



ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN DE LECTURA EN BIBLIOTECAS ESCOLARES JULIO (TIEMPO LIBRE)

La lectura y la escritura son habilidades que se enriquecen diariamente, es por eso que el buen uso del tiempo libre como Propuesta se apoya no solo en la Pedagogía Activa Piagetiana "aprender haciendo" sino también en fortalecer hábitos positivos para el buen vivir. El disfrute y el goce son la sintonía de los educandos.

Esta es la invitación que desde el Plan de Lectura y Bibliotecas Escolares con Vos les hacemos para que este mes de julio sea una posibilidad de reconfigurar las ideas que se tejen alrededor del tiempo libre...

¡Vamos a jugar, a aprender y a disfrutar!

ACTIVIDAD 1

Grados: 1 a 5

Título: Modela tus Animales de Bernadette Cuxart

Planteamiento de la situación: Luego de un intercambio sobre el significado de la palabra modelar, sobre los diferentes materiales con los que se puede modelar y sobre los objetos que se pueden realizar, se presenta distintas opciones de materiales que se ofrecen en este taller para realizar modelado: arcilla, masa, porcelana en frío, entre otros. Para que los estudiantes descubran el placer por la actividad de modelado, realizando sus producciones con distintos materiales.

Se entiende por *Modelar* dar forma con las manos a diferentes figuras teniendo como referencia un molde. Por lo general el modelado se trabaja con plastilina, arcilla, masa. Etc. En este caso, se sugiere trabajar con plastilina.

Objetivo: Favorecer el reconocimiento de la imagen corporal a través del modelado, a partir de actividades inspiradas en historias literarias y canciones.

Inicio:

Libro: *Pedro es una pizza*, con texto e ilustraciones de William Steig. Bogotá: Norma, Buenas Noches, 2000

1. Selección de los animales a modelar.

Recursos:

- Bibliográficos: *Modela tus Animales* de Bernadette Cuxart.
- Físicos: espacio adecuado.





- Plastilina de diferentes colores.

Competencias:

- Interpretación de formas y objetos a través de la visión.
- desarrollo psicomotriz, la habilidad de observación y la creatividad.

Desarrollo:

1. Cada Estudiante escoge el animal a modelar
2. Se prepara el espacio donde se va elaborar el animal.
3. Se prepara la plastilina y se realiza el taller de modelado.

Finalización: Se realiza un conversatorio para socializar apreciaciones sobre los animales modelados.

Estrategias:

- Lectura en voz alta. (se propone lecturas de fábulas)
- • Socialización/Diálogo

Tiempos:

- Lectura en voz alta: 20 minutos.
 - Lectura individual: 20 min
 - Modelación del animal: 40 minutos.
 - Socialización/Diálogo: 30 minutos
- Total: 110 min. 1 hora y 50 minutos.

Producto final: Exposición de animales en plastilina.

ACTIVIDAD 2

Grado 6-11

Título: Creaciones con material recuperado

Planteamiento de la situación: El reciclaje se inscribe en la estrategia de tratamiento de residuos de las tres erres:





- Reducir, acciones para reciclar la producción de objetos susceptibles de convertirse en residuos.
- Reutilizar, acciones que permiten el volver a usar un determinado producto para darle una segunda vida, con el mismo uso u otro diferente.
- Reciclar, el conjunto de operaciones de recogida y tratamiento de residuos que permiten reintroducirlos en un ciclo de vida.

Se desarrolla la actividad a partir de las siguientes preguntas; Como cuidamos nuestro entorno: ¿Cómo nos gusta que estén las cosas, limpias o sucias? ¿Ordenadas o desordenadas? ¿Han hecho alguna vez la magia de Reciclar?

Objetivo: Promover actividades que estén orientadas específicamente al uso de Materiales Recuperables para transformarlos en productos socialmente útiles.

Inicio:

1. Del Libro *Reciclamos: Creaciones con material recuperado* de Bernardette Theulet, escoger la actividad a realizar.
2. Cada estudiante, debe llevar los materiales necesarios para desarrollar la actividad. (Tubos de papel higiénico, tapas de gaseosa y otras similares, palillos, vasos desechables, adhesivos, entre otros)

Recursos:

- Bibliográficos: selección de libros de la biblioteca escolar relacionados con el tema del reciclaje.
- Físicos: espacio adecuado para instalación de la exposición y sala de lectura.

Estrategias:

- Video: El capitán Verdeman Heroe del Reciclaje (<https://www.youtube.com/watch?v=9udQo3hHe5M>)
- Lectura individual o en voz alta: *El medio ambiente: un paseo por nuestro planeta* de Instituto Geográfico De Agostini
- Investigación individual.

Tiempos:

- Lectura en voz alta: 20 minutos.
- Duración: 40 minutos.
- Realizar escrito: 40 minutos
- Socialización/Diálogo: 30 minutos





Total: 130 min. 2 horas y 15 minutos.

Competencias:

- Expositiva, que permita seguir instrucciones y establecer relaciones
- Reflexionar sobre el contenido y evaluarlo (capacidad de relacionar el contenido de un texto con los conocimientos, ideas y experiencias previas).
- Argumentativa
- Conciencia medioambiental
- Seguir un procedimiento de trabajo de manera ordenada.
- Conocer, clasificar y separar materiales.
- Reciclaje de materiales
- Hábitos de orden y limpieza

Desarrollo:

1. Cada estudiante elabora la creación escogida.
- 2 Exponer la creación y su argumentación de por qué la escogió.

Finalización: Se realiza un conversatorio para socializar apreciaciones de las creaciones realizadas y la importancia de reciclar.

Producto final: Se comparte y disfruta la exposición.

ACTIVIDAD 3

Grado 6-11

Título: Adivínalo Adivinanza

Planteamiento de la situación: Las adivinanzas son dichos populares, juegos de ingenio de tradición oral que tienen como meta entretener, contribuyendo al mismo tiempo al aprendizaje, la enseñanza de nuevo vocabulario y ejercitar el pensamiento lógico matemático. También llamadas acertijos, las adivinanzas son un pasatiempo ideal.

Objetivo: Aprender a asociar ideas y palabras de forma divertida por medio de las adivinanzas.

Recursos:

- Físicos: espacio adecuado para instalación de la exposición y sala de lectura.
- Fichas de adivinanzas impresas.





Inicio:

1. Con la ayuda del libro *Adivínalo si puedes* de Ana María Londoño, realizamos fichas con acertijos y adivinanzas.
2. Conformar equipos para diseñar las fichas con las adivinanzas. Se proponen trabajar con grupos de 5 integrantes.
3. Se socializa las fichas realizadas y se trata de resolver los acertijos

Estrategias:

- Lectura en voz alta.
- Lectura individual.
- Indagación grupal.

Tiempos:

- Lectura en voz alta: 20 minutos.
- Creación de grupos: 5 minutos.
- Desarrollo del juego : 30 minutos

Total: 55 min.

Competencias:

- Competencia comunicativa
- Competencia interpretativa
- Competencia argumentativa
- Competencia propositiva.

Desarrollo:

1. Disponer de las fichas con las adivinanzas o acertijos.
2. Hay un equipo que lee las adivinanzas y otro que las responde.
3. Se van asignando los puntos.
4. El equipo con menos puntaje, dará inicio a una historieta tomando las palabras de las adivinanzas. Los dos equipos se deben integrar para dar forma a la historieta.

Finalización: Lectura de la historieta creada.

Producto final: Exposición de la historieta o dramatización de la historieta.

ACTIVIDAD 4

Título: Acondicionamiento físico

Planteamiento de la situación: Muchas veces nos referimos a la Educación física como gimnasia o hacer deporte, ¿pero realmente es lo mismo?, ¿sabemos de lo que hablamos? Pues bien, a través de la realización de este ejercicio de lectura y comprensión, se





intentar resolver el problema terminológico entre estos conceptos (a priori similares) pero que en el fondo y contenido son realmente distintos.

Objetivo: Desarrollar las capacidades físicas y de coordinación de los participantes a través de un circuito de ejercicios.

Inicio:

1. Con la ayuda del libro *Fitness para niños* se diseña el circuito que los estudiantes van a realizar.

2. Cada estudiante debe identificar los ejercicios que hacen parte de cada etapa del circuito:

Etapa 1 Calentamiento

Etapa 2 Entrenamiento

Etapa 3 Relajación

NOTA; Los participantes deben tener ropa cómoda para desarrollar la actividad, disponer de un espacio adecuado y si es posible conseguir colchonetas.

Recursos:

- Tecnológicos: computador, video beam y acceso a internet.
- Bibliográficos: *Firness para niños* de Simon Frost..
- Físicos: espacio adecuado para la formulación y ejecución del circuito.

Estrategias:

- Lectura en voz alta.
- Lectura individual.
- Investigación individual.

Tiempos:

- Lectura en voz alta: 10 minutos.
- Lectura individual: 10 minutos.
- Consolidación de ideas para el circuito : 40 minutos
- Ejecución del circuito: 60 minutos

Total: 120 min. 2 horas.

Competencias:

- Cuidado del cuerpo y de la salud.
- utilización constructiva del ocio mediante la práctica de actividades recreativas y deportivas individuales y colectivas.

Desarrollo:

1. Leer los diferentes apartes que recomienda el autor, para el desarrollo de ejercicio físico.





2. Por parejas escogen un ejercicio, que integre el circuito.
2. Nombrar un líder que recoja los ejercicios propuestos para integrar el circuito.

Finalización: Se realiza un conversatorio para socializar, el circuito a realizar.

Producto final: Ejecución del circuito.

ACTIVIDAD 5

Grado 5 -11

Título: Ocio y tiempo libre

Planteamiento de la situación: El tiempo de ocio en los jóvenes ocupa un lugar importante en sus vidas. Actualmente resulta el espacio más importante para fomentar y mantener sus relaciones, además de cumplir una función de evasión frente a las obligaciones cotidianas para relajar sus mentes de la disciplina y tensiones educativas. El tiempo libre de los jóvenes es un espacio privilegiado para la construcción de su identidad: es el tiempo con más intercambios de normas, de conducta y de valores.

Objetivo: Utilizar el tiempo libre como expresión de lo lúdico y lo creativo d organizando tiempo y actividades y valorando sus posibilidades formativas

Inicio:

- Lectura de : *El ocio y la adolescencia* : <http://aladecolibri.blogia.com/temas/el-ocio-en-la-adolescencia.php>
- Lectura del texto: *Flotante* de Wiesner, David
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ZXOejRZ-cEY>
- Análisis del uso del tiempo de ocio, respondiendo a las preguntas Que actividad? Cuánto tiempo?
- A partir de esa información responder si esa actividad (Permite conocer a otras personas. Sirve para relacionarse con otras personas. Ayudan a la relajación. Es divertida Aporta mejora en la vida de otras personas. Aporta mejoras en el Medio Ambiente. Favorece la condición física. Favorece el enriquecimiento cultural.
- Elaborar colectivamente distintos tipos de gráficos, sobre las preferencias recogidas en grupo.
- Obtener conclusiones a partir de los gráficos elaborados y proponer alternativas para un mejor uso del tiempo de ocio.
- Realizar una investigación de las alternativas de ocio
Escribe en una las actividades de ocio previstas para cada día de una semana, mejorando el uso actual del tiempo de ocio.





Recursos:

- Tecnológicos: computador, video beam y acceso a internet.
- Físicos: espacio adecuado y sala de lectura. Papelería donde los estudiantes escriban la planeación de las actividades de ocio.

Estrategias:

- Lectura en voz alta.
- Lectura individual.
- Investigación individual.

Tiempos:

- Lectura en voz alta: 30 minutos.
- Lectura individual: 40 minutos.
- Creación del personaje: 20 minutos
- Socialización/Diálogo: 60 minutos

Total: 150 min. 2 horas y 30 minutos.

Competencias:

- Establecimiento de relaciones /habilidades.
- Competencia comunicativa.
- Competencia en solución e innovación y síntesis.

Desarrollo:

Finalización: Se realiza exposición de los cronogramas planeados y se concluye con dialogo de apreciación sobre las actividades propuestas.

Producto final: Exposición de agendas o cronogramas.

Materiales de Apoyo

Ana María Londoño. (2002). Adivínalo si puedes. Bogotá: Panamericana.

Bernadette Cuxuart. (2012). Modela tus animales. Bogotá: All Books.

Bernadette Theulet-Luzié. (2012). ¡Reciclemos! Creaciones con material recuperado. Bogotá: Plaza y Janes.

Eulalia Pérez. (2012). Los 100 Mejores Juegos Infantiles. Barcelona: Molino.





Alcaldía de Medellín
Cuenta con vos

Fiona Watt. (2012). Taller de Papel y Cartulina: Ideas para jóvenes. Bogotá: Océano.

Simon Frost. (2004). Fitness para niños. Bogotá: Panamericana.



Centro Administrativo Municipal (CAM)
Calle 44 No. 52 - 165. Código Postal 50015
Línea Única de Atención Ciudadanía 44 44 144
Conmutador 385 5555. www.medellin.gov.co



www.medellin.gov.co