugerida**

- I/784.624/L55/1980R3** Vicente T. Mendoza, *Lírica infantil de México*, México, FCE, 1995, 216 pp.
- I/863U/Q67/C75/1999** Horacio Quiroga, *Cuentos de la Selva para los niños*, México, Ediciones Coyoacán, 1999, 83 p.
- I/574.5/S66/1992R2** Guillermo Solano Flores, *Tú y el medio ambiente*, México, Limusa, 1992, 51 p.
- I/363.73/H75/ 1991R6** Patricia Hume, *Guía para los niños que quieren salvar el planeta*, México, Diana, 1991, 207 p.
- I/863M/M347/M57** León Martí Gurri, *Mis amigos de la ciudad*, México, Porrúa-DDF 1997, 63 p.
- I/863M/O43/M52** Arcadio Ojeda Capella, *Mi amiga la naturaleza*, México, Porrúa-DDF, 1997, 63 p.
- I/363.73/684** Fedro Carlos Guillén Rodríguez, *Contaminación*, México, ADN-Conaculta, 1999, 35 p.
- 574/R614/1995** Clemente Robles Mendoza, *Saber biología 1: la vida en una palabra*, México, Ediciones Pedagógicas, 1995, 176 p.

# Habitantes del agua, del aire y la tierra

**Para quién:** Niños de 6 a 8 años.

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Que los niños observen, conozcan e imaginen, la riqueza de la vida animal y su presencia en las obras literarias de todos los tiempos.

**Se requiere:** Tres letreros de cartulina o cartón (tamaño media carta) en los que estará escrito “agua”, “aire” y “tierra”, una palabra en cada letrero. Elaborar memoramas de peces y animales marinos, y de insectos para jugar con los niños (se anexa modelo al final del taller); plastilina y una caja pequeña de cartón.

**Ideado por:** María de Lourdes Medina Reyes, Rocío Ramírez Delfín, Isela Carbajal Rubio y Flora Alba Ríos Payan (bibliotecarias del estado de Chihuahua).

## Sesión 1

*¡Nadan, vuelan, recorren la Tierra!*

- § Organiza y lleva a cabo una visita guiada con los niños.
- § Realiza una dinámica de presentación a la que llamarás “Mi animal preferido”, y que consiste en que el niño diga su nombre y luego qué animal le gusta más, lo dibuje, lo pinte, lo recorte y se lo pegue en la espalda para que todos lo puedan ver.
- § Coloca en tres puntos distintos de la biblioteca los tres letreros que elaboraste: “agua”, “aire” y “tierra”, e invita a los niños a colocarse, según el animal que eligieron, en el ambiente que les corresponde como hábitat. Procura que los tres equipos queden equitativamente distribuidos.
- § Entrega a cada equipo una fábula o cuento en que los personajes sean, precisamente, habitantes de ese ambiente. Pídeles que, por turnos, cada equipo, a partir del título del texto, haga su propia versión de cómo se imaginan que se desarrollará la historia que escucharán.
- § Permíteles elegir cuál de los tres textos quieren que les leas en voz alta y hazlo.

## Sesión 2

*Habitantes del agua*

- § Entrega a cada niño una tarjeta del memorama de peces y animales marinos e indícale que habrá de colocársela, con cinta adhesiva, en donde sea visible para todos, y pídeles que formen un círculo.
- § Organiza una dinámica en la que un niño será “El pescador” y dará indicaciones como “voy a pescar”, para que todos corran a su alrededor; o bien “anzuelo”, para que se detengan y él elija a qué pez piensa alcanzar, por ejemplo “al pez martillo en tres pasos grandes”. El niño que sea alcanzado será el nuevo pescador.

§ Entrega a los niños, por equipos, plastilina para que modele cada quien un pez, mientras tú lees para ellos en voz alta algún texto o fragmento acerca de los peces o animales marinos.

### **Sesión 3**

#### *Pequeños seres alados*

§ Coloca todas las tarjetas del memorama de insectos en una superficie amplia y pide a los niños que se coloquen en medio círculo, en torno a las tarjetas, de manera que puedan verlas y alcanzarlas.

§ Organiza una ronda en la que, en dos equipos, competirán por lograr el mayor número de pares. Procura que mientras se desarrolla el juego, una regla sea que el participante lea en voz alta el nombre del insecto del que logra hacer el par de tarjetas. Motívalos a jugar con la sonoridad de cada nombre.

§ Coordina a los niños en esos dos equipos para que hagan una lectura dialogada de algún texto que se preste para ello, y en el que aparezcan insectos. Pueden utilizar para ello canciones infantiles, rondas o pequeños versos (ver bibliografía).

### **Sesión 4**

#### *Animales imaginarios*

§ Proponle al grupo que inventen animales que surjan de la combinación de dos o más de los que ya existen. Cuéntales que en algunas tradiciones y diversos autores de literatura han hecho este tipo de combinaciones de características, lo que ha dado lugar a una zoología fantástica.

§ Entrega a cada participante una hoja y lápices de colores para que dibujen al animal imaginario que han ideado. Tú puedes ayudarles dándoles algunas características. Indícales que al terminar su dibujo no olviden anotar en la misma hoja el nombre del animal fantástico que han creado, y que mencionen algunos de sus hábitos, por ejemplo: “Este es el conerro, un animal que vive en algunos bosques, y al que le gusta comer croquetas de carne de gato, de preferencia rellenas de polvo de zanahoria”.

§ Cuando hayan terminado de hacer su dibujo del animal imaginario, pídeles que en dos equipos, imaginen y escriban una historia en la que intervengan los animales fantásticos que crearon.

§ Dales la palabra por turnos para que un representante de cada equipo cuente su historia.

§ No olvides integrar los dibujos realizados en esta sesión, en una muestra que reunirá los diversos trabajos elaborados durante el taller.

### **Sesión 5**

#### *Animales de leyenda*

§ Introduce a los participantes en el tema de los animales que, por formar parte de la tradición literaria y cultural de diversos pueblos, se consideran legendarios. Consigue ilustraciones de varios de estos animales y muéstraselas a los niños para que los aprecien.

§ Pídeles que describan lo que ven, las características de cada uno de estos animales de los que les conseguirás imágenes: El unicornio, la sirena, el minotauro, la esfinge, el dragón, el centauro y el pegaso. Anímalos para que, una vez que los han descrito, imaginen cuál es la leyenda o la historia que hay detrás de cada uno de ellos.

§ Anímalos para que escriban sus historias por equipos y, una vez que hayan terminado, pídeles que elijan de cuál de ellos quieren que tú les leas algún texto literario (para poder hacerlo, debes tener preparados varios textos, uno por cada animal). Lee para ellos lo que solicitan y no olvides seleccionar sus trabajos para integrarlos a la exposición general del taller.

### **Anexo**

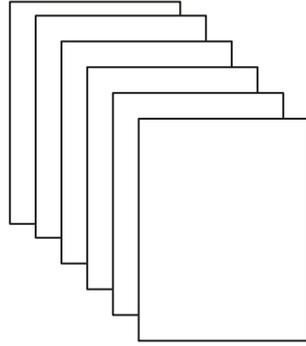
§ Elabora tarjetas del tamaño que te sugerimos. De una cara pueden ir coloreadas o tener un número, en el reverso deberán llevar escrito el nombre del pez, animal marino o insecto que te proponemos. No olvides hacer cada tarjeta por duplicado (la puedes fotocopiar), para poder jugar memorama.

#### Memorama peces y animales marinos

- Pez ángel
- Pez volador
- Pez mariposa
- Pez globo
- Tiburón
- Trucha
- Rémora
- Raya
- Caballito de mar
- Camarón
- Ballena
- Medusa

#### Memorama insectos

- Grillo
- Avispa
- Libélula
- Escorpión
- Saltamontes
- Termita
- Hormiga
- Piojo
- Mosca
- Mariposa
- Escarabajo
- Araña
- Abeja
- Cucaracha
- Zancudo
- Catarina



### **Bibliografía sugerida**

**I/S93.7/G74** Grée Alain, Los insectos, Barcelona, Juventud, 1974, 10 p.

**I/S95.05/W42** Norman Weaver, Chistine Bernard, Peces fantásticos, Barcelona, RM, 1978.

**I/S91/M37** Las maravillas del mundo animal, Barcelona, Roma, 1980.

**I/784.624/L55/1980** Vicente T. Mendoza, Lírica infantil de México, México, FCE, 1995.

**I/861M/B52/T35/1999** Alberto Blanco, También los insectos son perfectos, México, CIDCLI, 1999.

**808.37/B67** Jorge Luis Borges, Manual de zoología fantástica, México, FCE, 1998.

**I/784.6/N38/1996** Naranja dulce, limón partido. Antología de la lírica infantil mexicana, México, El Colegio de México, 1993.

# Leyendas para el insomnio

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 90 minutos cada una.

**Se buscará:** Promover el acercamiento de los niños a textos surgidos de la tradición oral o literaria de diferentes culturas, donde seres imaginarios hacen posibles sucesos extraordinarios que hacen historia.

**Se requiere:** Tarjetas que tengan anotado el nombre de un ser misterioso (“el vampiro”, “el aparecido”, “la llorona”, “el jinete sin cabeza”, “el monstruo de la laguna”...) Cartón grueso o papel ilustración suficiente para hacer un teatrino en el que puedan hacer una representación con títeres; pintura vinílica, pegamento blanco, hilo y aguja, retazos de telas de colores, calcetines, estambre y bolas de unicel para elaborar algunos títeres (o bien únicamente palitos de paleta, cartulina, un poco de pegamento blanco y lápices de colores para hacer títeres planos).

**Ideado por:** Soledad Salgado Aguilar, María de los Ángeles Peña, Leticia Romero Sandez, Margarita Mora Ramírez y Herlinda Márquez Castro (bibliotecarias del estado de Baja California).

## Sesión 1

### *En la oscuridad de la noche*

§ Da la bienvenida al grupo y organiza una dinámica de presentación donde cada participante diga su nombre y relate brevemente alguna noche de insomnio que haya vivido. Por ejemplo: “Yo me llamo Lucía y una noche no pude dormir porque escuchaba muchos ruidos extraños en la casa...”

§ Organiza un recorrido por la biblioteca pública haciendo énfasis en la importancia de conocer y saber manejar el catálogo.

§ Realiza una lluvia de ideas para abundar en el tema de los cuentos y leyendas. Pregunta a los participantes si conocen la diferencia entre un cuento y una leyenda; aclara sus dudas y utiliza la información que les proporcionas para introducir el tema del taller.

§ Lee en voz alta una leyenda mexicana (ver bibliografía). Al terminar, pide a los niños que hagan comentarios acerca de la lectura.

§ Lleva a cabo una dinámica a la que llamarás “Seres misteriosos”, y que consistirá en colocar una tarjeta de un ser misterioso en la espalda de cada participante, sin que éste la lea, y pedirás a los niños que formen un círculo y uno a uno irán pasando al centro y preguntarán “¿qué ser misterioso soy?”; entonces el grupo podrá decir todas sus características, sin nombrarlo, hasta que el portador de la tarjeta adivine de quién se trata. Cuando todos los niños hayan participado, finaliza e invítalos a que asistan a la siguiente sesión.

## **Sesión 2**

### La Llorona

§ Lee en voz alta para los niños la leyenda de “La Llorona” (ver bibliografía).

§ Motívalos para que expresen sus impresiones, pregúntales qué les interesó, qué les impactó y qué conocían sobre esta leyenda.

§ Organiza una dinámica a la que llamarás “Escápate de la Llorona”, que consistirá en que el grupo se pondrá de pie, formando un círculo. Cuatro voluntarios se colocarán en el centro de ese círculo y el resto de los participantes los rodearán, girando como en un juego de ronda, hacia la derecha y luego hacia la izquierda, mientras preguntan a coro: “¿está aquí la Llorona?” Para responder, los cuatro voluntarios se pondrán de acuerdo para responder “sí” o “no”; si la respuesta es negativa, los participantes seguirán girando sin parar, pero cuando la respuesta sea “sí”, los cuatro voluntarios del centro inmediatamente tratarán de atrapar a alguno de los niños del círculo que esté a su alcance. Cada niño atrapado saldrá del círculo y quedará fuera del juego.

§ Por último, los niños tomarán los datos más importantes de la leyenda, los anotará en hojas de rotafolio, y elaborarán un dibujo colectivo relacionado con esta leyenda.

## **Sesión 3**

### Drácula

§ Comenta con los niños que del tema de los vampiros, han surgido muchas anécdotas, leyendas y relatos. Pregúntales qué saben ellos de este tema, y qué versiones conocen. Menciónales que les vas a dar a conocer una versión distinta.

§ Lee en voz alta para los niños un pasaje interesante del cuento “Ma y Pa Drácula”, enfatizando la entonación de tu voz para que disfruten la lectura.

§ Lleva a cabo la dinámica “El encantador de espíritus”, que consiste en que el grupo estará de pie en círculo. Pedirás a un voluntario que pase al centro del círculo, ese niño será el “encantador de espíritus” y tendrá a sus pies un cordón enrollado que será su responsabilidad proteger, mientras todos los demás participantes intentarán tomarlo. El que logre alcanzarlo, tomarlo y jalarlo completamente sin ser tocado por el “encantador de espíritus”, podrá sustituir a éste, de lo contrario, en el momento en que sea sorprendido queriendo tomar el cordón, será tocado, quedará “encantado” y deberá colocarse junto al “encantador de espíritus”, en el centro del círculo hasta que termine el juego.

§ Ayuda a los niños a que elaboren figuras para hacer una representación del cuento “Tres enamorados miedosos” (ver bibliografía), que llevarán a cabo en la última sesión de este taller. Los niños idearán y elaborarán los personajes y el escenario.

## Sesión 4

### *De muertos y aparecidos*

§ Promueve una lluvia de ideas con los participantes para que comenten qué saben acerca de las ofrendas a los muertos que se acostumbraba poner antiguamente en otras culturas y de las que existen hoy en día en nuestro país.

§ Lee en voz alta el cuento “El que no quiso poner ofrenda” (ver bibliografía), y una vez que termines de leer pide que comenten sus impresiones y opiniones.

§ Entrega a los niños materiales suficientes para que cada uno elabore una ofrenda de muertos en miniatura. Pídeles que escriban una nota con un mensaje para el muerto a quien dedican esa ofrenda. Anímalos para que algunos lean su nota en voz alta.

§ En esta sesión puedes dedicar un tiempo para ensayar la obra de títeres que los niños representarán al final del taller, recuérdales que pueden llevar invitados a ver esa representación.

## Sesión 5

### *Celebración del miedo*

§ Da la bienvenida a los niños y a sus invitados. Anuncia la representación de la obra para títeres que el grupo ha preparado con el cuento “Tres enamorados miedosos”. No olvides mencionar los nombres de los niños que participarán.

§ Coordina la representación, dándoles confianza a los niños para que disfruten con la recreación del cuento y le den su propio toque de humor y de creatividad.

§ Antes de cerrar el taller, pide a algunos niños que expresen sus impresiones, y enfatiza en la importancia que tiene la lectura y en lo divertido que puede resultar todo lo que la literatura infantil y juvenil les ofrece. Invítalos a aprovechar los servicios de la biblioteca pública y agradece a los padres de familia su presencia.

## **Bibliografía sugerida**

**I/863M/P37/P57** Pascuala Corona, Pita Pita, Cedacero (cuentos de nanas), México, Novaro, 47 p.

**398/2072/S33** Lilian Scheffler, Cuentos y leyendas de México. Tradición oral de grupos indígenas y mestizos, México, Panorama, 1982, 175 p.

**I/813/M37/M38/1994** Ann Martin, Pa y Ma Drácula, México, FCE, 1994, 118 p.

**I/398.2/B74** Brita y las normas y otras leyendas, Buenos Aires, Centro Editorial de América Latina, 1968.

**I/398.2/C66** Carmen Cook de Leonard, El enano adivino de Uxmal, México, SEP, 1986, 39 p.

**I/398.2/P34** Felipe Garrido, Tajín y los siete truenos: leyenda totonaca, México, Promexa, 1982, 35 p.

**I4/E65** Leonel Maciel, La vieja que comía gente, México, Novaro, 1981.

**I/042/E52/V.7** "El tronar del cielo", en Enciclopedia Infantil Colibrí, México, SEP-Salvat, 1979, vol. 7, p. 1610.

# Por aire, tierra y mar: ¡a viajar!

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 90 minutos cada una.

**Se buscará:** Llevar a los niños a un paseo por la historia, los datos curiosos y los acontecimientos científicos acerca de trenes, barcos y aviones, máquinas que han hecho posible miles de viajes.

**Ideado por:** Milagros García, Cecilia Rincón, Rosa María Salas, Bertha Rodríguez Equihua y José Luis Hernández (bibliotecarios del estado de Michoacán); Norma Edith Gómez, Rosario Solís, Guadalupe Bernal, José Trinidad Ramos y Verónica Maldonado (bibliotecarios del estado de San Luis Potosí).

## Sesión 1

*¡A viajar!*

§ Pide a los participantes que se presenten ante el grupo diciendo su nombre y un estado o país que empiece con la primera sílaba de su nombre.

§ Si tienes oportunidad de contar con un mapa de la República mexicana y un mapamundi (un globo terráqueo sería excelente), entonces aprovéchalos para situar los lugares que los niños mencionaron, y para mostrarles dónde se encuentran respecto del punto en que ellos están.

§ Invítalos a pensar en qué transporte, no tradicional, se trasladarían a ese lugar que eligieron, háblales de diferentes tipos de aviones, barcos, trenes, globos aerostáticos (montgolfiers), planeadores (zeppelines), submarinos y naves espaciales.

§ Coordina la conversación de tal modo que los conduzcas al tema de los viajes, háblales de los grandes viajes que han hecho algunas personas y que, con su espíritu de aventura y su determinación han transformado la historia de la humanidad. Ten preparados algunos ejemplos de lo que se ha escrito acerca de esos grandes viajeros y muéstrales esos libros en que se describen los viajes de Herodoto, los de Marco Polo, los de Cristóbal Colón, además de todos los viajes que nos relatan los cuentos y las novelas.

§ Repárteles tarjetas en las que tú habrás escrito información acerca de estas máquinas para viajar y orientalos para que encuentren en los libros del área infantil imágenes de estas máquinas. Anímalos a copiar algunas imágenes por equipos.

## Sesión 2

*Por tierra*

§ Organiza una dinámica a la que llamaremos “La estación” y que consistirá en que los participantes se sentarán formando un círculo y tú colocarás en él una silla extra. Le asignarás a cada uno de los niños nombres de lugares en la República mexicana o del resto del mundo. A una instrucción tuya “pasajeros al tren que va hacia...”, el niño que escuche el nombre del lugar que se le asignó debe levantarse e intentar ocupar la silla extra, si no lo logra inmediatamente,

cualquier otro niño puede ganarle el lugar y él deberá regresar a su silla. Cuando tú digas “estación”, todos los niños deberán cambiar de asiento y el que lo logre al final será a quien le tocará el turno de dar las indicaciones.

§ Lee para los niños un texto breve en el que la acción se refiera o suceda en un tren. Al terminar la lectura, escribe en hojas de rotafolio algunas palabras relacionadas con el tema (vagón, furgón, vía, campana, riel, rueda, vapor, maquinista, tunel, ferrocarril, estación, cruce) y pídeles que, por equipos, elaboren un juego de palabras o un trabalenguas.

§ Facíltales algunos materiales (puedes incluir envases de tetrapack o cajitas de cartón y tapaderas a manera de ruedas) para que, de manera grupal, los niños elaboren un trenecito. Ayúdalos para que lo pinten de colores y para que en los vagones escriban, a manera de decoración, las palabras y los tabalenguas con que jugaron.

### Sesión 3

Por mar

§ Comienza esta sesión organizando un círculo de lectura en el que participarán todos los niños. Orienta la lectura de manera que ellos disfruten lo que encontrarán en el texto, elegido por ti, acerca de la aventura de viajar (ver bibliografía).

§ Pide a los niños que elaboren su propia lista de palabras que tienen que ver con las embarcaciones. Puedes ayudarlos a enriquecerla y, una vez que sea suficiente, comparte con ellos algunas canciones, coplas o estribillos que puedes seleccionar, en los que se mencionen embarcaciones. Por ejemplo:

*“Al pasar la barca me dijo el barquero:*

*Las niñas bonitas no pagan dinero.*

*Al volver la barca me volvió a decir:*

*Las niñas bonitas no pagan aquí.”*

Anónimo popular

*“Había una vez un barco chiquito,*

*había una vez un barco chiquito,*

*tan chiquito, tan chiquito,*

*que no podía navegar.*

*Pasaron una, dos, tres, cuatro semanas,*

*pasaron cinco, seis, siete, ocho semanas*

*y el barquito, y el barquito no podía*

*navegar”.*

Anónimo popular

*“Barquito, barquito, navega despacito”.*

Anónimo popular

§ Facilita a los niños materiales para que dibujen un barco, lo nombren, imaginen una historia de viajes y de aventuras en él y la escriban.

#### **Sesión 4**

*Por aire*

§ Comienza esta sesión con una lluvia de ideas acerca de lo que significa para los niños la posibilidad de volar. Pregúntales si alguna vez han soñado que vuelan, si tienen algún estilo para volar y qué sensación experimentan en el vuelo. Pídeles que platiquen cómo han experimentado o imaginado que se ve su ciudad desde las alturas y que hagan una descripción. Explícales que a continuación les leerás un poema en el que el autor retrata su sensación al volar sobre una hermosa ciudad brasileña que está a la orilla del mar y que se llama Río de Janeiro, en la que hay un cerro al que le llaman “pan de azúcar”. Prepáralos para que escuchen y disfruten el texto:

*“Desde el avión*

*Vi hacer piruetas a Río de Janeiro*

*Arriesgando el porvenir de sus puestas de sol.*

*Se ponía de cabeza,*

*Sin derramar su bahía.*

*Y en la lotería de sus isletas*

*Ganaba y perdía.*

*El cielo se llenaba de automóviles*

*Y de sombra a las doce del día.*

*El pao de azúcar era un espantapájaros*

*Soberbio, de lógica y fantasía.*

*Las palmeras desnudas*

*Andaban de compras por la Rua D’Ouvidor.*

*De pronto la ciudad*

*Entró en espiral*

*Junto con el avión.*

*Lo mismo que trescientos kilates de diamantes*

*En el embudo de un buen corazón.*

*Al bajar,*

*Tenía yo lo ojos azules*

*Y agua de mar dentro del corazón.”*

Carlos Pellicer

§ Organiza a los niños en equipos y pídeles que lean algunos datos básicos acerca de la historia de la aviación (tú puedes escribir en hojas de rotafolio, o bien facilitarles algunas tarjetas con pequeños textos sobre el tema), y para que imaginen todos los experimentos, los errores y los logros que ocurrieron antes de que un avión pudiera volar como lo vemos actualmente.

§ Con la información que han leído, pídeles que por equipos localicen, en el acervo del área infantil, imágenes de esas máquinas creadas para volar y que elaboren un dibujo de alguna de ellas.

§ Cuando hayan terminado de dibujar, lee para ellos en voz alta un texto donde se relate alguna acción referida o sucedida en un globo aerostático, en un avión, o en una nave espacial (ver bibliografía sugerida).

§ Termina esta sesión invitándolos a que en la próxima sesión propongan una ruta, un itinerario de un viaje que les gustaría hacer, como si fuera posible con sólo desearlo.

## **Sesión 5**

### *A viajar con los libros*

§ Retoma el tema de los viajes y enfatiza en el hecho de que puede haberlos reales, históricos o fantásticos, como aquellos que relatan algunas obras literarias y algunos episodios históricos en los que realidad y ficción se unen.

§ Sobre un mapamundi (si cuentas con un globo terráqueo, ¡excelente!, sólo señala para ellos) traza algunas de las rutas que se describen en diferentes obras, por ejemplo:

La ruta de los viajes de Herodoto: que partió del Mar Rojo, rodeó África y regresó a Egipto.

La ruta de los viajes de Marco Polo: que partió de Venecia, pasó por Jerusalén, Mesopotamia, China, Birmania, India, Ormuz, Tabriz, Estambul y regresó a Venecia.

La ruta de los viajes de los exploradores y conquistadores portugueses y españoles. Uno de ellos fue Álvaro Núñez Cabeza de Vaca, quien llegó a la Florida, cruzó Norteamérica a pie, llegó a

la región del actual El Paso, Texas, avanzó hacia el suroeste hasta llegar a la costa del Pacífico, avanzó hacia la ciudad de México y partió a Veracruz.

La ruta del personaje principal de la novela La vuelta al mundo en 80 días, Phileas Fogg, que sale de Londres, va a Suez, Bombay, Calcuta, Hong Kong, Yokohama, San Francisco, y Nueva York y de ahí regresa a Londres.

§ Haz una lectura en voz alta para los niños, de algún pasaje referente a uno de los viajes que has mencionado, en el que haya asombro y aventura.

§ Finaliza la sesión con el juego de mesa “Por aire, tierra y mar: ¡a viajar!” (ver anexo).

## **Anexo**

### **Juego Didáctico**

**Título:** Por aire, tierra y mar: ¡a viajar!

**Sector:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 60 minutos.

**Se requiere:**

- Tablero
- Tarjetas indicadoras
- Tarjetas de lectura
- Fichas de colores
- Un dado

**Descripción:**

1. Divide al grupo en equipos.
2. Cada equipo tomará su turno con una ficha que los identifique.
3. En el tablero, el juego iniciará en Nantes, Francia; ciudad natal de Julio Verne.
4. Cada equipo tirará el dado en su turno y avanzará las casillas que correspondan al número.
5. En alguna de las casillas se encontrará la referencia a una tarjeta, la cual se leerá en voz alta al grupo y, en algunos casos, un representante del equipo realizará la acción indicada.
6. El juego terminará cuando el primer equipo llegue al centro del tablero que corresponde a la imagen de Julio Verne (Casilla # 25).

## Tarjetas indicadoras

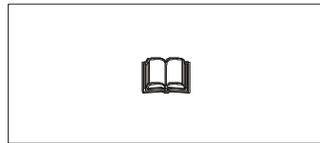
1	Nantes, Francia, ciudad natal de Julio Verne. <b>(Avanza al globo aerostático y espera turno en la casilla 9)</b>
2	Aldea de Kholby. El ferrocarril todavía no está terminado; no hay vía, <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i> . <b>(Pierde un turno)</b>
3	Verne nace el 8 de febrero de 1828. <b>(Toma una tarjeta de lectura)</b>
4	Menciona los nombres del capitán y el vehículo submarino de la novela <i>20,000 leguas de viaje submarino</i> . <b>(No sabes, regresa a la casilla #1)</b>

**Nota:** Hay casillas que no hacen referencia a una tarjeta, en este caso únicamente toman su turno.

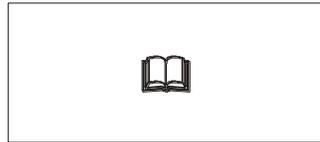
5	En 1862, Julio Verne escribe su primer éxito literario, <i>Cinco semanas en globo</i> . <b>(Avanza dos casillas)</b>
6	En 1948, Verne marcha a París a cursar la carrera de abogado.
7	En <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i> , Kiouini, el elefante, le costó a Phileas Fogg dos mil libras y le permite avanzar por la selva de la India. <b>(Avanza ocho casillas)</b>
8	En <i>Viaje al centro de la tierra</i> , Verne describe un bosque de hongos blancos gigantescos. <b>(Avanza al globo terráqueo y espera turno en la casilla # 14)</b>
9	En 1872 Verne escribe <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i> .
10	A los 11 años Verne intenta viajar de polizonte en un barco. Su padre se da cuenta, lo detiene y lo castiga severamente. <b>(Regresa cuatro casillas)</b>
11	Significado del nombre Julio: "El que es fuerte", de origen latín. <b>(Toma una tarjeta de lectura)</b>
12	En <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i> , Picaporte trabaja como payaso en Yokohama, Japón. <b>(Imita a un payaso y avanza dos casillas)</b>

13	<p>En <i>Viaje al centro de la tierra</i>, Otto Lindenbrock encuentra el cadáver conservado de un hombre de la Era cuaternaria.</p>
14	<p>En 1857 Verne contrae matrimonio con Honorine de Viane.</p>
15	<p>En <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i> Phileas Fogg cruza en trineo de vela hasta la estación de Omaha.</p> <p>(Avanza dos casillas)</p>
16	<p>En 1869, Verne escribe la novela <i>20,000 leguas de viaje submarino</i>.</p> <p>(Avanza al submarino y espera turno en la casilla # 20)</p>
17	<p>A los 17 años Verne comienza a mostrar inclinación por la literatura.</p> <p>(Toma una tarjeta de lectura)</p>
18	<p>Uno de los aciertos de Julio Verne fue imaginar los grandes inventos científicos del siglo XX.</p> <p>(Avanza dos casillas)</p>
19	<p>En París, Julio Verne conoce a Alejandro Dumas, autor de <i>Los tres Mosqueteros</i>, y se hacen amigos.</p>
20	<p>En <i>La vuelta al mundo en ochenta días</i>, Phileas Fogg encierra al capitán Speedy y desvia el buque Enriqueta. Lo compra en 60,000 dólares y lo quema como leña para avanzar a Queenstown.</p> <p>(Avanza tres casillas)</p>
21	<p>En <i>20,000 leguas de viaje submarino</i> ¡el Nautilus es atacado por un calamar gigante!</p> <p>(Retrocede a la casilla #14)</p>
22	<p>Julio Verne muere en Amiens, Francia, el 24 de marzo de 1905.</p> <p>(Regresa al submarino y espera turno en la casilla #19)</p>
23	<p>Menciona tres obras escritas por este autor.</p> <p>(Toma una tarjeta de lectura)</p>
24	<p>Julio Verne escribió además <i>Un capitán de quince años</i> (1878), <i>Dos años de vacaciones</i> (1888) y antes de morir <i>El faro del fin del mundo</i> (1905).</p>

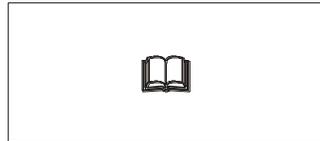
## Tarjetas de lectura



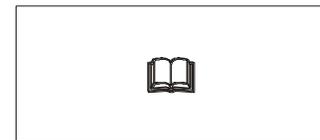
Lee en voz alta la primera parte del capítulo III de *Viaje al centro de la tierra* (mensaje cifrado).



Lee en voz alta algún fragmento de la novela *El castillo de los Cárpatos*.



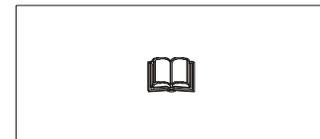
Lee en voz alta el primer párrafo del capítulo XXVI de *De la Tierra a la Luna*.



Lee en voz alta el fragmento final del capítulo XXXVI de *La vuelta al mundo en ochenta días*.

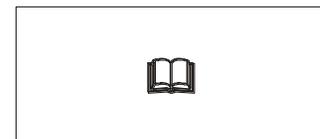
(Avanza a la casilla # 25)

¡Felicidades ya ganaste!



Lee en voz alta la parte final del capítulo I de *La vuelta al mundo en ochenta días*.

(Avanza tres casillas)



Lee en voz alta la parte final del capítulo X de *De la Tierra a la Luna* y di cuántos dólares se apostaron a que el proyectil no alcanzaría más de seis millas y caería a la tierra.

Nantes, Francia

## Bibliografía sugerida

**915.8/P64/1999** Marco Polo, Viaje, México, Porrúa, 1999. (Sepan cuántos... 371).

Álvar Núñez Cabeza de Vaca, Naufragios y comentarios, México, Porrúa, 1997.

Atlas visual de los descubrimientos, México, Diana, 1993.

**I/843/V47/V725** o bien **082/S46/168** Julio Verne, La vuelta al mundo en 80 días, México, Porrúa, 1979, 231 p.

**I/843/V47/M77** Julio Verne, Motín a bordo, México, Taxco, 1976, 94 p.

**843/V47/V447** Julio Verne, 20,000 leguas de viaje submarino.

**I/843/V47/V62** Julio Verne, Viaje al centro de la tierra, Barcelona, Altaya, 1993, 240 p.

**082/S46/183** Julio Verne, Cinco semanas en globo, México, Porrúa, 1979, 155 p.

**082/S46/186** Julio Verne, Un capitán de quince años, México, Porrúa, 1980, 216 p.

**843/V47/C35** Julio Verne, El castillo de los Cárpatos, México, Conaculta-DGP, 1998, 183 p.

# Había una vez un fantasma, un príncipe y un clavel verde

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años (adaptable a adolescentes de 12 a 15 años).

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Acercar a los jóvenes lectores a lo más representativo de la obra escrita por Oscar Wilde (Dublín, 1854-París, 1900) en la que pueden encontrar ingenio, imaginación, humor, inteligencia y gran capacidad poética. Este breve taller pretende dar sólo algunas pautas para que el bibliotecario descubra todo lo que puede ofrecer un autor y una obra que ya son clásicos.

**Se requiere:** Pintura acrílica de varios colores, crayones, lápices de color, cartulina, tijeras, palitos de madera, papel celofán rojo, azul y amarillo, y suficientes hojas blancas.

**Ideado por:** Rubén Ávila Alonso y Luis Méndez (asesores de la Subdirección de Fomento a la Lectura de la DGB del Conaculta).

## Sesión 1

§ Abre un espacio para presentar a los niños un acercamiento a la obra de Oscar Wilde, enfatizando en sus cuentos. Coméntales que escribió varios, entre ellos “El gigante egoísta”, “El ruiseñor y la rosa”, “El joven rey” y “El fantasma de Canterville”.

§ Lee para ellos uno de los cuentos cortos o bien algún fragmento de un cuento más extenso que tú puedes completar narrando parte de la anécdota e invitar a los niños a que lo terminen de leer, si les interesó, en la biblioteca pública, tomando el libro en préstamo a domicilio.

§ Una vez que hayas concluido tu lectura, invítalos a hacer comentarios sobre sus impresiones.

§ Organízalos en equipos y repárteles tarjetas con frases y fragmentos de textos escritos por Oscar Wilde y pídeles que formen una secuencia con algunas de ellas y elaboren su propio relato, incluyendo en él esos breves textos.

§ Un secretario de cada equipo será responsable de escribir ese relato ideado colectivamente. Pídeles que hagan la lectura de su relato y que asignen a diferentes miembros del equipo la lectura de las tarjetas, en el momento en que sea oportuno dentro de la secuencia leída.

§ Al terminar, infórmalos en qué textos de Oscar Wilde aparecen esos fragmentos seleccionados y anímalos a conocerlos, diciéndoles que los pueden encontrar en la biblioteca pública. Propicia su interés y pregúntales cuál de esos cuentos les gustaría conocer y realizar alguna actividad al respecto en otra sesión.

## Sesión 2

§ Escribe en un hojas de rotafolio, de manera que sea visible para todos los niños, un listado con nombres de personajes que aparecen en los relatos de Wilde, y paralelamente, di a los niños que de manera grupal imaginen una historia en la que haya ficción y realidad en juego, y te la dicten para que tú tomes nota en esa hoja a la vista de todos.

§ Indícales que la historia comenzará con la frase “había una vez...” y que deberán aparecer varios de los personajes que están anotados en la lista. Asimismo, deberán dar sentido y continuidad a alguna de las frases que tú les propongas, de manera que formen parte de su relato (ver anexo). Oriéntalos para que logren una breve narración en la que haya anécdota y hacia el final, sorpresa.

§ Cuando los niños sientan que ya concluyó el relato, lee en voz alta para ellos cómo quedó. Haz que perciban cómo lograron integrar todos los elementos que les diste y anímalos a buscar en los libros de Wilde disponibles (que tú tendrás preparados en una mesa para esta sesión) en qué cuentos aparecen los personajes que eligieron para el suyo.

§ Cierra esta sesión organizando un círculo de lectura de algún fragmento de “El príncipe feliz”.

### **Sesión 3**

§ Comienza esta sesión entregando a los niños materiales para que, por equipos, elaboren un dibujo del príncipe feliz y de la golondrina.

§ Al terminar los dibujos, entrégales un poco de papel celofán rojo, azul y amarillo y pídeles que hagan aplicaciones a sus respectivos dibujos, para destacar las laminillas de oro, el rubí de la empuñadura de la espada del príncipe y los zafiros de sus ojos.

§ Lee en voz alta para ellos la continuación del cuento que la sesión anterior habían comenzado grupalmente.

§ Cuando termines la lectura, anímalos a hacer comentarios, escúchalos con atención y propicia un ambiente en el que ellos se escuchen entre sí.

§ Anímalos a agregar a sus dibujos el corazón de plomo del príncipe. No olvides conservar sus trabajos para montar una exposición al final del taller.

### **Sesión 4**

§ Pide a los niños que imaginen la apariencia del fantasma de Canterville y, si se trata de un grupo de niños menores de 12 años, organízalos por equipos (de 4 niños cada uno); proporciónales los materiales necesarios y anímalos para que cada equipo elabore un títere con esas características. Una vez terminados, organizarás un desfile de fantasmas. Cada fantasma será entrevistado por ti y responderá por todas las travesuras que hace.

Si se trata de adolescentes, pídeles que describan y anoten individualmente en una hoja de papel la apariencia de su fantasma. Pide que intercambien sus hojas y que cada uno imagine cuál es la historia antecedente de ese personaje y qué sucederá en Canterville Chase a causa de él, y que lo cuenten al grupo. Estimula a los menos imaginativos y celebra los hallazgos de los más creativos. Procura que todos participen en un ambiente de respeto y curiosidad por la historia que escribió Oscar Wilde.

§ Una vez llevada a cabo cualquiera de estas actividades, regala a los niños tu narración de “El fantasma de Canterville”, enfatizando en la apariencia del fantasma, en su actitud y en las reacciones que producía en los habitantes de la casa.

## Sesión 5

§ Lee en voz alta para los niños el cuento “El verdadero amigo”.

§ Al finalizar tu lectura reparte a algunos niños al azar los personajes de esta historia y organízalos para que hagan una caracterización con sombras chinescas. Tú puedes designar al narrador y cuidar que encuentren el sentido de este relato, que sea disfrutable y que los niños se sientan con la libertad de hacer su propia interpretación a partir de lo leído.

§ Luego de la representación con sombras chinescas, organiza una premiación para los niños o los equipos que realizaron los mejores trabajos durante el taller (los premios han de ser simbólicos: aplausos, porras, figuras de chocolate para entregarlas como si fueran estatuillas del “Oscar”).

### Anexo

Estos son algunos fragmentos que te sugerimos para elaborar tarjetas y realizar diversas actividades. Puedes utilizar, ya sea de estos u otros que tú selecciones, las frases y párrafos completos, o bien sólo una parte (la que se señala en una tipografía diferente) para dejar la idea inconclusa, en suspenso y permitir que los niños propongan lo que su imaginación les sugiera.

#### *De “El gigante egoísta”*

“Los pájaros se posaban en los árboles y cantaban tan dulcemente, que los niños dejaban de jugar para escucharlos.”

“...y colgó un cartelón en el que se leía: ‘Queda prohibida la entrada. Los intrusos serán castigados’.”

“Un día una bella flor asomó su cabeza por encima del césped, pero cuando vio el cartelón le dieron tanta pena los niños que volvió a meterse dentro de la tierra y se durmió.”

“La nieve tendió un gran manto sobre la hierba y la escarcha cubrió de plata todos los árboles. Entonces invitaron al viento del norte a que viviera con ellas, el cual aceptó.”

“Sólo en un rincón seguía siendo invierno. Era el rincón más alejado del jardín, allí se encontraba un chiquillo. Era tan pequeño que no llegaba a alcanzar las ramas de los árboles.”

“El gigante se mostraba cariñoso con todos los niños, pero suspiraba por volver a ver a su amiguito y hablaba frecuentemente de él.”

#### *De “El ruiseñor y la rosa”*

“...el estudiante escuchó pero no pudo comprender lo que el ruiseñor le decía, porque él sólo sabía las cosas que están escritas en los libros.”

“...es como la mayoría de los artistas: todo estilo y ninguna sinceridad. Sería incapaz de sacrificarse por otros.”

“Sólo la sangre del corazón de un ruiseñor puede teñir de rojo el corazón de una rosa.”

“La luna lo oyó y se olvidó de la aurora y permaneció en el cielo. La rosa roja lo oyó, se estremeció de placer y abrió sus pétalos al frío aire de la mañana. El eco lo llevó hasta la caverna purpúrea de las colinas y arrancó de sus sueños a los pastores dormidos, entre los juncos del río, que llevaron su mensaje hasta el mar.”

“La hija del profesor estaba sentada en la puerta. Devanaba seda azul en un carrete, y echado a sus pies estaba un perrito.”

“...y es por todos sabido que las joyas son mucho más valiosas que las flores.”

### **Bibliografía sugerida**

**823/W63/P69** Oscar Wilde, El príncipe feliz, México, Rodas, 1991, 225 p.

**823/W63/P74** El príncipe feliz y otros cuentos, México, Nuevomar, 1977, 143 p.

**823/W527/R84** El ruiseñor y la rosa, Madrid, Doncel, 1976, 111 p.

**4808.068/W54/G53** El gigante egoísta y otros cuentos, Barcelona, Lumen, 1980, 116 p.

**813/W52/C 83** Cuentos, Buenos Aires, Atlántida, 1966, 46 p.

**823/W5** El fantasma de Canterville y seis cuentos completos, México, Colunga, 1972, 186 p.

**823/W63/R44** El retrato de Dorian Grey, México, Época, 1979, 275 p.

**823/W63/C84** Cuentos de Oscar Wilde, Buenos Aires, Atlántida, 1942, 120 p.

# Don Pablo, sus amores y su sombrero

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años (adaptable a adolescentes de 12 a 15 años).

**Duración:** 5 sesiones de 50 minutos.

**Se buscará:** Acercar a los jóvenes lectores a lo más representativo de la obra escrita por el poeta chileno Pablo Neruda (Parral, Chile, 1904-Santiago, 1973), ejemplo sobresaliente de lo que logra la mirada y el oído atentos del poeta frente a los grandes temas y a las cosas de todos los días; de la tristeza a la celebración, de lo sobrehumano a lo mínimo, todo se transforma en la poesía escrita por este autor, merecedor del Premio Nobel de Literatura en 1971. Este breve taller pretende dar sólo algunas pautas para que el bibliotecario descubra todo lo que puede ofrecer un autor y una obra de las de mayor calidad literaria escritas en español.

**Se requiere:** Pintura acrílica de varios colores, crayones, lápices de color, un poco de cartón y suficientes hojas blancas.

**Ideado por:** Rubén Ávila Alonso y Luis Méndez (asesores de la Subdirección de Fomento a la Lectura de la DGB del Conaculta).

## Sesión 1

§ Pide a los niños que te ayuden a elaborar una lista de las cosas que existen en algún espacio de su casa, por ejemplo, en la cocina, en el patio, en la recámara. Puedes ayudarlos si utilizas algunos recortes de revistas o de periódico, donde haya imágenes a color de objetos.

§ Una vez que esa lista quede completa, orienta a los niños a reflexionar acerca de la atención que cada día ponemos, o no, a observar detalles. Enfatiza en el hecho de que los poetas, generalmente, son personas que observan muchos aspectos de las cosas y luego nos comparten su asombro, su impresión del mundo.

§ Lee para ellos el siguiente fragmento del poema “Oda a las cosas” de Pablo Neruda, y al finalizar tu lectura enfatiza en el hecho de que este autor está cantando a las cosas aparentemente insignificantes de todos los días:

*Amo las cosas loca,*

*locamente.*

*Me gustan las tenazas,*

*las tijeras,*

*adoro*

*las tazas,*  
*las argollas,*  
*las soperas,*  
*sin hablar, por supuesto,*  
*del sombrero.*

§ Organiza una dinámica para la que previamente prepararás dos fotografías o una ilustración recortada de algún periódico o revista, en la que aparezcan entre 5 y 10 detalles (que anotarás en un listado, para mostrarlo cuando termine la dinámica) que se puedan descubrir y observar con una mirada atenta. Mostrarás la primera imagen de manera que la pueda apreciar todo el grupo. Les permitirás observarla durante sólo un minuto. Enseguida los niños se distribuirán en dos equipos; por turnos, brevemente, cada niño irá diciendo uno o varios de los objetos o detalles que recuerda haber visto en la imagen. Tú darás un punto por cada elemento identificado. Procura que todos los niños participen. Al finalizar las participaciones, presenta la segunda imagen y espera nuevamente que pongan a prueba su capacidad de atención y observación. El equipo que sume más puntos será el ganador.

§ Una vez que hayan terminado, muéstrales la lista completa con los elementos que tú habías anotado y pídeles que elijan uno de ellos y que se lo imaginen en algún espacio de su casa, y que te digan qué características tendría entonces (de tamaño, de apariencia, etcétera).

§ Cierra esta sesión con la lectura del poema completo. Puedes leerlo en voz alta para todos, o bien preparar fragmentos en tarjetas o en hojas, de manera que hagas un círculo de lectura.

## **Sesión 2**

§ En esta sesión aprovecharás las tarjetas o la hoja donde tendrás anotado el poema completo “Oda a las cosas”. Repartirás por equipos algunos de estos fragmentos del poema al azar y pedirás a los niños que dibujen cómo se imaginan los objetos que el poeta va nombrando.

§ En cuanto consideres que han avanzado bastante, aprovechando, en la medida de lo posible, gran parte del poema, recoge sus dibujos y organiza a los niños para que los integren a una especie de mural colectivo, que se apegue a la secuencia del texto. Si cuentas con espacio suficiente, monta este mural para ser apreciado por los visitantes a la biblioteca los próximos días y no olvides anexarle fotocopias del poema completo, para que pueda ser leído en relación con las ilustraciones.

## **Sesión 3**

§ Antes del comienzo de esta sesión, deberás tener preparados papelitos o tarjetas en los que anotarás los nombres de animales que van apareciendo en el poema “Bestiario” de Pablo Neruda (ver bibliografía). Estos papelitos serán colocados debajo de las sillas de manera que cuando comiences la sesión con los niños ya estén ahí para que ellos los encuentren.

§ Organiza a los niños por equipos y explícales que cuando tú designes: “Equipo 1” deberán estar atentos para escuchar cuando nombres algún animal. Elige alguno de los párrafos del

poema y comienza su lectura en voz alta. En cuanto escuchen nombrar a algún animal deben buscar debajo de su silla, sólo los niños del equipo que tú designaste, y el niño que tenga el que tú menciones, debe ponerse de pie y permanecer así hasta que termines, para que contabilices los puntos que gana ese equipo. No estará permitido que interfieran los miembros del otro equipo, pues cada uno tendrá su turno y su texto elegido al azar. Puedes considerar el poema dividido en 13 secciones para poder ofrecer varias oportunidades a cada equipo. (Si surgen dudas respecto al significado de alguna palabra, ayúdate con un diccionario y dales una solución, lo más clara posible).

§ Cuando termine este juego pídeles que reúnan los papelitos encontrados, y que los enrollen o doblen como para hacer una rifa, y te los entreguen. Coloca esos papelitos en una bolsa y haz una rifa, donde cada niño tomará su papelito.

§ Indícales que harán un ejercicio de escritura creativa donde considerarán alguna cualidad, defecto o característica particular de ese animal, y también imaginarán cómo sería poder platicar con él, escucharlo y decirle cosas, qué cosas le dirían, cómo creen que sonaría su voz. Pídeles que lo piensen y luego traten de escribirlo como si fuera un deseo, o un sueño.

§ Recoge sus escritos y pídeles que para la próxima sesión traiga, cada uno, una fruta pequeña que sea de su agrado (una manzana, una naranja, una uva, una mandarina o un limón).

#### **Sesión 4**

§ Antes de iniciar la sesión, deberás tener varios limones frescos cortados en rodajas pequeñas y guardados, hasta que llegue el momento oportuno.

§ Pregunta a los niños, qué fruto trajeron y, ya sea que alguien o nadie haya traído un limón, saca los que tú tienes preparados y pregúntales: ¿de cuántas formas podemos disfrutar el sabor de los limones? Escucha sus respuestas. Pueden decir: en agua, en nieve, con sal, con chile piquín, solo...

§ Dales una rodaja de limón a cada niño y pídeles que lo disfruten mientras tú lees en voz alta un fragmento del poema “Oda al limón” de Pablo Neruda (si el grupo se muestra atento a la lectura y consideras que la están disfrutando, ámate a leer el poema completo).

§ Cuando hayas terminado de leer, forma equipos. Pídeles que dibujen y escriban lo que más les gusta del limón: su olor, su textura, su sabor. O si lo crees conveniente, pídeles que elaboren un texto breve en el que incluyan alguna frase acerca de lo que les inspira el sabor del limón, o bien pídeles que en ese texto aparezca alguna de las siguientes frases:

*“Como nieve de limón en el desierto”*

*“Una gotita de limón en los ojos”*

*“Un beso dulce, beso de limón”*

*“Mágico limón, cura mi herida”*

*“Limón con chile, limón con sal”*

*“¿Qué siente un limón después de ser  
exprimido?”*

§ Concluye la sesión pidiéndoles a los equipos que muestren sus dibujos y escritos. Recuerda que pueden colocarlos en el periódico mural.

### **Sesión 5**

§ Pregunta a los niños si alguna vez han sentido mucho frío en los pies. ¿Cómo se sintieron? Escucha sus respuestas, y diles que Pablo Neruda escribió algo pensando en esas prendas que cubren nuestros pies.

§ Lleva a cabo una dinámica a la que llamarás “Calcetines en desorden”, y que consistirá en que los niños colocarán sus sillas en círculo y se sentarán. Se numerarán del uno al tres, en secuencias, para formar tríos. Según su número seguirán diferentes instrucciones. Los unos, “ajustarse ambos calcetines bien arriba”; los dos “bajar un calcetín y subir el otro bien arriba”; los tres “bajarse ambos calcetines”. Tú darás indicaciones para que ellos se muevan, de acuerdo con la forma en que se les indicó acomodar sus calcetines, por ejemplo dirás “calcetines arriba”, para que todos los niños con el número uno se cambien de lugar, y tú correrás a ocupar el lugar que quede desocupado. El niño que quede de pie será el que dé las instrucciones: “calcetines arriba”, “calcetines uno arriba y otro abajo”, “calcetines abajo” o “calcetines en desorden”, para que todos se cambien de lugar.

§ Lee en voz alta para los niños un fragmento del poema “Oda a los calcetines” (te recomendamos los versos del final).

§ Forma equipos y pide a los niños que escriban su propio poema a la prenda de vestir favorita (puedes darles ideas: la gorra, los tenis, la camiseta, la falda, el vestido, la ropa interior, el abrigo, el traje de baño, la chamarra, etcétera).

§ Pídeles que compartan sus textos y dibujos con todo el grupo. Recuerda que pueden incluirlo en el periódico mural. También puedes escribir la biografía de Pablo Neruda en el periódico mural y colocar sus libros en la muestra bibliográfica.

### **Bibliografía sugerida**

**861/N47/A57** Pablo Neruda, Antología esencial, Buenos Aires, Losada, 1971.

**861/N47/A57** Antología poética, México, Planeta, 1996.

**861/N47/L52/1975** Libro de las preguntas, Buenos Aires, Losada, 1975.

# Leer, pensar y crear

**Para quién:** Niños de 8 a 12 años.

**Duración:** 5 sesiones de 3 horas cada una.

**Se buscará:** Explorar las actividades de lectura en voz alta (círculo de lectura, teatro en atril, hora del cuento), y adentrarse en lo leído; por medio de preguntas relacionadas con el texto, los participantes pueden dar sus opiniones, tener una mejor comprensión de lo leído y crear a partir de materiales de bajo costo. A los niños debemos ofrecerles actividades que les den la posibilidad de sensibilizar sus sentidos, de formarse un criterio y de manifestar su particular individualidad en objetos elaborados por ellos mismos y que se pueden usar como diversión o para ambientar o complementar actividades de lectura.

**Se requiere:** Pintura acrílica de varios colores, crayones, lápices de color, hojas blancas, palitos de madera, papel kraft, cartón, estambre, pegamento blanco, cuentas de plástico para collares, tijeras, plumas de ave de colores (de un plumero, aunque, si consigues alguna pluma de pavorreal ¡excelente!), cartulina, listones de colores, plastilina, un poco de alambre, algunas piedras de río, algunos trozos de ramas o corteza de árbol, lija, cortadores y diversos objetos de formas sugerentes.

**Ideado por:** Juan Eduardo Ruiz Javier (asesor de la Subdirección de Fomento a la Lectura de la DGB del Conaculta).

## Sesión 1

### *Presentación del grupo*

§ Cada uno de los participantes, cómodamente sentados, dirá su nombre y comentará qué es lo que más le gusta hacer en sus ratos libres.

### Actividad de lectura

§ Lee en voz alta un texto breve para los niños (ver bibliografía).

§ Formula algunas preguntas acerca del texto para que los participantes aporten sus opiniones.

### Actividad de escritura creativa

§ Conformar al grupo en cinco equipos y pídeles que se distribuyan alrededor de una mesa.

§ Pide, a cada participante de la mesa uno, que anote en una hoja blanca una virtud y, a los participantes de la mesa dos, que anoten, cada uno, un defecto. De la misma manera se hará con el resto de los equipos.

§ Posteriormente, cada participante recreará la virtud o el defecto caracterizándolo, de tal manera, que conforme un personaje muy singular, por ejemplo:

El mentirosaurio: Es un ser muy grande y pegajoso que escucha en todo momento las pláticas, cambiando las versiones, los hechos, las situaciones y poniendo en la boca de otros palabras que no dijeron, y que él utilizará para su cruel diversión o para salir de situaciones embarazosas.

El traviesolophus: Bestia de pelo corto con dos cayos en la parte posterior de sus muchas manos, especialista en vaciar las botellas de perfume caro y llenarlas de simple agua; limpia su boca manchada de sabroso mole poblano con el mantel immaculado de la tía; esconde los útiles de la niña chillona del salón de clase, etcétera. En algunas partes del Congo se han visto algunos especímenes con pelo rizado.

Otros ejemplos podrían ser: El chillonogotus, el destructodocus, el bondadosterio y el inteligentodontus.

§ Cada equipo elaborará una historia en la que aparezcan los personajes que caracterizaron los participantes y, si lo desean, podrán intercambiarlos con otros equipos.

Elaboración de objetos

§ Distribuye a los niños fotocopias de los dibujos de los seres que se pueden caracterizar (ver anexo al final de este taller). Con el positivo de la plantilla (ver ilustración 1) y con colores: pintura acrílica, crayones o lápices de color, sobre hojas blancas coloca la plantilla, aplica el color elegido y obtendrás la imagen del personaje.

### Ilustración 1

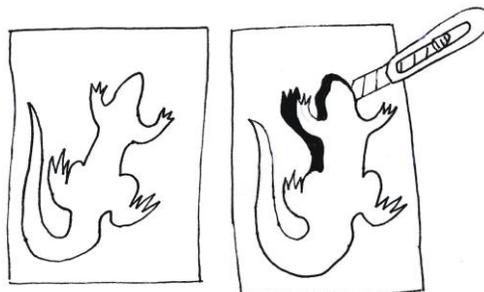
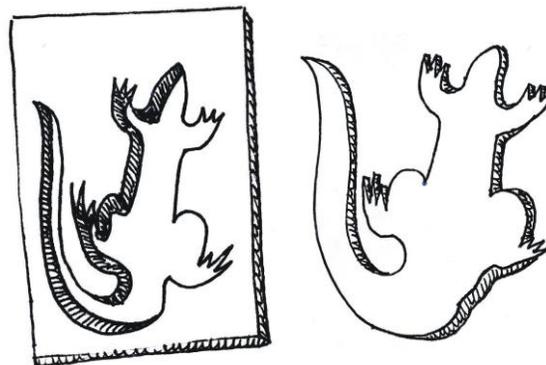


Imagen en cartulina

Imagen en calada



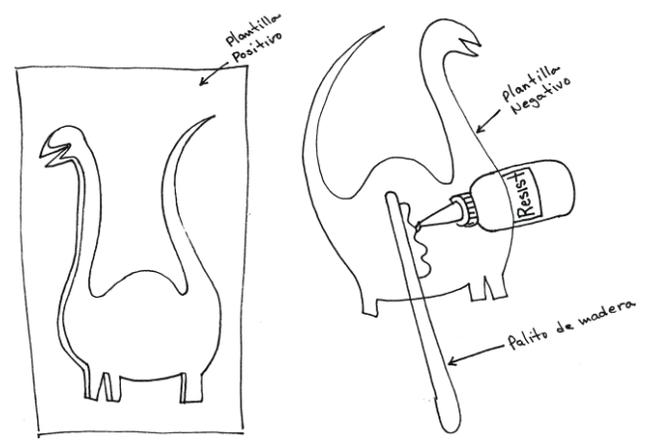
Plantilla positivo

Plantilla negativo

§ Los participantes transcribirán el texto que elaboraron, intercalándolo con las imágenes que crearon, de tal manera que parezca una historieta. Recuerda que la técnica de la plantilla sirve para hacer imágenes en serie, lo cual permitirá que cada participante elabore su propia historieta.

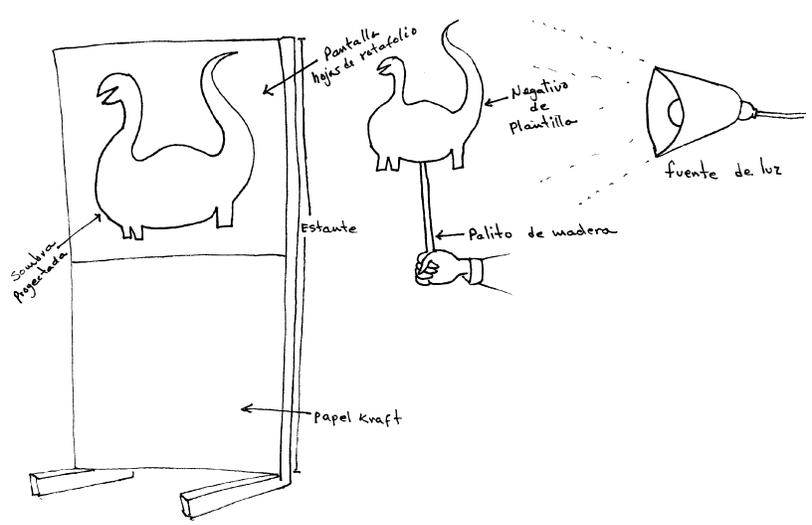
§ Con el negativo de la plantilla (ver ilustración 2) se pegarán los personajes en palitos de madera.

**Ilustración 2**



§ Posteriormente, ambienta un escenario sencillo para que, la próxima sesión, se lleve a cabo una actividad con sombras chinescas. Para ello, se necesita una pantalla que puede adaptarse con hojas blancas de papel rotafolio o con una sábana; las plantillas se colocarán frente a una fuente de luz y su sombra se proyectará en la pantalla (ver ilustración 3).

**Ilustración 3**



## Sesión 2

### Actividad de lectura

§ Organiza una hora del cuento, por equipos, con la técnica de sombras chinescas. Para ello, agrupa las sillas frente al escenario, pide a los participantes que se coloquen frente al él e indica a un equipo que inicie su presentación con la técnica de las sombras chinescas: un participante del equipo hará la lectura de la historia que se preparó en la primera sesión, mientras los otros integrantes coordinarán la proyección de las figuras en la pantalla.

### Elaboración de objetos

§ Haz cortes superficiales en la mitad y los dos extremos del palito de madera, haciéndolo rodar bajo el cuchillo.

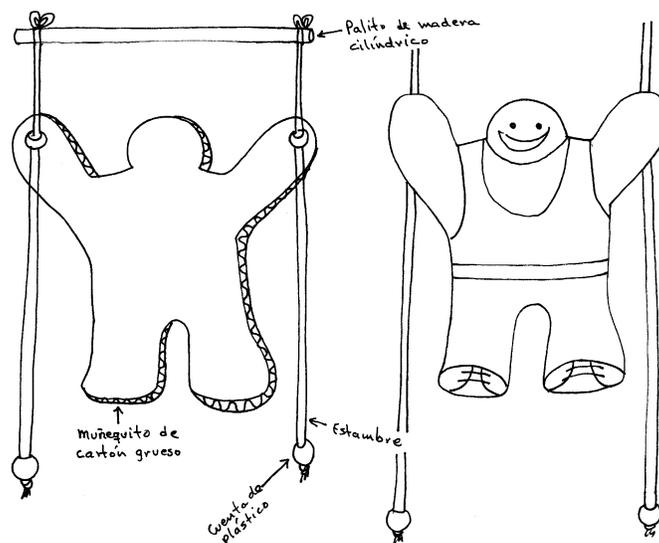
§ Con una plantilla dibuja el muñeco en el cartón, recórtalo y coloréalo.

§ Pega las cuentas un poco al sesgo, por el reverso del muñeco, y deja secar.

§ Ata el estambre al palito de madera e introdúcelo por las cuentas. Sujeta un estambre y luego el otro, dándoles 150 cm de largo a cada uno.

§ El muñeco trepará ¡haciendo gala de su fuerza! (ver ilustración 4).

Ilustración 4



§ Cada uno de los participantes construirá su propio juguete y verificará su buen funcionamiento haciéndolo trepar. Selecciona cinco muñequitos para que sean utilizados en la próxima sesión, y a cada uno márcales en los estambres, a cada 50 cm, una raya negra; la primera que va de abajo hacia arriba significará buena lectura; la segunda, muy buena lectura; y la tercera, excelente lectura.

### Sesión 3

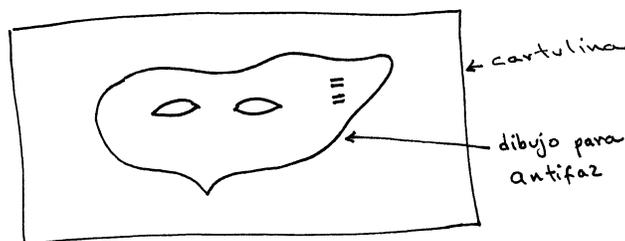
#### Actividad de lectura

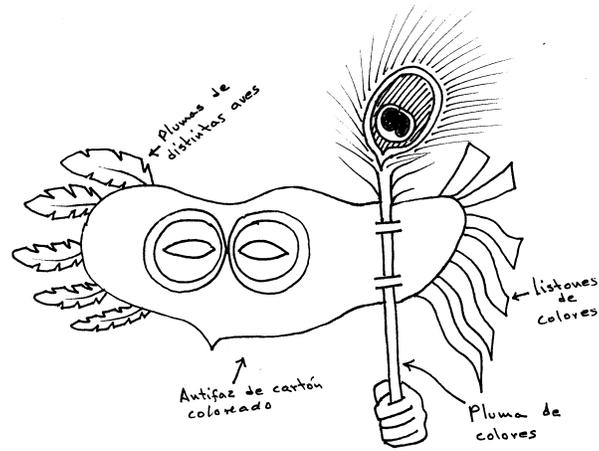
- § Prepara cinco cuentos breves en los que intervenga un narrador y varios personajes, con diálogos.
- § Fotocopia cada cuento las veces que sea necesario, según el número de personajes que intervengan y distribúyelas a los niños.
- § Organiza a los niños en cinco equipos, comenta que ese día se celebrará una gran competencia que consiste en leer un cuento en equipo lo mejor posible y que lleva por nombre: “golosinas literarias”.
- § Sorteá los cuentos entre los equipos; a cada niño se le proporcionará su juego de fotocopias correspondiente al personaje que tenga asignado.
- § Indícales que hagan una primera lectura para familiarizarse con el texto y con el personaje que tiene cada uno. Mientras, coloca un cordón al frente y cuelga los cinco muñequitos con una separación de 15 cm entre uno y otro; cada muñequito representará a un equipo.
- § Los equipos dirán el nombre del autor, el título del cuento y elegirán el muñequito que los representará. Finalizada la lectura, un representante del equipo pasará al frente y hará subir al muñequito, los otros equipos dirán ¡misión cumplida! y, en ese momento, se detendrá el ascenso del muñequito dando la calificación de: buena, muy buena y excelente lectura.
- § Es conveniente decir a los participantes que lo más importante de esta actividad es haber participado y practicado la lectura en voz alta, más que calificar el desempeño de la misma. Por ello, deberás felicitarlos a todos y motivarlos para que sigan leyendo en voz alta.

#### Elaboración de objetos

- § Dibuja sobre la cartulina un antifaz, recórtalo y hazle dos incisiones para meter la pluma o el palo de paleta para que sirva como empuñadura.
- § Pinta el antifaz con los colores que más te gusten, y pégale las plumas y los listones donde tú consideres que se ven más atractivos. ¡Tu antifaz está listo! (ver ilustración 5).

Ilustración 5





§ Dibuja sobre la cartulina un antifaz y su pico, recórtalos y ensámblalos.

§ Coloca plastilina, para dar volumen en algunas partes, y píntala con los colores acrílicos. También les puedes pegar listones y plumas, ¡tu máscara está lista! (ver ilustración 6).

**Ilustración 6**



§ Esta sesión termina con la elaboración de estos dos objetos. Guárdalos y avisa a los niños que los utilizarán en la próxima sesión.

## Sesión 4

### *Actividad de lectura*

§ Da la bienvenida a los participantes y organízalos en cuatro equipos, distribuye dos textos (libros y fotocopias) entre los equipos, pide que los lean en voz alta y que formulen 10 preguntas relacionadas con el texto; las preguntas deben ser entendibles, pero cada equipo debe aplicar toda su inteligencia en la construcción de éstas, ya que se trata de que el equipo contrario no pueda contestarlas.

§ Mientras los participantes llevan a cabo la lectura, coloca dos hileras de sillas frente a frente a una distancia de 2 o 3 metros entre sí.

§ Terminada la lectura y elaboradas las preguntas, distribuye las máscaras y antifaces a sus dueños para que las coloquen en sus rostros.

§ Solicita a dos equipos que hayan leído el mismo texto que tomen asiento frente a frente.

§ Echa un “volado” para determinar qué equipo formula la primera pregunta, éstas se irán turnando una por una entre los dos equipos en duelo.

§ Haz lo mismo con los otros dos equipos. Comenta que en esta actividad se pretende que los participantes se involucren en un duelo de preguntas, donde sus únicas herramientas son el texto, la memoria y el ingenio para formular las preguntas y para contestarlas acertadamente.

§ Para terminar con las actividades de esta sesión, entregarás a cada participante sus dos tantos de alambre y plastilina, y les indicarás que para terminar equilibradamente la sesión, elaborarán un balancín.

### *Elaboración de objeto*

§ Dale a los niños un alambre que doblarán a la mitad, curvarán los extremos como tratando de formar una letra m.

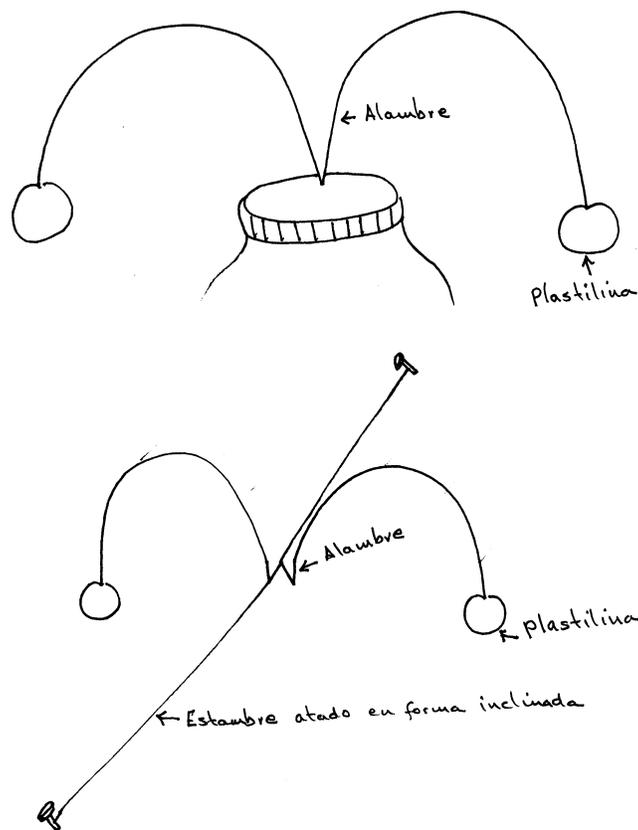
§ También los puedes curvar dejando en el doblez de la mitad la forma de una w para que por el ángulo de en medio, pase un hilo.

§ En los extremos del alambre coloca una bola de plastilina del tamaño de una canica.

§ El ángulo que forman los dos extremos es su punto de equilibrio y esa punta es la que colocarás en cualquier parte que le ofrezca un punto de apoyo.

§ El equilibrio que estos asombrosos artefactos logran en los lugares menos esperados (un oído, la nariz, la punta de un lápiz, un hilo tenso e inclinado, una papa o la barbilla), te sorprenderá (ver ilustración 7).

**Ilustración 7**



§ Para finalizar las actividades de la sesión, da las gracias a los participantes y pide que busquen una piedra, tronco o aparato, que llame su atención y que les ofrezca la posibilidad de transformarlo en una escultura, con un poco de trabajo y mucha imaginación. También, que inviten a sus familiares a la clausura del taller, y comenta a las autoridades la importancia de su presencia ya que le da formalidad al evento.

### **Sesión 5**

#### *Actividad de lectura*

§ Da la bienvenida a los participantes, distribúyelos en mesas y pide que tomen asiento, que observen con atención el objeto que llevaron y que traten de imaginar qué forma les sugiere: una rana, un insecto, un pez, una señora muy grande, una nube muy triste o lo que ya existe en cada uno de los objetos y que con un poquito de su ayuda puede realizarse, recordando lo dicho por el escultor italiano renacentista Miguel Angel Buonarroti: “La escultura ya existe en la piedra yo sólo le quito lo que le sobra”.

§ Oriéntalos para que trabajen el objeto con mucho cuidado, quitando lo que sobra o agregando lo que falta, ayudándose de los materiales y las herramientas. Una piedra ovalada, con pintura

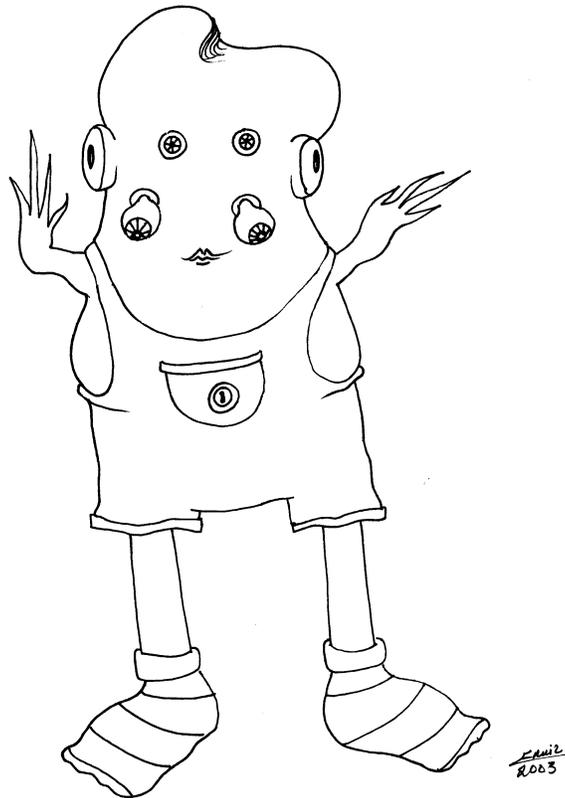
acrílica se puede convertir en un gato enroscado o en una catarina, la cuestión es equilibrar la forma que imaginan y la que les ofrece el objeto. Mientras trabajan los participantes y sin descuidar la asesoría, alinea 10 sillas al frente.

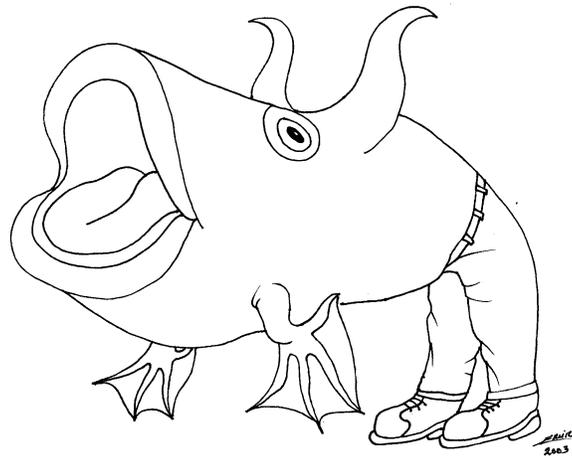
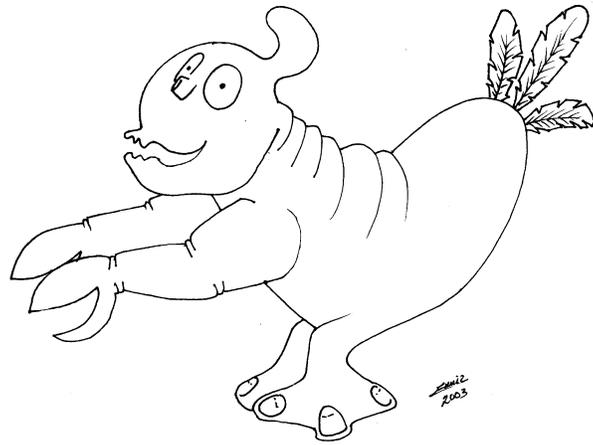
§ Terminada la actividad, seleccionarás 10 esculturas y pedirás a sus creadores que pasen al frente, tomen asiento y muestren a todo el público sus trabajos; posteriormente, el primero del lado derecho iniciará un cuento de la manera más conocida: “Había una vez”, “Hace mucho tiempo”, “En un lugar de la Mancha” o como a ellos les plazca, pero deben involucrar su escultura en la narración y cada uno irá hilvanando lo que dijo el anterior con lo que él y su escultura aporten; el último participante redondeará la narración y la finalizará.

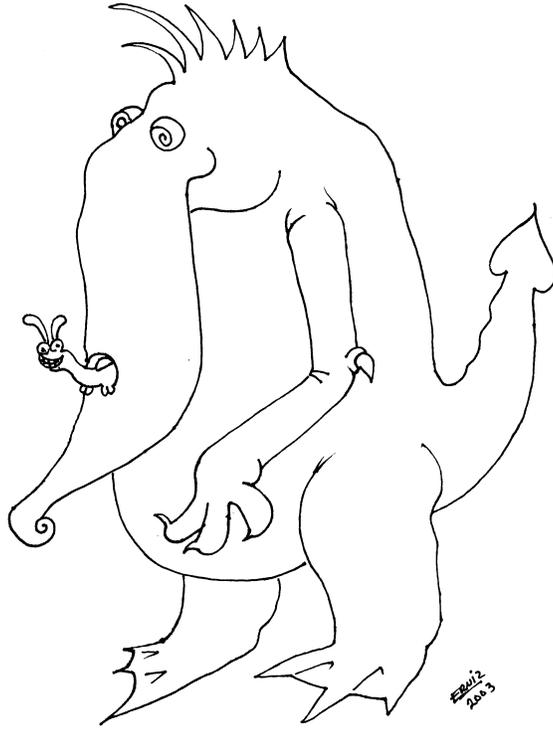
§ Para concluir al taller da las gracias a los participantes y al público en general e invítalos a las actividades que se realizan en la biblioteca y a hacer uso de sus servicios. Te sugerimos montar una exposición de las creaciones de los usuarios en el taller y una muestra bibliográfica con los libros leídos.

### Anexo









### **Bibliografía sugerida**

Isol, Cosas que pasan, México, FCE, 2000, 28 p.

Helme Heine, Ricardo, México, FCE, 2002.

Graciela Montes, La venganza en el mercado, México, FCE, 1999, 32 p.

Jo Pestum, Maya y el truco para hacer la tarea, México, FCE, 2000, 48 p.

Anouk Ricard, Las aventuras de Paty, Pouly, Caty y Blatty, México, FCE, 2000, 48 p.

Gillian Cross, La cabaña en el árbol, México, Alfaguara, 2000, 112 p.

Varios, Poesía española para niños, México, Alfaguara, 2000, 152 p.

Adriana Arrieta, Si entras al castillo, México, Alfaguara, 2000, 56 p.

Mis Vacaciones en la Biblioteca 2004

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 SIETE MIL EJEMPLARES  
MÁS SOBANTES PARA REPOSICIÓN.