



**Fichero de actividades de fomento  
a la lectura en las bibliotecas públicas**

CONSEJO NACIONAL PARA  
LA CULTURA Y LAS ARTES  
PRESIDENTA

Sari Bermúdez

SECRETARIOS TÉCNICOS

Andrés Roemer

Luis Vázquez Cano

DIRECTOR GENERAL DE BIBLIOTECAS

Jorge von Ziegler

©2002, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
Dirección General de Bibliotecas  
Insurgentes Sur 1822, 7<sup>o</sup> piso  
Col. Florida, C.P. 01030  
Impreso y hecho en México

ISBN 970-18-7658-X

En la realización de esta edición participaron:

Dirección: Jorge Cabrera Bohórquez; coordinación técnica: Ana Rosa Díaz, Alejandra Molina y Óscar Martínez; autores: Águeda Arango, Rúben Ávila, Ana Rosa Díaz, Elena Islas, Lourdes López, Luis Méndez, Isabel Pérez y Rocío Villegas; elaboración de fichas: Rocío del Pilar Correa, Marcela Flores, Óscar Martínez, y Guadalupe Sandoval; revisión de contenidos: Moisés Aguilar, Lourdes López y Luis Méndez; supervisión editorial, diagramación y formación editorial: Oscar Castro, Ariadna Vaca y Ricardo Jiménez; corrección: Alicia Gómez; diseño de portada e interiores: Natalia Rojas.

# Contenido

PRESENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

## **ACTIVIDADES BÁSICAS**

CÍRCULO DE LECTURA

LA HORA DEL CUENTO

Cuento congelado

Cuento con sombras chinescas

Cuento con sonidos

CÓMO MONTAR UNA MUESTRA BIBLIOGRÁFICA

TERTULIA

TEATRO EN ATRIL

SUGERENCIAS PARA LEER EN VOZ ALTA

## **ACTIVIDADES DE PRESENTACIÓN**

EL BAÚL DEL TIEMPO

BUSCA A TU PAREJA

LA CONFUSIÓN

MI NOMBRE ES...

¿QUIÉN SOY?

LO QUE MÁS ME GUSTA DE MI COMUNIDAD ES...

PINTANDO HISTORIAS

POETAS, HECHICEROS DE LA PALABRA

## **CÍRCULOS DE LECTURA**

ADIVINA, ADIVINADOR

BUSCATÍTULOS

CUENTO DESORDENADO

DIBUJANDO MI PROPIO FINAL

LA FIESTA DE MI PUEBLO

EL JUEGO DE LAS LETRAS

LECTURA CUBISTA

LAS PALABRAS OCULTAS

PREGÚNTALE AL POEMA

RE...CUENTO

### **ACTIVIDADES DE ESCRITURA**

ANIMAHISTORIA

CALIGRAMA

CUESTIÓN DE FORTUNA

DIARIO DE VIAJERO

IMAGINANDO LEYENDAS

MENSAJE EN LA BOTELLA

RESPONDE AL VERSO

EL SUEÑO ETERNO

ZOOLÓGICO FANTÁSTICO

### **ACTIVIDADES DE INTEGRACIÓN**

A QUE NO ENCUENTRAS A TU PAREJA

A QUE TE ENREDAS

EL ASESINO

¿CÓMO QUIERES CRUZAR LA FRONTERA?

COSTAL DE SORPRESAS

EL CUENTOSAURIO

¡DE LA PROA HASTA LA POPA!

ESTA ES LA CADENA

FORMACIÓN DE PALABRAS

MUNDO

NOMBRES DE...

LOS PERIODISTAS

SE HUNDE EL BARCO

VOCALES JUGUETONAS

# Presentación

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

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

Con el presente *Fichero de actividades de fomento a la lectura en las bibliotecas públicas* pretendemos que los bibliotecarios cuenten con un instrumento práctico y sencillo, de utilidad inmediata, que les facilite, en cualquier momento y de acuerdo con las demandas y necesidades detectadas, la creación de ofertas de lectura para que los usuarios conozcan y disfruten el acervo con el que cuenta su biblioteca.

Las fichas se encuentran agrupadas bajo el criterio del tipo de actividad: *Básicas, de Presentación, Círculos de lectura, de Escritura y de Integración*.

Para este año las fichas incluidas complementan de manera directa las actividades propuestas en el manual *Mis vacaciones en la biblioteca*.

# Introducción

Las estrategias de fomento a la lectura son el conjunto de acciones organizadas tendientes a propiciar el acceso y acercamiento de los usuarios de la biblioteca y de la comunidad en general a los libros y otros materiales que integran la biblioteca, y al uso de otras fuentes de información y de los servicios bibliotecarios que en ella se ofrecen.

En consecuencia, las actividades de fomento a lectura representan la ejecución de alguna de esas estrategias, que se lleva a cabo en una biblioteca determinada con un grupo de usuarios particular; o bien, toda actividad que se realice dentro de la biblioteca pública o fuera de ella, que difunda o propicie el contacto y conocimiento del acervo de esa biblioteca.

Para tener una idea aproximada de las múltiples y diversas formas de acercarse a los libros, a la lectura y a los servicios bibliotecarios, y ser a la vez un instrumento sencillo y práctico para los bibliotecarios, el presente *Fichero de actividades de fomento a la lectura* contiene una pequeña muestra de las actividades que pueden ser de uso inmediato para generar las ofertas interesantes y estructuradas de acercamiento a los libros y a la lectura en su biblioteca.

La selección y utilización de la actividad descrita en cada ficha estará determinada únicamente por el gusto del bibliotecario y por la demanda de atención o información que desee satisfacer a través de la lectura. Cada ficha es una propuesta independiente que sugiere una secuencia de pasos para realizar una actividad con distinto propósito, y los materiales y contenidos pueden ser adaptados a cualquier tema que el bibliotecario desee abordar con los usuarios. Por ello, este *Fichero de actividades* puede ser útil al bibliotecario en cualquier momento o época del año.

El *Fichero de actividades de fomento a la lectura* contiene el desarrollo de las actividades que están integradas en los talleres de lectura del manual *Mis vacaciones en la biblioteca*.

Esperamos hacer una contribución efectiva al trabajo cotidiano de los bibliotecarios de la Red Nacional de Bibliotecas Públicas como parte fundamental del proyecto “Hacia un país de lectores”.

## Actividades básicas





## **Círculo de lectura**

1. Elige del acervo un texto que consideres de interés para los participantes.
2. Busca datos del autor y de la obra.
3. Prepara, en la medida de lo posible, ejemplares suficientes para los participantes.
4. Presenta el texto mencionando el título y una breve biografía del autor.
5. Pide a los participantes que se turnen para leer el texto por fragmentos.
6. Finaliza la actividad realizando algunas preguntas, con el fin de motivar a los participantes a expresar su opinión sobre lo leído: qué les pareció el tema, qué piensan sobre los personajes y el desarrollo de las acciones, cómo consideran el desenlace, etcétera. Procura que los participantes compartan de manera libre y respetuosa sus ideas.

## **La hora del cuento**

### *La preparación*

1. Determina un día y una hora para la realización, tomando en cuenta que será adecuada en el horario de mayor asistencia a la biblioteca.
2. Elige del acervo el cuento que vas a leer.
3. Lee con detenimiento el cuento elegido.
4. Ejercita la lectura en voz alta, cuidando la pronunciación, respetando la puntuación, etcétera. (véase Sugerencias para leer en voz alta.)
5. Ambienta el espacio donde se llevará a cabo la actividad.
6. Difunde la actividad a través de carteles dentro y fuera de la biblioteca.

### *La realización*

1. Da la bienvenida a los participantes.
2. Menciona el título de la lectura y una breve biografía del autor.
3. Lee el cuento en voz alta o realiza alguna de las siguientes técnicas: cuento congelado, cuento con sombras chinescas o cuento con sonidos.
4. Termina la actividad con una ronda de comentarios o con alguna actividad complementaria.
5. Invita a los participantes a conocer la muestra bibliográfica y hacer uso de los servicios de la biblioteca.

### **Cuento congelado**

1. Selecciona del acervo un cuento a propósito del tema.
2. Lee el cuento en voz alta a los participantes.

3. Divide a los participantes en equipos (mínimo dos).
4. Pide a cada equipo que escoja una escena del cuento leído y para que la represente como una “escena congelada”; es decir, que cada uno de los participantes adopte una posición determinada y que no se mueva.
5. Organiza la representación por equipos de su escena y explica que los otros equipos deberán adivinar cuál es la parte del cuento representada.
6. Termina con una ronda de comentarios respecto a la actividad.

### **Cuento con sombras chinescas**

1. Ten a la mano tela o papel blanco; cartulina o cartoncillo oscuros; palitos de madera, lápiz, tijeras, pegamento y una fuente de luz (un foco, una vela o una linterna).
2. Elige las siluetas de los personajes u objetos representativos del cuento.
3. Dibuja y recorta sobre el cartoncillo o la cartulina la silueta del personaje u objeto y pégale un palito de madera que servirá para sujetarlos.
4. Cuelga la tela o el papel blanco sobre un marco que sea lo suficientemente grande para que las siluetas, a manera de títeres, se desplacen con facilidad; coloca la fuente de luz aproximadamente a dos metros, detrás de la tela o el papel blanco y dirige la luz a las siluetas para que se proyecten las sombras en la pantalla.
5. Pide a algunos participantes ayuda para mover las siluetas de manera coordinada con la lectura del cuento.
6. Ensaya la lectura del cuento en voz alta junto con las siluetas, de manera que se coordine el movimiento y la aparición de las siluetas con la lectura.
7. Procura que el área donde se efectuará la actividad esté en penumbra.
8. Inicia la actividad mencionando el título de la lectura y una breve biografía del autor.
9. Realiza la lectura acompañada de las sombras.

### **Cuento con sonidos**

1. Selecciona del acervo un cuento, de preferencia uno que contenga muchos personajes y situaciones.
2. Lee el cuento para conocer la historia y poder determinar qué sonidos pueden acompañar a los personajes o las situaciones.
3. Explica a los participantes que volverás a leer el cuento y les dirás qué sonidos acompañan a los personajes o las situaciones.
4. Lee el cuento en voz alta y pide a los participantes que imiten los sonidos de los personajes o situaciones que vayan apareciendo en el transcurso del cuento.
5. Termina con una ronda de comentarios respecto a la actividad.

## **Cómo montar una muestra bibliográfica**

1. Ten a la mano tarjetas, hojas de papel, lápices, plumas, marcadores de colores, cinta adhesiva, pegamento y tijeras.
2. Selecciona libros del acervo a partir del tema que se quiera promover: celebraciones, homenajes o sucesos; libros de nueva adquisición o con características particulares por su antigüedad, tamaño, tipo de ilustraciones o por ser los más consultados, etcétera.
3. Realiza las tarjetas para los libros seleccionados (una por título). Escribe en las tarjetas preguntas abiertas, pequeñas reseñas, datos curiosos o fragmentos que estimulen el interés del usuario por leer el libro.
4. Realiza uno o varios carteles atractivos que inviten a los usuarios a acercarse y tomar los libros.
5. Coloca los libros seleccionados, con sus respectivas tarjetas, en un lugar accesible para los usuarios: una mesa, un revistero, un estante o cualquier otro objeto que sirva de apoyo. Los libros pueden estar abiertos mostrando las ilustraciones o cerrados exhibiendo la portada.
6. Ambienta la muestra bibliográfica con los carteles realizados y algún otro material gráfico que sirva para motivar a los usuarios a que se acerquen a la muestra y tomen los libros.
7. Puede promoverse la tramitación de credenciales para utilizar el servicio de préstamo a domicilio.

## **Tertulia**

Es un círculo de lectura fundamentado en una charla, donde se promueve la participación del grupo en torno a un tema.

1. Elige un tema en torno al cual se van a intercambiar ideas y comentarios.
2. Localiza en el acervo los libros y selecciona las lecturas para apoyar y estimular los comentarios sobre el tema.
3. Realiza alguna actividad de presentación.
4. Propicia un ambiente agradable, donde los participantes compartan de manera libre y respetuosa sus ideas y comentarios en torno al tema.
5. Lee en voz alta un texto a propósito del tema.
6. Inicia la charla haciendo comentarios respecto al tema. Pide a los participantes sus comentarios procurando alternarlos con la lectura de algunos textos seleccionados para este propósito.
7. Termina la actividad animando a los participantes a dirigirse al acervo para localizar libros en la estantería sobre otros temas que hayan surgido.
8. Brinda la orientación necesaria para la utilización de todos los servicios bibliotecarios.

# Teatro en atril

Es un círculo de lectura basado en un guión de teatro o texto corto que contiene diálogos.

1. Selecciona un guión de teatro o un texto con diálogos.
2. Ten a la mano suficientes ejemplares del texto, para darle uno a cada personaje.
3. Organiza a los participantes asignándoles los personajes que intervienen en el texto, si es necesario; considera también al narrador y a una persona que haga efectos especiales como: lluvia, pasos, viento, etcétera, si el texto lo requiere.
4. Pide que lean individualmente y en voz baja el texto para identificar los diálogos de su personaje y los momentos de sus intervenciones. Lo mismo hará el narrador y la persona encargada de los efectos especiales.
5. Explica que al momento de leer deberán respetar los turnos de aparición, cuidando el volumen, la claridad y la modulación de la voz para interpretar al personaje y transmitir su emoción: tristeza, felicidad, ternura, humor, cólera, etcétera.
6. Coordina la lectura del texto.
7. Pide al grupo, al finalizar la lectura, que haga comentarios sobre lo leído.

## Sugerencias para leer en voz alta

1. Lee en silencio el texto elegido las veces necesarias para comprenderlo.
2. Localiza en el texto las palabras que no conoces y busca su significado en el diccionario.
3. Identifica en el texto los personajes, las emociones y las situaciones.
4. Ensaya varias veces la lectura en voz alta; toma en cuenta el volumen, el ritmo, la claridad y la modulación de la voz; apóyate en la puntuación y en la intención del texto para interpretar a los personajes y transmitir su emoción: tristeza, felicidad, ternura, cólera, etcétera.
5. Recuerda que el lenguaje del cuerpo puede ser de gran ayuda.
6. Lee para el público como si platicaras y procura establecer contacto visual con cada uno de los participantes.

## Actividades de presentación



## El baúl del tiempo

1. Pide a los participantes que se sienten en círculo.
2. Da la bienvenida al grupo y pide que imaginen en el centro del círculo un baúl en el cual guardarán objetos para realizar un viaje en el tiempo.
3. Explica que cada participante dirá su nombre y en seguida la frase: "He guardado en el baúl del tiempo..." agregando el nombre de un objeto que comience con la primera letra de su nombre, por ejemplo: *Soy Alejandro y he guardado en el baúl del tiempo un ajedrez.*
4. Concluye la actividad presentándose de la misma manera que el resto de los participantes.

## Busca a tu pareja

1. Ten a la mano tarjetas, marcadores o plumones.
2. Localiza los libros de poesía del acervo, selecciona algunos versos y prepara pares de tarjetas; la tarjeta 1 tendrá escrita la primera parte de un verso o estrofa de un poema, y en la tarjeta 2 estará escrita la segunda parte del mismo.
3. Toma en cuenta el número de participantes, de tal manera que ninguno se quede sin tarjeta y que todos formen pareja.
4. Reparte una tarjeta a cada participante.
5. Indica que a la cuenta de tres, leyendo en voz alta su tarjeta, cada participante buscará a la persona que tenga el complemento del poema que le tocó.
6. Pide a los participantes que, cuando hayan encontrado a su pareja, se presenten y platiquen sobre el tema que decidan: sus gustos, sus aficiones, sus preferencias musicales, etcétera. Dales tres minutos para esta actividad.
7. Finaliza la actividad pidiendo a los participantes que formen un círculo y que cada uno presente ante el resto del grupo al compañero con quien trabajó.

## La confusión

1. Ten a la mano cinta adhesiva, tarjetas y marcadores o plumones de colores suficientes para cada participante.
2. Reparte a los participantes trozos de cinta adhesiva, las tarjetas y los plumones y pide que anoten su nombre en la tarjeta y se la coloquen en el pecho.
3. Organiza a los participantes en un círculo.
4. Pide a los participantes que traten de memorizar el nombre de los demás compañeros. Da tiempo suficiente para la observación.

5. Explica a los participantes que, a una orden, todos se quitarán la tarjeta y la harán circular de mano en mano hacia la derecha y que cuando se diga “¡Alto!” se detendrá el movimiento. Entonces, uno por uno, deberá buscar al dueño de la tarjeta que posee y entregarla. El que se quede con una tarjeta ajena tendrá, que cantar el fragmento de una canción.
6. Termina la actividad después de tres o cuatro rondas.

## **Mi nombre es...**

1. Ten a la mano tarjetas, plumones de colores o crayolas suficientes para cada participante.
2. Pide a los participantes que se sienten formando un círculo.
3. Indícales que cada uno dirá su nombre y cómo les gustaría llamarse si fueran piratas, por ejemplo: Mi nombre es Adolfo y si yo fuera pirata me gustaría llamarme “El corsario gris”.
4. Reparte a los participantes las tarjetas, los plumones o crayolas y pide que escriban su nombre de pirata.
5. Termina la actividad indicando a los participantes que se coloquen en un lugar visible la tarjeta elaborada.

## **¿Quién soy?**

1. Ten a la mano cinta adhesiva, tarjetas y plumones.
2. Elabora una serie de tarjetas donde esté escrito claramente el nombre de un ser fantástico (vampiro, fantasma, unicornio, etcétera).
3. Coloca una tarjeta en la espalda de cada participante sin que éste lea el nombre del personaje fantástico que está escrito en ella.
4. Organiza a los participantes en un círculo y posteriormente haz pasar a cada uno de ellos al centro donde todos puedan observar la tarjeta con el nombre del ser fantástico.
5. Indica que el portador de la tarjeta preguntará al resto del grupo las características del ser extraordinario que tiene anotado en su tarjeta; pueden realizarse hasta seis preguntas. Cualquier persona del grupo podrá responder a las preguntas, hasta que el interrogador logre adivinar cuál es el ser fantástico cuyo nombre aparece en la tarjeta y comentará brevemente lo que sabe sobre ese ser.
6. Finaliza pidiendo al participante que diga su nombre verdadero y por qué le interesó el taller.

## **Lo que más me gusta de mi comunidad es...**

1. Pide a los participantes que se sienten en círculo.
2. Di a los participantes tu nombre y platica brevemente sobre el lugar donde vives.
3. Pide a cada participante que diga su nombre y lo que más le gusta de su comunidad; por ejemplo: un lugar, un personaje, la comida, etcétera.
4. Finaliza la actividad platicando con el grupo sobre lo importante que es cuidar y disfrutar del lugar donde vives.

## **Pintando historias**

1. Ten a la mano tarjetas, hojas tamaño carta, lápices y crayolas.
2. Selecciona del acervo libros con biografías de personajes importantes estatales, regionales o nacionales y colócalos sobre una mesa.
3. Elabora tarjetas que contengan, cada una, un nombre de un personaje importante de la historia del estado, la región o el país.
4. Distribuye a los participantes en equipos.
5. Proporciona a cada equipo una tarjeta con el nombre del personaje y del libro donde se encuentre la biografía.
6. Pide a los equipos que lean la biografía y que, al terminar, imaginen cómo era la época en que vivía ese personaje: el paisaje, la indumentaria, los medios de transporte, etcétera.
7. Proporciona a cada equipo hojas de papel, lápices y crayolas.
8. Pide a los equipos que dibujen escenas donde ellos ayuden al personaje histórico a cumplir alguna de las acciones que le permitieron incluirse en las páginas de la historia regional o nacional.
9. Al terminar, los participantes incluirán sus dibujos en el diario de viajero.

## **Poetas, hechiceros de la palabra**

1. Selecciona del acervo diez o más libros de poesía.
2. Coloca los libros en el centro de una mesa alrededor de la cual se sentarán los participantes.
3. Indica que cada participante deberá imaginar que tiene que visitar a un adivino, pitonisa, brujo, vidente, mago, etcétera, para obtener la respuesta a una pregunta que le inquieta. Orienta a los lectores para que las preguntas tengan un carácter general.



4. La persona a tu derecha iniciará la actividad diciendo su pregunta en voz alta y el que le sigue (a la derecha) dirá un número al azar, y el que sigue (a la derecha) escogerá también un libro al azar y lo abrirá en la página que indica el número que se dijo y leerá la respuesta, que puede ser un fragmento de un poema.
5. La dinámica finaliza cuando todos los participantes hayan hecho su pregunta.
6. Trata de hacer de las “respuestas” algo divertido o misterioso.
7. Termina la actividad invitando a los participantes a comentar las coincidencias que pueden existir entre sus preguntas y los fragmentos de los poemas.

# Círculos de lectura



## **Adivina, adivinador**

1. Ten a la mano tarjetas y lápices suficientes para cada participante.
2. Selecciona del acervo libros que contengan adivinanzas y colócalos sobre una mesa.
3. Agrupa a los participantes en cuatro equipos y pide a cada equipo que escoja cinco adivinanzas diferentes de los libros seleccionados.
4. Proporciona tarjetas y lápices a cada equipo para que escriban una adivinanza en cada tarjeta, sin la respuesta.
5. Cuando lo indiques, los equipos intercambiarán las tarjetas y tratarán de adivinar las respuestas.
6. Finaliza la actividad pidiendo a cada equipo que lea en voz alta la adivinanza y diga la respuesta. Si no es la acertada, el equipo que la seleccionó dirá la respuesta correcta.

## **Buscatítulos**

1. Selecciona un cuento o leyenda donde aparezcan ángeles, animales fantásticos o personajes misteriosos.
2. Transcribe el texto y omite el título y el final.
3. Pide a alguno de los asistentes que lea en voz alta el texto.
4. Explica a los participantes que deben poner nombre a la historia que escucharon y además pensar en un final para la misma.
5. Da un tiempo de diez minutos a los participantes para que escojan el título y el final.
6. Solicita un voluntario para que lea el título que inventó, después otro y así sucesivamente, hasta que haya participado todo el grupo. Repite la dinámica, ahora leyendo los finales.
7. Finaliza la actividad leyendo el título y el final verdaderos e invita a los participantes a comentar cuál es el título y el final que más les agradó.

## **Cuento desordenado**

1. Ten a la mano abatelenguas o tiras de papel y lápices suficientes para los participantes.
2. Selecciona un cuento breve.
3. Pide a algunos participantes que se turnen para leer el texto en voz alta.
4. Al terminar la lectura proporciona a cada participante un abatelenguas o tira de papel y un lápiz.

5. Solicita a los participantes que escriban en el abatelenguas o tira de papel un acontecimiento de la lectura que les haya llamado la atención.
6. Recoge los abatelenguas o las tiras de papel, revuélvelos y proporciona al azar a cada participante uno para que lo lean en silencio.
7. Organiza a los participantes para que formen una fila, según ellos lo consideren, para recrear el cuento; quienes tengan un acontecimiento del inicio del cuento se pondrán al frente; quienes posean acontecimientos centrales, en la mitad, y los que tengan los últimos acontecimientos al final de la fila.
8. Pide a los participantes leer por turnos su abatelenguas o las tiras de papel; en el caso en que alguien se encuentre en lugar equivocado podrá cambiarse de lugar.
9. Por último organiza a los participantes para comentar la lectura.

## **Dibujando mi propio final**

1. Ten a la mano hojas de papel, lápices y crayolas de colores suficientes.
2. Selecciona del acervo libros de cuentos.
3. Organiza a los participantes en equipos.
4. Lee un cuento en voz alta a los participantes.
5. Pide a cada equipo que dibuje un final diferente al de la historia que escucharon.
6. Finaliza la actividad solicitando a cada equipo que muestre su dibujo al resto de los participantes y que comente el final que dibujó.

## **La fiesta de mi pueblo**

1. Ten a la mano papel de diferentes colores, hojas de papel, plumones o crayolas.
2. Busca en el acervo cuentos o artículos de revista que describan una fiesta popular y sus elementos: danzas, alfarería, comida típica e instrumentos musicales.
3. Divide al grupo en cuatro equipos: el primero será el equipo de los artesanos; el segundo, el de los danzantes; el tercero, el de los cocineros y el cuarto, el de los músicos.
4. Entrega a cada equipo un cuento o artículo de revista donde se describa la actividad que a cada equipo le fue asignada. Por ejemplo: cómo se lleva a cabo una danza, qué materiales se utilizan en la elaboración de la cerámica, cuáles son algunos platillos de la comida típica del lugar o qué instrumentos musicales se utilizan en las fiestas patronales.
5. Pide a los equipos que lean la información proporcionada.

6. Una vez terminada la lectura, proporciona a los equipos papel, hojas, crayolas para que elaboren disfraces, máscaras, platillos o artesanías, de acuerdo a la actividad que cada uno tiene asignada.

7. Pide al equipo que representa a los danzantes que se vista con la indumentaria que elaboraron. Los otros equipos se acomodarán alrededor de los danzantes con sus dibujos alusivos a las artesanías, instrumentos musicales, comida, etcétera.

8. Termina la actividad contando cómo se lleva a cabo una fiesta patronal e indica a los equipos que harán una representación breve de sus personajes, conforme vayan siendo nombrados. Por ejemplo: los danzantes bailarían, los artesanos dirán sus pregones u ofrecerán sus productos, etcétera.

## **El juego de las letras**

1. Selecciona un cuento o fragmento de una novela que hable sobre el tema que vas a tratar.

2. Prepara con tarjetas tamaño media carta un abecedario (una letra en cada tarjeta).

3. Lee frente al grupo el texto seleccionado y al terminar organiza a los participantes para que se pongan de pie y formen un círculo.

4. Coloca al pie de cada participante una tarjeta con la letra del abecedario (no importa si algunos participantes tienen dos o más tarjetas).

5. Pide a los participantes que giren a la derecha al compás del sonido producido con las palmas de las manos, objetos o música y cuando cese el sonido, se paren atrás de la tarjeta que tengan más cerca y piensen durante unos segundos en una palabra que empieza con la letra que les tocó y que tenga relación con el texto leído.

6. Pide a un participante que diga la palabra que pensó y cuál es la relación que tiene con el texto. El resto del grupo otorgará su aprobación, y si no la otorga, ese participante buscará una nueva palabra y esperará su turno.

7. Termina pidiendo al grupo que opine sobre lo leído.

## **Lectura cubista**

1. Selecciona un texto (cuento, fábula, leyenda o poesía) que contenga descripciones de lugares, personas, situaciones, etcétera.

2. Lee en voz alta el texto seleccionado para los participantes.

3. Comenta al grupo que la literatura es capaz de despertar una gran variedad de sensaciones, de tal modo que al leer casi podemos escuchar sonidos, percibir aromas, experimentar ciertos sabores, ver imágenes y colores.

4. Organiza a los participantes en cinco equipos y explica que cada equipo concentrará su atención en un aspecto de la lectura.
5. Indica a cada equipo qué aspecto le corresponderá: equipo uno, los sabores; equipo dos, los sonidos; equipo tres, los olores; equipo cuatro, los colores; equipo cinco, descripción física del lugar en donde se desarrolla el suceso.
6. Lee nuevamente en voz alta el texto seleccionado para los participantes.
7. Pide a cada equipo sus comentarios sobre la lectura de acuerdo al aspecto indicado.
8. Termina la actividad comentando que todas las personas tienen diferente sensibilidad, lo que a unos gusta para otros es desagradable; sin embargo, abrir nuestros sentidos nos puede permitir disfrutar la lectura y otras experiencias.

## **Las palabras ocultas**

1. Ten a la mano tarjetas y plumones.
2. Selecciona un cuento, fábula o leyenda y escoge algunas frases para transcribirlas, cada una, en una tarjeta diferente.
3. Inicia la lectura del texto escogido en voz alta. Al aparecer la primera frase seleccionada suspende la lectura y muestra a los participantes la tarjeta. Enseguida colócala en algún lugar de la biblioteca a la vista de todos. Esto se hará con cada una de las tarjetas hasta terminar el texto.
4. Pide a los participantes que, de manera voluntaria, cuenten nuevamente la historia. Cuando se mencione una de las frases escritas en las tarjetas, irán al lugar donde se localiza y la mostrarán al grupo.
5. La actividad finaliza cuando se termina de contar la historia.

### **Pregúntale al poema**

1. Selecciona varios libros de poesía del acervo y ten a la mano lápices, tarjetas y hojas de papel.
2. Elabora diez o quince tarjetas con preguntas obtenidas de los poemas de los libros seleccionados.
3. Coloca los libros seleccionados, los lápices y las hojas de papel sobre una mesa y organiza a los participantes alrededor de la misma.
4. Lee en voz alta una pregunta y coloca la tarjeta correspondiente sobre la mesa.
5. Pide a los participantes que busquen en los libros uno o dos versos que respondan a la pregunta y los transcriban en las hojas de papel colocándolos junto con la tarjeta.

6. Coordina esta actividad hasta que se agoten las preguntas o se mantenga el interés del grupo.
7. Finaliza pidiendo a los participantes que lean por turnos algunas de las preguntas y sus correspondientes respuestas.

## **Re... cuento**

1. Ten a la mano hojas de papel, lápices y crayolas de colores suficientes para los participantes.
2. Sobre el tema a tratar, selecciona del acervo varios libros con textos adecuados a los gustos e intereses del grupo.
3. Organiza a los participantes en equipos.
4. Proporciona a cada equipo hojas, lápices, crayolas y un texto para que lo lean en círculo de lectura.
5. Al terminar la lectura pide que realicen dibujos representativos del texto con el fin de contarlo a los demás.
6. Pide a cada equipo que platique o recuente la lectura a partir de los dibujos.

## Actividades de escritura





## Animahistoria

1. Ten a la mano hojas de papel y lápices.
2. Selecciona libros del acervo con imágenes de animales.
3. Organiza a los participantes en equipos.
4. Reparte a cada equipo hojas, un lápiz y libros con imágenes de animales.
5. Indica a los equipos que tendrán que escribir una historia inventada de las imágenes de los animales.
6. Finaliza la actividad pidiendo a cada equipo que narre o actúe su historia mostrando las imágenes.

## Caligrama

1. Ten a la mano hojas de papel, lápices y plumas suficientes para todos los participantes.
2. Organiza a los participantes en equipos.
3. Reparte a cada equipo hojas, lápices y plumas.
4. Explica a los participantes que harán un caligrama para lo cual deberán dibujar, con lápiz, la silueta del animal que más les guste; después escribirán con la pluma sobre la línea del dibujo una composición alusiva a dicho animal, y finalmente borrarán el dibujo a lápiz, de tal manera que sólo quede escrita su composición.
5. Finaliza la actividad pidiendo a los participantes que muestren sus caligramas y lean sus composiciones.

## Cuestión de fortuna

1. Ten a la mano una hoja de rotafolio y un marcador.
2. Pide a los participantes que se sienten en círculo.
3. Comenta al grupo, que entre todos, inventarán una historia de piratas y la escribirán en la hoja de rotafolio. Cada participante, de manera alternada, tendrá la oportunidad de escribir solamente una línea, iniciando con la palabra: *afortunadamente* o *desafortunadamente*, según le corresponda. Por ejemplo la historia podría quedar así:

*Desafortunadamente el barco chocó en la escollera y comenzó a hundirse.*

*Afortunadamente sobrevivimos y comenzamos a nadar.*

*Desafortunadamente ya estaba oscureciendo.*

*Afortunadamente vimos que se acercaba una lancha.*

4. Termina la actividad, pidiendo a algún participante que la lea en voz alta.

## **Diario de viajero**

1. Ten a la mano piezas de cartulina tamaño carta; hojas blancas tamaño carta, lápices y crayolas o plumones.

2. Entrega a cada participante dos piezas de cartulina, que servirán de pastas, y hojas tamaño carta para que armen un cuadernillo que llevará por título "Diario de viajero".

3. Proporciona a los participantes las crayolas o plumones para que hagan un dibujo y diseñen la portada de su diario de viajero.

4. Finaliza la actividad, pidiendo a los participantes que anoten en las primeras hojas una reseña de cómo es su vida en la comunidad; o bien, sugiéreles que cierren los ojos y que hagan un recorrido imaginario por su comunidad y que escriban todas sus impresiones en su diario de viajero.

## **Imaginando leyendas**

1. Ten a la mano hojas, lápices, fotografías, dibujos, recortes o fotocopias relacionadas con leyendas.

2. Selecciona del acervo una leyenda.

3. Lee en voz alta la leyenda frente al grupo.

4. Divide al grupo en equipos. Entrega a cada equipo hojas y lápices.

5. Coloca en la pared las imágenes recopiladas de leyendas. Pide a los equipos que observen la exposición y que seleccionen la imagen que más les llame la atención.

6. Pide a cada equipo que escriba una leyenda a partir de la imagen seleccionada, con personajes propios y un lugar específico donde se desarrolle la acción. También sugiéreles que pongan un título a sus textos.

7. Finaliza la actividad, solicitando a un representante de cada equipo que muestre la imagen y comente por qué la eligieron; posteriormente leerá la leyenda que escribieron.

## **Mensaje en la botella**

1. Ten a la mano hojas tamaño carta y lápices.

2. Busca en el acervo un libro sobre piratas y selecciona un texto breve.

3. Lee en voz alta el texto seleccionado.

4. Forma tres equipos con los participantes.
5. Reparte a cada equipo hojas y lápices y pídeles que escriban un mensaje que se meterá en una botella para tirarla al mar.
6. Indica que el equipo 1 escribirá un mensaje imaginando que son sobrevivientes de un naufragio y que se encuentran en una isla desconocida en espera de ser rescatados; el equipo 2 imaginará que son piratas y dibujará el mapa para encontrar un tesoro enterrado; y el equipo 3 imaginará que es el dueño del tesoro de un barco hundido y está buscando la ayuda de marinos y exploradores para encontrarlo, por lo que deberán escribir un mensaje.
7. Termina la actividad pidiendo a los equipos que lean sus mensajes y se muestre el mapa a los participantes.

## **Responde al verso**

1. Ten a la mano hojas de rotafolio; plumones o marcadores; hojas de papel y lápices suficientes para los participantes.
2. Escribe en una hoja de rotafolio el fragmento de un poema de tu elección y elabora una pregunta relacionada con él.
3. Muestra a los participantes sólo la hoja de rotafolio con el fragmento.
4. Entrega a cada participante una hoja de papel y un lápiz.
5. Pide al grupo que, retomando palabras del fragmento, escriban una nueva idea poética.
6. Indica a los participantes que lean en voz alta su escrito.
7. Finaliza la actividad, pidiendo a los participantes que respondan por escrito la pregunta previamente elaborada y selecciona algunas de las respuestas para leerlas al grupo.

## **El sueño eterno**

1. Divide al grupo en equipos de tres personas.
2. Explica que el juego consiste en imaginar que los tres integrantes del equipo deben su existencia a un sueño y por ello morirán cuando el soñador despierte, por lo tanto deben escribir un plan para mantener al soñador dormido. El plan debe ser grato, impresionante, para que el soñador no quiera despertar.
3. Menciona que el plan debe estar sujeto al terreno y a la lógica de los sueños, por lo que no pueden llevar a cabo acciones en la realidad.
4. Termina la actividad, pidiendo a cada uno de los equipos que lea su plan e invita a todos a comentar los escritos.

## Zoológico fantástico

1. Ten a la mano hojas y lápices.
2. Divide al grupo en equipos de tres personas y reparte una hoja y un lápiz a cada equipo.
3. Explica que la dinámica consiste en escribir en un tiempo de tres minutos la mayor cantidad de animales fantásticos que los miembros del equipo conozcan (dragón, unicornio, sirena, etcétera). A tu orden comienza el juego y termina cuando digas “¡Tiempo!”
4. Pide a los equipos que intercambien hojas y que cuenten el número de animales fantásticos que anotaron sus compañeros. Selecciona al ganador que será quien haya anotado más animales fantásticos.
5. Pide al equipo ganador que lea en voz alta la lista que elaboró; a los demás equipos pídeles que completen la lista con los animales fantásticos que no hayan sido mencionados.
6. Finaliza la actividad, invitando los participantes para que consulten en el acervo la información sobre los animales fantásticos que no conocían. Pueden dibujarlos y crear un mural.

## Actividades de integración



## **A que no encuentras a tu pareja**

1. Ten a la mano estambre, tarjetas y marcadores o plumones suficientes para cada participante.
2. Busca en el acervo los libros con refranes y selecciona quince de ellos.
3. Anota en las tarjetas el texto de los refranes dividiéndolo en dos: en una tarjeta escribirás el principio y en otra el final de cada refrán.
4. Con el estambre forma lazos para colgar al cuello una tarjeta por participante.
5. Organiza a los participantes en un círculo.
6. Reparte a los participantes las tarjetas que elaboraste, para que las lean y se coloquen una. Explica que los refranes están incompletos.
7. Indica que a una señal se levantarán de sus lugares y buscarán sin hablar a su pareja, es decir, a la tarjeta que complete su refrán. Cuando se encuentren dirán “¡Lo logramos!”
8. Finaliza la actividad leyendo en voz alta las tarjetas de cada pareja y preguntando al grupo si el refrán fue integrado correctamente o no; por último invita a los participantes a analizar el mensaje o la enseñanza de cada uno de los refranes.

## **A que te enredas**

1. Ten a la mano una bola de estambre, tarjetas y lápices.
2. Selecciona del acervo libros con trabalenguas.
3. Elabora tarjetas con trabalenguas, suficientes para todos los participantes.
4. Organiza a los participantes en círculo y entrega la punta de la bola de estambre a la persona que iniciará.
5. Explica que a una señal lanzarán de mano en mano la bola de estambre hasta que se diga “¡Alto!”. En ese momento se dará una tarjeta con un trabalenguas a la persona que se quedó con la madeja, para que lo lea en voz alta. Se vuelve a lanzar la bola hasta que se vuelva a decir “¡Alto!” y se lleva a cabo el mismo procedimiento.
6. Finaliza la actividad cuando se terminen los trabalenguas.

## **El asesino**

1. Prepara varios trozos de papel, tomando en cuenta el número exacto de participantes. Escribe en dos trozos de papel la letra “A”, dobla todos los papeles y revuélvelos en un recipiente.

2. Pide a los participantes que formen un círculo y tomen al azar un papel. Quienes saquen la letra "A" serán los asesinos y nadie lo sabrá.
3. Explica a los participantes que caminarán en diferentes direcciones viendo a los ojos de los demás y que los asesinos deberán "matar", de uno por uno, al resto de los participantes haciéndoles un guiño sin que los demás se den cuenta. El participante que resulte muerto tiene que esperar un momento, ser discreto y anunciar "Me mataron" y sentarse o dejarse caer al suelo.
4. Si alguien sospecha quién es el asesino puede decirlo, si se equivoca sale del juego; si acierta sale el asesino.
5. Termina el juego cuando descubran a ambos asesinos.

## **¿Cómo quieres cruzar la frontera?**

1. Organiza a los participantes en círculo y pide que un voluntario salga del espacio donde se realiza la actividad.
2. Explica a los participantes que cuando el voluntario regrese les preguntará a uno por uno: "¿Cómo quieres cruzar la frontera para conocer (una leyenda, un cuento o una fábula)?" Pueden responder mencionando alguna característica de su compañero de la izquierda, como una prenda de vestir (gorra, lentes o chaleco); que tenga que ver con su posición (con los brazos cruzados, recargado o con el puño cerrado) o algo que esté haciendo (riéndose, hablando o moviendo el pie); esto será la clave que deberá descubrir el voluntario.
3. Pide al voluntario que regrese y explica que debe preguntar a diferentes participantes: "¿Cómo quieres cruzar la frontera para conocer...?" hasta que descubra la clave a partir de las respuestas de los jugadores. Si en un tiempo determinado no descubre la clave, se la dirás: "Todos respondieron con alguna característica del compañero de la izquierda: una prenda, una postura o algo que está haciendo".
4. Termina la actividad a las primeras señales de que decae el ánimo.

## **Costal de sorpresas**

1. Ten a la mano un costal y algunos objetos: piedras, plantas, imágenes fragmentadas de animales, o lo que se te ocurra que tenga que ver con el tema.
2. Coloca dentro del costal los objetos y organiza a los participantes en círculo.
3. Pide a un participante que saque del costal un objeto. Solicita que lo observe, lo toque y que trate de imaginarse de qué tratará el taller. Su opinión la expresará al grupo.
4. Finalizan la actividad comentando a los participantes sobre qué trata el taller que están a punto de iniciar.

# El cuentosaurio

1. Ten a la mano hojas de papel, lápices y marcadores o plumones.
2. Escribe las siguientes palabras una en cada hoja: brontosaurio, protoceratops, estrutiomimo, arqueoptéris, dimetrodonte, anquilosaurio, diplodocus, ictiosaurio, cantofolio, estiracosaurio, tiranosaurio, microvenator, deinonychus, tenontosaurus, ornitholestes, goniopholis, velociraptor, dromacosaurus, troodon u otros nombres de animales prehistóricos.
3. Organiza al grupo para que se sienten en círculo.
4. Reparte a cada participante una hoja y explícales que han iniciado un viaje al mundo de los dinosaurios y que, para poder llegar a ese lugar, tienen que utilizar su imaginación y su creatividad porque crearán juntos una aventura con los animales del pasado.
5. Pide a un participante que inicie un relato tomando como personaje al animal prehistórico que tiene escrito en su hoja. Tendrá 30 segundos para contar la historia.
6. Sugiere al grupo que pueden apoyarse con las siguientes frases: “En un lugar remoto existió alguna vez...”, “Hace mucho tiempo vivió...”, “Hace miles de años...”, “Se cuenta que en el comienzo...”
7. Una vez que el participante haya agotado su tiempo para relatar, continuará la historia el participante que está sentado a su derecha, y así sucesivamente, hasta que todos participen.
8. Finaliza la actividad con tu participación dando fin a la historia.

## ¡De la proa hasta la popa!

1. Ten a la mano cartulina y marcadores o plumones.
2. Elabora cuatro letreros grandes con cada una de las siguientes palabras: popa, proa, estribor y babor.
3. Coloca dentro de la biblioteca los letreros en diferentes lugares, de acuerdo a los puntos cardinales.
4. Organiza a los participantes en cuatro equipos y asigna a cada equipo una palabra (popa, proa, estribor y babor).
5. Pide que los equipos se coloquen en el lugar que les corresponde según su nombre.
6. Explica a los participantes que cuando se diga: “Azul como el mar”, cada equipo tendrá que dirigirse al lugar opuesto de su nombre y cuando se diga: “Popa”, “proa”, “estribor” o “babor” todos los equipos tendrán que dirigirse hacia ese lugar.
7. Termina la actividad a las primeras señales de que decae el ánimo.



## Esta es la cadena

1. Organiza al grupo en círculo y entrega a un participante un objeto pequeño que represente a un personaje.
2. Explica al grupo que van a inventar una historia colectiva, donde cada participante agregará elementos al relato cuando reciban el objeto. Por ejemplo: el primer participante dirá *Éste es Aluche...* y pasará el objeto al compañero del lado derecho que podrá decir *un perro simpático y juguetero*.
3. Termina la actividad cuando todos hayan participado.

## Formación de palabras

1. Elabora veinte abecedarios con tarjetas de 5 x 7 centímetros y en cada tarjeta escribe una letra del abecedario.
2. Elabora preguntas que tengan que ver con el tema que vas a tratar.
3. Organiza al grupo en dos equipos y reparte a cada uno diez abecedarios.
4. Indica que cada equipo tiene 60 segundos para formar con sus tarjetas el mayor número de palabras que respondan o se relacionen con cada una de las preguntas.
5. Termina la actividad, verifica que las palabras formadas respondan a las preguntas. Gana el equipo que forme más palabras.

## Mundo

1. Ten a la mano una pelota pequeña.
2. Organiza al grupo para que se sienten formando un círculo.
3. Colócate al centro del círculo con la pelota.
4. Indica a los participantes que piensen en animales que vivan en el agua, en el aire o en la tierra, ya que cuando reciban la pelota tendrán que decir rápidamente el nombre de un animal terrestre, acuático o aéreo según se les indique, y que saldrá del juego si repiten el nombre o no da la respuesta rápidamente. Indica que cuando digas la palabra *mundo*, todos los participantes tendrán que cambiar de lugar; de este modo, será otra persona la que quede al centro del círculo y coordine el juego.
5. Finaliza la actividad cuando hayan sido descartados todos los participantes, a excepción de uno, quien será el ganador.

## Nombres de...

1. Pide a los participantes que se sienten en círculo.
2. Explica que para esta actividad los participantes deben llevar un ritmo y al mismo tiempo repetir el estribillo agregando temas y palabras según el caso.
3. Enseña el ritmo que todos deben seguir y que consisten en dar dos palmadas en los muslos y en seguida tronar los dedos dos veces. Ya que todos lleven el ritmo, pide a cualquier participante que empiece el estribillo y los compañeros de la izquierda que lo continúen. Mientras el jugador en turno esté repitiendo el estribillo, los demás tienen que continuar con el compás. Por ejemplo:

Jugador 1: (palmada, palmada... dedos, dedos) Vamos a...

Jugador 2: (palmada, palmada... dedos, dedos) adivinar...

Jugador 3: (palmada, palmada... dedos, dedos) nombres de...

Jugador 4: (palmada, palmada... dedos, dedos) *cuentos*

Jugador 5: (palmada, palmada... dedos, dedos) por ejemplo...

Jugador 6: (palmada, palmada... dedos, dedos) *Pinocho*

Jugador 7: (palmada, palmada... dedos, dedos) *Cenicienta*, etcétera.

Los nombres y temas pueden ser variados.

4. Reinicia el juego cada vez que un participante se equivoque al llevar el compás o tarde en responder.
5. Termina el juego cuando se pierda el interés del grupo.

## Los periodistas

1. Prepara con anticipación tarjetas y lápices.
2. Selecciona del acervo cuentos o leyendas, cuyo texto contenga a varios personajes.
3. Divide al grupo en dos equipos y a cada uno dales tarjetas y un lápiz.
4. Pide al primer equipo que escriba una pregunta en cada tarjeta, las cuales deberán tener relación con los personajes del texto. Al terminar, dará a conocer las preguntas al segundo equipo.
5. Pide al segundo equipo que escriba en cada una de sus tarjetas una posible respuesta a las preguntas.
6. Explica que un participante del primer equipo jugará el papel de periodista, y un participante del segundo equipo será el entrevistado.

7. Pide al periodista que formule alguna de las preguntas y al entrevistado que trate de hacer coincidir alguna de las respuestas que su equipo escribió con anterioridad.
8. Explica que el primer equipo ganará dos puntos por cada pregunta que no sea contestada y que el segundo equipo ganará tres puntos por cada acierto; resultará vencedor el equipo que acumule más puntos.
9. Termina la actividad cuando se hallan agotado las preguntas.

#### Se hunde el barco

1. Ten a la mano papel periódico y vasos de unicel o plástico con agua.
2. Divide al grupo en dos equipos y pide que cada uno escoja un nombre y elija a su capitán.
3. Pide a cada equipo que forme una fila; el capitán tendrá que ubicarse al frente de la misma y el último de cada fila tendrá en sus manos un vaso con agua.
4. Explica que a la voz de “¡Se hunde el barco!” se pasarán de mano en mano el vaso con agua (sin derramarla) hasta llegar al participante situado detrás del capitán y éste le dirá: “¡Capitán, el barco está haciendo agua!” y le entregará el vaso enviándolo al final de la fila y comenzarán de nuevo el recorrido del vaso de agua.
5. Finaliza la actividad en el momento en que todos los participantes de un equipo, hayan sido capitanes y conserven agua en el vaso.

## Vocales juguetonas

1. Selecciona del acervo libros que contengan canciones y colócalos en una mesa.
2. Distribuye a los participantes en cinco equipos.
3. Pide a cada equipo que escoja un libro de la mesa y seleccione una canción.
4. Asigna una vocal diferente a cada uno de los equipos.
5. Indica a los equipos que cambien todas las vocales de las palabras que forman la canción por la vocal que les fue asignada.
6. Organiza a los equipos para que interpreten su canción modificada y posteriormente la versión original.
7. Termina la actividad cuando todos los equipos hayan interpretado ambas versiones.

Fichero de actividades de fomento a  
la lectura en las bibliotecas públicas  
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN LOS TALLERES DE  
COMUNICACIÓN GRÁFICA Y REPRESENTACIONES P.J. S.A. DE C.V.  
EN EL MES DE ENERO DE 2002.  
LA EDICIÓN CONSTA DE SIETE MIL EJEMPLARES  
MÁS SOBRANTES PARA REPOSICIÓN.