



MANUAL PARA LA DINAMIZACIÓN **DEL PROYECTO** **LECTUNE**



Obra Social "la Caixa"



ÍNDICE

ÍNDICE	2
1. INTRODUCCIÓN	4
2. ANTECEDENTES	4
3. JUSTIFICACIÓN	5
BLOQUE I	5
4. EL PROYECTO	5
4.1. Objetivos	7
4.2. Beneficiari@s	7
4.3. Metodología	7
4.4. La importancia de la Mentoría	8
4.5. Las Sesiones	9
¿Cómo es una sesión de Animación a la Lectura?	9
Los puntos clave de la sesión son...	9
4.6. Sistemas de Evaluación	10
BLOQUE II	12
5. DINAMICAS DE PRESENTACIÓN	12
5.1. Dinámicas de contacto inicial	12
5.2. Dinámicas de creación y conocimiento de parejas	14
BLOQUE III	18
6. DINAMICAS DURANTE Y TRAS LA LECTURA	18
6.1. De creación de historias	18
6.2. De juegos de palabras	25
6.3. Dinámicas teatrales	32
6.4. Otras actividades lúdicas y educativas	33
BLOQUE IV	37
7. ACTIVIDADES ESPECIALES	37
7.1. Educativas	38
TEMÁTICA MEDIOAMBIENTAL Y SOSTENIBLE:	38
TEMÁTICA CULTURA E INTERCULTURALIDAD:	40
TEMÁTICA DE GÉNERO E IGUALDAD:	44
ACTIVIDADES DÍA DEL LIBRO:	45
TEMÁTICA DERECHOS INFANCIA:	48
7.2. Lúdicas	50

8. ANEXOS	52
8.1. Anexo 1: Modelos de Evaluación	52
MODELO RÚBRICA: EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS	53
8.2. Anexo 2: Ejemplos dinámica “Adivinar el Dibujo”	56
Palabras Nivel Fácil	56
Palabras Nivel Intermedio	56
Palabras Nivel Difícil	55
8.3. Anexo 3: Ejemplo Mini Gymkana Día del Libro	56
MINI GYMKANA EN CASA POR EL DÍA DEL LIBRO	56
“LAS PRUEBAS”	57
8.4. Anexo 4: Ejemplos actividad “Te regalo un cuento”	59

1. INTRODUCCIÓN

Este manual pretende ser una guía que facilite la implantación del programa de animación a la lectura **LectOne** tanto en España como en los países donde Ayuda en Acción opera, con el objetivo de ofrecer un material que oriente y apoye a las personas que dinamizan la actividad.

El manual se ha desarrollado con los siguientes fines:

- ★ Apoyar al dinamizador del proyecto para ofrecerle la metodología y una red de recursos para la implementación del proyecto.
- ★ Unificar los criterios del proyecto independientemente de donde se realice, para que las diferentes personas puedan seguir una misma línea de trabajo común, aportando sus propias ideas y actividades, pero pudiendo utilizar esta guía que facilite su trabajo.
- ★ Apoyar al equipo de voluntariado que participa en el proyecto y ofrecerle recursos.

La guía se divide en 4 bloques:

- ★ En qué consiste el proyecto: objetivos, metodología, beneficiarios/as, etc.
- ★ Actividades de presentación: inicialmente nos encontramos con dinámicas de presentación y creación de parejas, para los momentos iniciales del proyecto.
- ★ Actividades para complementar la lectura: hay una amplia oferta de actividades que poder realizar como complemento a los ratos de lectura (durante o después), en su mayoría relacionadas con las habilidades que nos aporta la comunicación, el lenguaje y la escritura, así como juegos diversos.
- ★ Actividades especiales: finalmente, se presentan actividades más especiales, ya sea porque sirven para celebrar alguna festividad importante o para trabajar valores y temáticas concretas (derechos, género, interculturalidad, medio ambiente...), o simplemente para hacer actividades diferentes y que abarquen toda la sesión, rompiendo los esquemas habituales de lectura para promover la diversidad y la participación desde otro enfoque.

2. ANTECEDENTES

Ayuda en Acción, con casi 40 años de experiencia en la lucha contra la pobreza en América Latina, África y Asia, inició en 2013 un programa, a través de los centros educativos, de apoyo a la infancia y las familias que se encuentran en situación de vulnerabilidad y riesgo de exclusión social. Trasladamos a España nuestros años de experiencia, el modelo de desarrollo territorial basada en un enfoque de derechos y un compromiso de medio-largo plazo que promueve el desarrollo de las capacidades individuales, la creación de entornos favorables para el desarrollo humano y el trabajo en red para lograr metas colectivas.

El Programa **AQUÍ TAMBIÉN** en España persigue reducir las brechas de desigualdad que sufre la infancia, donde **1 de cada 3 menores** está en riesgo de pobreza y exclusión social. Apoyamos el trabajo de los centros educativos para cubrir necesidades básicas y promover la innovación educativa; ofrecer un ocio de calidad a la infancia e implicar a las familias en la vida escolar.

En el marco de este programa surge en 2017 un programa de animación a la lectura, que impulsamos en los centros educativos, gracias a la metodología de la Fundación Jaume Bofill con la que iniciamos una alianza. Hoy en día el programa se está expandiendo a los centros escolares donde tenemos presencia y

es un programa que acompaña el resto de intervenciones de Ayuda en Acción en los centros educativos. **LectUne** es un programa de animación a la lectura que fomenta la igualdad de oportunidades, de aprendizaje y la inclusión social de la infancia en situación de vulnerabilidad.

Se trata de un **proyecto con un recorrido de más de 3 años** que busca **reforzar las competencias lectoras y fomentar el gusto por la lectura en alumnos y alumnas de entre 10 y 12 años.**

3. JUSTIFICACIÓN

España es uno de los países de la UE con mayor desigualdad entre rentas altas y bajas, según datos del Eurostat de febrero de 2017. Asimismo, tiene una de las tasas más altas de pobreza infantil con un 34,4% en riesgo de pobreza, según el (INE de, 2017.). Las tasas de fracaso y abandono escolar nos sitúan en la cola de Europa; realidades que afectan especialmente a la infancia vulnerable y que están directamente relacionados con la falta de recursos. A menor educación, menor interés y gusto por la cultura directamente e indirectamente, menor renta y, por tanto, menor consumo y participación cultural. Lo que deriva en una falta de acceso a la cultura y a un ocio de calidad, de contacto con la naturaleza, para personas que viven además en entornos urbanos deprimidos y vinculadas a una oferta de ocio mayoritariamente de pago que genera discriminación. Además, se pretende combatir el fracaso escolar trabajando la lectura como un elemento cultural fundamental para el refuerzo educativo y la mejora en el rendimiento académico.

En relación al rendimiento académico de la infancia, según los últimos datos que tenemos del Informe PISA -que valora las competencias en ciencias, matemáticas y comprensión lectora de los alumnos y alumnas de 15 años-, España sigue en la mitad del *ranking* sin cambios relevantes, aunque han empeorado los resultados en ciencias y matemáticas y los resultados de comprensión lectora no se han hecho públicos por detectar “anomalías” en esta prueba. Sin embargo, datos de 2015 se destacaba que hay menos alumnos que leen por placer, a pesar de que la lectura diaria por placer esté asociada a un mejor rendimiento en las escuelas y a un mayor dominio de la lectura cuando sean adultos. En este sentido, el reto para las familias y educadores consiste en inculcar el placer por la lectura de manera autónoma, al proporcionar materiales y herramientas de lectura que los alumnos encuentren interesantes y relevantes.

Además, los últimos resultados del Estudio internacional de progreso en comprensión lectora (PIRLS) de España correspondiente a 2016, refleja que el porcentaje de alumnos en el nivel avanzado de comprensión lectora es del 6%, lejos del 12% de la OCDE y del 11% de la UE.

Ayuda en Acción hace una lectura de estos datos en claves de desigualdad, ya que los recortes presupuestarios en materia de educación generan impacto y por tanto es necesario incrementar la inversión en educación y garantizar una educación de calidad, equitativa e inclusiva.

BLOQUE I

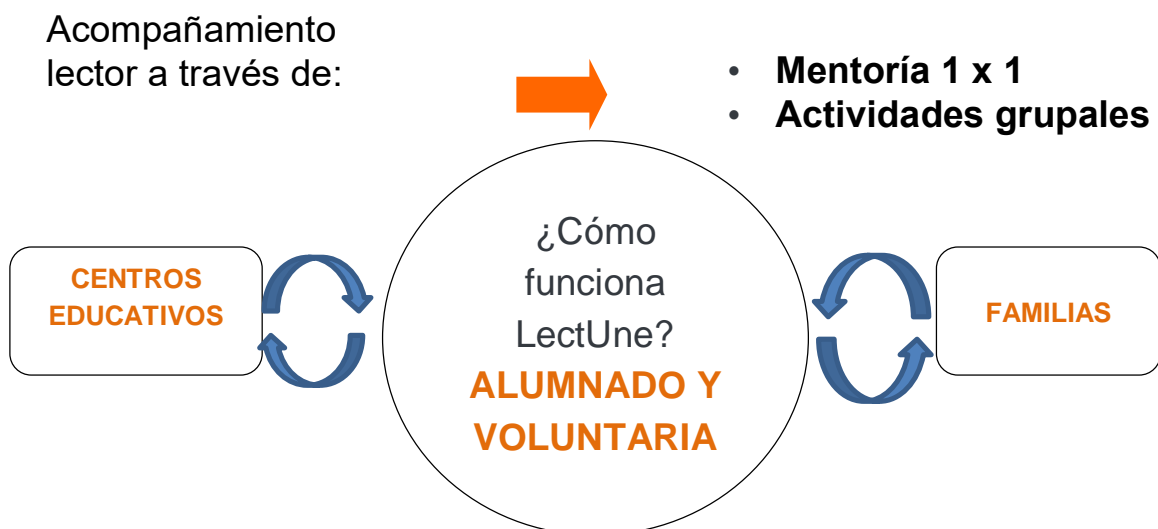
4. EL PROYECTO

El proyecto busca crear un espacio y un momento de lectura entre una persona voluntaria y un niño/a asignado. Trabajando con actividades diversas, con materiales variados y adecuados a los intereses y al nivel del niño/a, fomentando que se cree durante una hora a la semana, un diálogo en torno a lo que se

lee, un espacio de imaginación y creatividad a la vez que se refuerzan las competencias lectoras y se fomenta su participación cultural.

El proyecto funciona gracias a la colaboración de los voluntarios y voluntarias que acompañan a los niños y niñas en la lectura con una tutoría individual una hora por semana dentro del propio centro educativo. Esta individualización permite partir de los intereses y del nivel del niño/a reforzando de manera positiva los avances que vaya teniendo. Además, impacta directamente sobre la motivación del niño haciendo que mejor y que crea más en sus capacidades. La persona voluntaria se convierte en un modelo lector positivo.

También es clave la participación de las escuelas, con las cuales se crean puentes pedagógicos, y de las familias, que disponen de material de apoyo para incentivar la lectura en casa. El proyecto establece vínculos con entidades en torno a la escuela, como centros culturales y sociales, bibliotecas o medios de comunicación locales, para hacer al tejido local partícipe de este proceso. Además de la figura del monitor/a del proyecto que se encarga de ponerlo en marcha, realizar un acompañamiento y un seguimiento de las actividades y del proceso.



4.1. Objetivos

El **Objetivo principal** del proyecto es contribuir al éxito educativo y la inclusión social de la infancia en situación de vulnerabilidad, para el fomento de la igualdad de oportunidades mediante proyectos educativos innovadores.

Así como los **Objetivos específicos** serían:

- ★ Mejorar la comprensión lectora y el interés por la lectura de la infancia.
- ★ Aumentar la autoestima y el desarrollo de habilidades sociales de la infancia.
- ★ Conformar un equipo de voluntariado vinculado con el proyecto.

4.2. Beneficiari@s

El **perfil de beneficiarios** son niños y niñas de entre 4º y 6º de primaria, con ciertas necesidades a la hora de reforzar la comprensión lectora y fomentar su interés por la misma. A priori, no deberían ser alumnos/as con grandes dificultades académicas o que requieran un trabajo profesional y especializado en el trabajo de la lectura.

Además, el proyecto busca acompañar a esos niños y niñas en su proceso formativo a distintos niveles, por lo que puede tener mayor impacto si el centro detecta qué niños/as requieren de una atención personalizada y a los que les vendría bien contar con un referente positivo en su entorno más allá de sus familias.

Los centros en los que se lleva a cabo el programa comparten las siguientes características:

- ★ Cuentan con un número importante de su alumnado, si no todo, proveniente de familias de bajo nivel socioeconómico. Abundan las familias monoparentales. La mayoría de los ingresos provienen de subsidios como REMI, desempleo, economía sumergida o trabajos precarios.
- ★ Tienen problemas de absentismo debido a las situaciones socio familiares de alta complejidad en la que viven estos menores.
- ★ La vulnerabilidad social de estos niños/as suele correlacionar con trastornos del aprendizaje vinculados con problemas emocionales y de conducta, derivados de la vida en entornos de gran estrés.
- ★ Cuentan con una gran diversidad del alumnado, con procedencias de hasta 19 países distintos en algunos casos. Lo que muchas veces dificulta su relación con el lenguaje y el idioma español y/o catalán, gallego y euskera.

En definitiva, son centros educativos con una complejidad enorme, por lo que, en algunos casos, se requiere un trabajo individualizado de cada niño en su importante y rica diversidad personal. Un trabajo adaptado y particular que normalmente es imposible llevar a cabo debido al funcionamiento de los centros educativos, las cargas de los docentes y su falta de recursos.

4.3. Metodología

Se cuenta con una **metodología** participativa y dinámica, fundamentada en técnicas de la pedagogía creativa. En este sentido, las sesiones ordinarias serán acompañadas por actividades lúdico-educativas.

- ★ **A NIVEL INDIVIDUAL CON LAS PERSONAS PARTICIPANTES:** La capacidad de localizar, acceder, comprender y reflexionar sobre toda clase de información es esencial para poder

participar de manera activa e integral en nuestra sociedad, basada en el conocimiento. El éxito en la competencia lectora, no es solo un fundamento para obtener éxito en otras asignaturas del sistema educativo, sino también un requisito previo para la participación con éxito en la mayoría de las áreas de la vida adulta. La motivación de los niños y niñas tiene que ser el eje central de este proceso de aprendizaje.

- ★ **A NIVEL COMUNITARIO, CON LAS COMUNIDADES EDUCATIVAS Y LOS AGENTES SOCIALES LOCALES:** que se convierten así en un motor importante de dinamización y promoción del cambio social.

El proyecto por tanto se basa en la Mentoría 1x1, por lo que teniendo en cuenta esta metodología algunas de las actividades se deberán adaptar para ajustar la Mentoría 1x1. La dinámica del 1x1 tiene el objetivo de que el niño/a al recibir la atención de un voluntario/a mejore su motivación y haga que crea más en sus capacidades. Además, el voluntario/a se convierte en un modelo lector positivo. Por otro lado, esta individualización permite partir de los intereses y del nivel del niño/a reforzando de manera positiva los avances que vaya teniendo.

El trabajo en grupo y el trabajo voluntario/a-alumno/a se intercalará para permitir por un lado el trabajo individualizado y los procesos creativos que permiten el trabajo en grupo, fomentando también la interrelación y los momentos lúdicos grupales.

4.4. La importancia de la Mentoría

Como se ha visto anteriormente, el proyecto se basa en la Mentoría 1x1 entre voluntario/a y su niño/a. Sin embargo, esa relación tiene un acompañamiento importante por una persona técnica en la materia, que sirve como soporte dentro de las sesiones y como intermediaria entre Ayuda en Acción y los grupos de Animación a la Lectura.

La figura de dinamización del proyecto es imprescindible en cualquier programa de mentoría social. Además en el LectOne cobra especial relevancia debido a que está presente en la actividad y conoce todo del proyecto.

Por tanto es imprescindible tener en cuenta que su acompañamiento es esencial para el correcto funcionamiento del programa y es por ello que hay que tener en cuenta de que se ocupa de:

- ★ **SELECCIÓN, FORMACIÓN Y SEGUIMIENTO:** Realiza la selección del voluntariado antes del inicio de la actividad, se ocupa de ayudar y coordinar al equipo de voluntariado en la formación con las entidades coordinadoras y de hacer el seguimiento de las parejas y de la actividad. Así como de coordinarse con el centro educativo y con la coordinadora/s del proyecto.
- ★ **PROPUESTA DE ACTIVIDADES:** Propone diferentes actividades, dinámicas, y dote de los instrumentos necesarios al equipo de voluntariado para que se desarrolle la actividad de mejora de la comprensión lectora.
- ★ **DINAMIZACIÓN:** Dinamiza las actividades que las parejas llevan a cabo, estando presente en la sesión y acompañando en el proceso a las personas voluntarias así como a los niños/as que participan.
- ★ **COORDINACIÓN Y COMUNICACIÓN:** La persona técnica se comunica y coordina con todo el equipo de personas voluntarias así como con todos los agentes implicados en el proyecto, centro educativo, coordinador/as generales del programa, familias, etc.

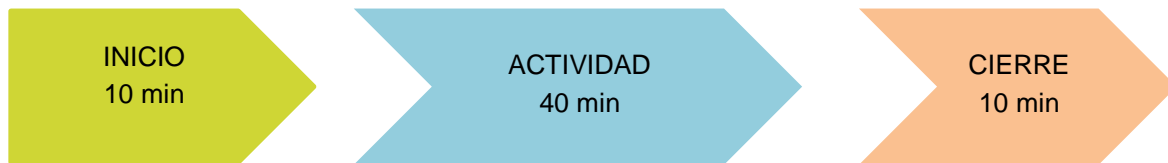
4.5. Las Sesiones

¿Cómo es una sesión de Animación a la Lectura?

Imaginad un rato de lectura con actividades diversas, con materiales variados y adecuados a los diferentes niveles e intereses de los niños y niñas, donde se cree un espacio de diálogo alrededor de aquello que se lee, un espacio de imaginación y creatividad donde suceden cosas especiales. Así se trabaja la comprensión lectora en el ámbito del LectUne.

Los puntos clave de la sesión son...

La mentoría 1x1 (un/a niño/a y una persona voluntaria) para que las sesiones sean individualizadas y adaptadas a los intereses de niños y niñas. El voluntariado debe saber escuchar y empatizar con los niños y niñas; la complicidad y la creatividad son una puerta de entrada a su mundo. La sesión debe ser una experiencia estimulante donde se desarrolle el gusto por la lectura.

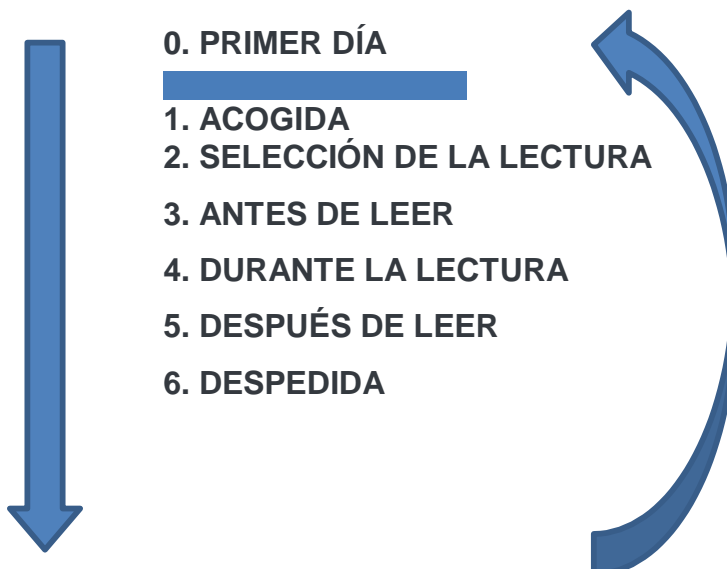


En los 10 primeros minutos se encuentran las personas voluntarias, niños y niñas; buscan el material de lectura y escogen un libro, álbum, revista, web o actividad, teniendo en cuenta siempre los intereses de los niños y niñas.

Durante 40 minutos se hacen actividades cuyo objetivo ha de ser siempre la comprensión lectora y el diálogo entre adulto y niño/a, que permita reforzar los aprendizajes de manera lúdica y creativa.

Los últimos minutos son la oportunidad para valorar la sesión y decidir que se querrá hacer el próximo día. El cierre de la sesión es un momento que debe tratarse con especial cuidado.

La dinámica de las sesiones:



El Primer día, o las dos primeras sesiones a lo sumo, consistirán en un conjunto de dinámicas de presentación que servirán para que todos/as los/as participantes puedan conocerse, romper el hielo además, crear las parejas de lectura, formadas por el o la mentora y su niño/a, que continuarán todo el curso.

La dinámica general de las sesiones siguientes se corresponderá con la que se siga durante casi todo el curso, y se caracterizará por los anteriores puntos clave:

- ★ Un momento de acogida donde poder saludarse y tener tiempo para ponerse al día, tanto de forma grupal como las parejas de lectura.
- ★ La selección de la lectura: bien de un libro o recurso que ya se estaba utilizando o bien eligiendo uno nuevo para innovar o romper con lo anterior. Para estos momentos es importante que el voluntariado motive a su niño/a para elegir en función de sus gustos, inquietudes, o incluso aconsejar sobre nuevas opciones de lectura.
- ★ Antes de leer se pueden realizar diversos juegos entre las parejas, donde inventar una historia mirando la portada, imaginar cómo va a continuar el capítulo antes de leerlo, o simplemente recapitular lo que se llevaba leído.
- ★ Durante la lectura se debe promover el respeto grupal, moderando los espacios, los volúmenes de lectura y favoreciendo que cada pareja se encuentre a gusto con su momento de lectura. Se podrá apoyar al voluntariado para motivar a su niño/a cuando esté desmotivado/a.
- ★ Después de leer se podrán hacer varias actividades, o bien una asamblea donde poner en común, de forma grupal lo leído durante ese rato, o bien realizar alguna dinámica o actividad conjunta corta, como un juego, donde se refuerce la cohesión grupal.
- ★ La despedida debe ser grupal, pero también reforzando el vínculo con las parejas.

Cabe destacar que habrá sesiones diferentes, que puedan considerarse “especiales” (como celebración de alguna festividad o los días donde se traten valores o temáticas específicas, alguna excursión...), que no se guiarán por la dinámica general, sino que abarcarán todo el tiempo de la sesión en la realización de una actividad concreta.

Para conseguir que este espacio sea un espacio lúdico y divertido, donde leer sea el medio, pero no únicamente el fin y presentar la lectura con un enfoque diferente, os presentamos en los BLOQUES II, III y IV una amplia variedad de actividades y dinámicas para poder realizar en los diferentes grupos del proyecto. Están divididas según varios criterios y estructuradas por la duración, el número máximo de participantes, el espacio necesario, los objetivos que se quieren conseguir, el desarrollo detallado con ejemplos y los materiales que serían necesarios.

4.6. Sistemas de Evaluación

Es importante contar con un Sistema de Evaluación tanto Pre como Post para medir el impacto del proyecto, así como poner lograr los objetivos de mejorar la comprensión lectora y fomentar el interés por la lectura.

Para ello LectOne cuenta con 3 métodos de evaluaciones, que se realizarán en 2 momentos del proyecto: al inicio del curso, así como en los últimos días del mismo.

1. **TEST DE COMPRENSIÓN LECTORA:** se trata de una serie de lecturas (3-4) adaptadas a cada curso escolar, en este caso para 4º, 5º o 6º de Primaria. Cada niño/a tendrá que leer sus lecturas y contestar a unas preguntas sobre el texto, para que posteriormente se pueda medir el nivel de

Comprensión lectora por cursos, utilizando un sistema por niveles, en función del nº de respuestas correctas.

2. **CUESTIONARIO DE HÁBITO LECTOR:** es un breve cuestionario en formato lúdico, en el que tanto los/as niños/as como los/as voluntarios/as tienen que hacerse preguntas relacionadas con el hábito lector. En este caso, interesa medir los resultados relacionados con los hábitos de cada niño/a.
3. **RÚBRICA:** es un sistema de evaluación por competencias para cada niño/a que mide tanto competencias personales (comunicación, trabajo en equipo, asertividad y empatía...), como competencias lectoras (comprensión, entonación, fluidez...). Sería recomendable que este sistema lo rellenas cada voluntario/a en el primer mes del proyecto, así como a finales del mismo, una vez que ya tengan asignados/as a su niño/a como pareja lectora.

En el **ANEXO 1** se pueden encontrar los modelos de evaluación del punto 2 y 3.

BLOQUE II

5. DINAMICAS DE PRESENTACIÓN

Estas dinámicas o juegos de presentación tienen como principal objetivo que todo el mundo se conozca de forma rápida y sencilla, tanto el equipo de voluntariado, como las niñas y los niños y el equipo técnico del proyecto. Estas dinámicas se realizan en las primeras sesiones del proyecto y se puede elegir cuales de ellas realizar en función del grupo.

En estas dinámicas se van a distinguir entre:

- ★ **Las de contacto inicial:** referido a los primeros momentos de contacto entre el grupo para perder la vergüenza, así como pequeños juegos para presentarse.
- ★ **Las de creación y conocimiento de parejas:** que servirán tanto para formar aleatoriamente las parejas del proyecto (de niño/a + voluntario/a), como para que se puedan conocer.

5.1. Dinámicas de contacto inicial

ACTIVIDAD: “Presentación rápida”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
OBJETIVOS	★ Conocerse de forma rápida.	
OPERATIVOS:	★ Perder un poco la vergüenza.	
DESARROLLO:	Situado todo el mundo en círculo, por orden, cada participante tiene que presentarse diciendo su nombre, edad y algo que le apasiona. Se puede hacer alguna variante como que tengan que decir su color favorito, su libro favorito, etc. Sería recomendable que en el círculo se alternasen voluntarios/as y niños/as. Ej: “Soy Marta, tengo 12 años y me encanta bailar”.	
MATERIALES:	★ No hacen falta.	

ACTIVIDAD: “Movimientos por el espacio”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Perder la vergüenza.

OPERATIVOS:

★ Tener una primera toma de contacto.

DESARROLLO:

Todo el mundo de pie, en un espacio amplio sin objetos delante, los/as participantes tendrán que ir moviéndose por el espacio como diga la persona dinamizadora. Habrá muchas variantes:

- ★ Ir andando normal, corriendo, muy muy lento.
- ★ Saludarse con la persona con quien te cruces, darle un abrazo, un beso, la mano, una reverencia, guiñarle el ojo...
- ★ Variaciones más atrevidas: hacer que ligas, caerte al suelo, hacer que te da un infarto, estornudar...

MATERIALES:

★ Ninguno.

ACTIVIDAD: “Tren en silencio”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Presentarse de forma sencilla y divertida.

OPERATIVOS:

★ Potenciar el lenguaje no verbal.

★ Perder la vergüenza.

DESARROLLO:

En círculo se hará una ronda de presentaciones rápida. Tras ello se les explicará que deben ordenarse en forma de tren por orden alfabético de la letra de su nombre. Deben hacerlo en completo silencio y solo pudiendo usar la mímica. También se pueden añadir variantes divertidas, como ordenarse por la edad o por la letra del apellido, datos que aún no se hayan dicho y tengan que explicarlos sin hablar. Una vez que se hayan ordenado, la persona dinamizadora hará una comprobación de que el tren esté correcto, preguntando en orden de nuevo los nombres, o la edad o el apellido, para que se vuelva a recordar y sea más sencillo aprenderlo.

MATERIALES:

★ Ninguno.

ACTIVIDAD: “Soy...y me llevo a la fiesta...”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------

- OBJETIVOS** ★ Presentarse de forma sencilla y divertida.
OPERATIVOS: ★ Potenciar la memoria.

DESARROLLO: Con las y los participantes en círculo (ya sea sentados/as en el suelo o en sillas), y mejor alternando niño/a y voluntario/a, se comienza la dinámica. Una primera persona empieza presentándose y tiene que decir que objeto se lleva a una fiesta. La siguiente persona a su derecha tiene que presentarse y decir que se lleva a la fiesta el objeto de la anterior persona + la suya, y así sucesivamente. Ej: “Soy Abel y me llevo a la fiesta un flotador”. “Soy Esperanza y me llevo a la fiesta un flotador y una lámpara”. “Soy Edu y me llevo a la fiesta un flotador, una lámpara y a mi perro”... Como variante al juego, la última persona del grupo puede intentar crear una historieta en el momento con todos los objetos aparecidos.

- MATERIALES:** ★ Ninguno.

5.2. Dinámicas de creación y conocimiento de parejas

ACTIVIDAD: “La Urna de las parejas”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------

- OBJETIVOS** ★ Elegir de forma aleatoria las parejas del proyecto.
OPERATIVOS: ★ Fomentar las expectativas en el momento.

DESARROLLO: Se repartirán papelitos a todo el mundo, diferenciando los colores del grupo de niñas y niños del de adultos/as (por ejemplo blanco y amarillo). Todo el mundo escribirá su nombre o mote, que será por el que le vamos a llamar después, y lo meterá a una urna. Cuando estén todos los nombres en la urna se mezclarán bien y de forma aleatoria irán saliendo las parejas, cogiendo un papelito blanco y uno amarillo. Por cada pareja habrá un fuerte aplauso.

- MATERIALES:** ★ Urna transparente/bote grande.
★ Papeles de 2 colores.
★ Rotus/bolis.

ACTIVIDAD: “Parejas de animales”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Elegir de forma aleatoria las parejas del proyecto.

OPERATIVOS:

★ Perder la vergüenza.

DESARROLLO:

La dinámica es muy sencilla. Se repartirá a todo el mundo unos cartelitos donde habrá un animal escrito. Cada animal se escribirá por duplicado para formar las parejas (para diferenciar los cartelitos de volus de los de los/as niños/as, se podrán hacer de 2 colores, por ejemplo blanco y amarillo).

Una vez que todo el mundo sepa su animal, se apagarán las luces y todo el mundo debe hacer el sonido de su animal, para encontrar a su pareja que será la de todo el curso.

Ej de tarjetas: león, perro, gato, caballo, vaca, cerdo, oveja, pájaro, conejo, burro...

MATERIALES:

★ Cartelitos con los animales de 2 colores.

★ Rotus/bolis.

ACTIVIDAD: “Parejas famosas”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Elegir de forma aleatoria las parejas del proyecto.

OPERATIVOS:

★ Fomentar las expectativas en el momento.

DESARROLLO:

Se repartirán papelitos a todo el mundo, diferenciando los colores del grupo de niñas y niños del de adultos/as (por ejemplo blanco y amarillo).

En los papelitos habrá escrito una serie de personajes de cuentos y libros, y a la de 3, cuando todo el mundo sepa bien su personaje, tendrán que buscar a su pareja del cuento sin poder hablar ni enseñar su cartelito, sino haciendo mímica y así encontrar a la pareja de su cuento.

Ej de parejas: Cerdito- Lobo, Caperucita Roja-Abuelita, Hansel-Gretel, Harry Potter-Albus Dumbledore...

MATERIALES:

★ Cartelitos con las parejas de 2 colores.

★ Rotus/bolis.

ACTIVIDAD: "Parejas de colores"

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS
OPERATIVOS:

- ★ Elegir de forma aleatoria las parejas del proyecto.
- ★ Fomentar las expectativas en el momento.

DESARROLLO:

Se repartirán globos de 2 colores (por ejemplo verdes a los/as niños/as y rojos a los/as voluntarios/as), en los que previamente se habrán metido un trocito de folio de algún color. Debe haber colores diferentes y suficientes para el nº de parejas que se quieran formar, o en caso de que el grupo sea grande, en los cuadraditos de folios de colores pueden ir escritas letras (A, B, C..), y así no será necesario que haya tantos colores diferentes.

Todo el mundo se pone en círculo y a la de 3 hay que explotarlo, ver el color o color y letra que te haya tocado y buscar a tu pareja con lo mismo.

MATERIALES:

- ★ Globos de colores.
- ★ Folios de colores.
- ★ Bolis/rotus.

ACTIVIDAD: "Retrato"

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS
OPERATIVOS:

- ★ Fomentar el conocimiento de las parejas a través de la imaginación.
- ★ Perder la vergüenza.

DESARROLLO:

Sería interesante que esta dinámica se hiciese entre las parejas recién creadas de voluntario/a-niño/a (pero como variante se podrían mezclar, siempre que haya grupos de 2).

Consiste en que hay que fijarse en la otra persona (y si fuese necesario dibujarlo), y luego realizar una descripción detallada.

Se podrá elegir un modelo de descripción: icónica, seria, caricatura, malvada, psicológica. Estas descripciones se pondrán en común.

MATERIALES:

- ★ Folios y lápices o colores.

ACTIVIDAD: “Vidas cruzadas”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Fomentar la imaginación.

OPERATIVOS:

★ Presentarse de forma más oficial.

DESARROLLO:

Esta dinámica sería recomendable hacerla una vez se hayan creado las parejas del proyecto. Cada pareja tendrá 1 minuto para mirarse a los ojos en silencio e imaginar, por ejemplo, lo siguiente de la otra persona: Su edad, su pasión/hobbie y su comida favorita.

Una vez pasado el tiempo, cada pareja pondrá en común lo que ha imaginado de la otra, y después será el turno de desmentir y contar la verdad. Lo divertido será inventarse cosas graciosas y extravagantes de la otra persona.

Ej: Pareja Sandra-Joaquín:

Sandra dice de Joaquín: “Tiene 25 años, es espía y le encantan las coles de Bruselas”.

Joaquín desmiente: “Tengo 12 años, me gusta bailar y mi comida favorita es la pizza”

Y ahora es turno de Joaquín, que inventa la vida de Sandra y luego Sandra la desmiente. Y así sucesivamente con todas las parejas.

MATERIALES:

★ No son necesarios.

BLOQUE III

6. DINAMICAS DURANTE Y TRAS LA LECTURA

En este apartado, se proponen una serie de actividades complementarias para realizar al finalizar el momento de lectura entre las parejas, para desconectar y cohesionar el grupo en conjunto, ya que se tratan en su mayoría de actividades grupales.

Sin embargo, también se pueden utilizar durante los momentos de lectura, incluyéndolas dentro de los momentos en pareja. Son actividades que también se le facilitarán al equipo de voluntariado para que puedan ponerlas en práctica si lo desean, durante sus ratos de lectura con su niño/a y que sea más dinámico y enriquecedor.

Con estas dinámicas se pretende favorecer la comprensión lectora, así como el fomento de la imaginación de las niñas y los niños de forma lúdica.

En este apartado nos encontramos las siguientes dinámicas:

- ★ **DE CREACIÓN DE HISTORIAS:** para promover la imaginación grupal.
- ★ **DE JUEGOS DE PALABRAS:** para reforzar la expresión tanto oral como escrita.
- ★ **TEATRALES:** donde fomentar las artes escénicas y la improvisación.
- ★ **Y OTRAS ACTIVIDADES DIVERSAS LÚDICAS Y EDUCATIVAS,** como juegos de marketing.

6.1. De creación de historias

ACTIVIDAD: “Historietas aleatorias”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fomentar la imaginación. ★ Favorecer la cohesión grupal. ★ Perder la vergüenza. 	
DESARROLLO:	<p>Todo el grupo en círculo, se les reparte un papelito donde viene un personaje (de todo tipo: un monstruo, una policía, una niña o niño, el presidente del gobierno, un extraterrestre...). La primera persona empezará una historia con su personaje y la siguiente deberá continuar la historia incorporando el personaje que le haya tocado y así sucesivamente hasta el final, cerrando la historia.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Papelitos con personajes escritos. 	

ACTIVIDAD: “Dados para hacer Historias”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la imaginación.
- ★ Favorecer la cohesión grupal.
- ★ Perder la vergüenza.

DESARROLLO:

Se repartirán 3 dados de historietas (habrá 9 diferentes), donde hay dibujos aleatorios. Tendrán por orden que tirar los dados y empezar la historia con lo que les inspiren los 3 dibujos que les han aparecido, La siguiente persona tirará de nuevo los dados y continuará la historia y así hasta la última persona.

MATERIALES:

- ★ Dados para hacer historias (Story Cubes u otra marca).

ACTIVIDAD: “Adivinar la Historia Tenebrosa”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en U**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Promover el trabajo en equipo y la participación.
- ★ Fomentar el ingenio y la imaginación.

DESARROLLO:

Usando los juegos de historias tenebrosas como el Black Stories o el Dark Stories, se contará una premisa sobre un asesinato y todo el grupo deberá adivinar qué es lo que ha sucedido en la historia, haciendo de uno/a en uno/a, preguntas de sí o no, que responderán la persona que conozca la historia.

Ej: Una chica entra a un bar y le dice algo al camarero. El camarero saca una escopeta y apunta a la chica y ésta le da las gracias y se va.

Mediante preguntas deben adivinar qué ha ocurrido.

Se puede jugar a estos juegos en épocas cercanas a Halloween.

MATERIALES:

- ★ Juego Black Stories o aplicación de móvil Dark Stories.

ACTIVIDAD: “El Binomio fantástico”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS**

★ Desarrollar la Comprensión Lectora.

OPERATIVOS:

★ Facilitar habilidades de expresión oral y escrita.

DESARROLLO:

Consiste en inventar una historia a partir de únicamente 2 palabras que no tienen ninguna relación. Se puede empezar proponiendo las 2 palabras por parte de la dinamización, o que sean los/as participantes quienes propongan las palabras. En círculo cada participante empezará con una frase de la historia y se irá completando.

También se podrá realizar en parejas durante los momentos de lectura.

Ej: “Ojal y nube”

Una variante puede ser “Inventarse palabras” y crear una historia a partir de palabras inventadas.

Ej: “Cordenudo”

MATERIALES:

★ No hacen falta.

ACTIVIDAD: “¿Qué pasaría si...?”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS**

★ Desarrollar la Comprensión Lectora.

OPERATIVOS:

★ Facilitar habilidades de expresión oral y escrita.

DESARROLLO:

Inventar una historia que llevaría por título “¿Qué pasaría si...?”, además de un sujeto y un predicado. A partir de ahí, el resto debe inventar un trozo de la historia y continuarla sucesivamente.

Ej: “¿Qué pasaría si tu ascensor se precipitase hacia el centro de la tierra o aterrizase en la luna?”

Una variación divertida puede ser “¿Qué pasaría si fuese de?” Se desarrolla una historia o cuento partiendo de la idea de que eres de...por ejemplo mantequilla, helado de vainilla...

MATERIALES:

★ No hacen falta.

ACTIVIDAD: “El Acordeón”**DURACIÓN:**
20-25 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS**

★ Desarrollar la expresión escrita.

OPERATIVOS:

★ Desarrollar la Comprensión Lectora.

Consiste en responder a preguntas que configuran el eje de la narración. Esta actividad será mejor de forma grupal.

Los pasos serían los siguientes:

4. Cada alumno/a dispone de una hoja de papel.
5. El voluntario o voluntaria formula una pregunta: *¿Quién?*
6. Cada alumno/a debe responderla en su hoja de papel.
7. Se dobla a parte escrita hacia atrás y se pasa el papel al compañero de la derecha.
8. La persona de Dinamización formula otra pregunta: *¿Cómo es?*
9. Cada alumno/a responde a esta pregunta en la hoja que ha recibido del compañero/a de su izquierda (sin leer lo que está escrito).
10. Se dobla otra vez la parte escrita de la hoja y lo pasamos nuevamente.
11. Otro voluntario o voluntaria formula otra pregunta: *¿Qué hace?*
12. Se contesta y se hace lo mismo en las demás preguntas: *¿Qué? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué?*
13. Luego se pondrán en común las historietas del acordeón.

DESARROLLO:

Ej:

¿QUIÉN?	<i>Tu vecino</i>
¿CÓMO ES?	<i>rellenito y de ojos brillantes</i>
¿QUÉ HACE?	<i>busca</i>
¿QUÉ?	<i>latas de sardinas</i>
¿DÓNDE?	<i>sobre un tejado</i>
¿CUÁNDO?	<i>a medianoche</i>
¿POR QUÉ?	<i>porque ha perdido las llaves</i>

MATERIALES:

★ Papel y lápiz o boli por persona.

ACTIVIDAD: “Los Encadenados”**DURACIÓN:**
20-25 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS**

★ Desarrollar la Comprensión Lectora.

OPERATIVOS:

★ Desarrollar la expresión oral y escrita.

DESARROLLO:

En esta técnica va a haber 2 variantes:

Historias conocidas

Un alumno o alumna explicará un fragmento de una película, novela, cuento, suceso político o social, etc. Y cualquier otro/a alumno/a continúa el relato hasta explicar la historia completa. El tema puede haberse tratado previamente en clase para asegurar que lo conozcan. También podrán participar los/as voluntarios/as.

Ej:

1º intervención: *Ayer en la ciudad francesa de Loussiane*2º intervención: *se eligió a Barcelona como ciudad olímpica*3º intervención: *al acto asistieron...*

También se pueden repartir viñetas de un comic y cada alumno/a explica la viñeta del comic que le ha correspondido hasta completar la historia.

Historias inventadas

Cada participante dice una palabra que pueda estar relacionada con un tema determinado.

Ej: el mundo de la sanidad. Lista de palabras: Médico, jeringuilla, pediatría...

Cualquier participante apuntará las palabras en la pizarra para no olvidarlas.

Empieza el juego: una persona tendrá que iniciar la explicación de una palabra.

MATERIALES:

★ Trozos de viñetas de comic.

★ Pizarra/tizas u hojas y rotus.

ACTIVIDAD: “Creación de cuentos”**DURACIÓN:**
20-25 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Desarrollar la Comprensión Lectora.
- ★ Fomentar la imaginación.
- ★ Facilitar habilidades de expresión oral y escrita.

CREACIÓN DE CUENTOS A PARTIR DE IMÁGENES:

La idea de la dinámica es establecer relaciones entre los personajes y situaciones de manera secuenciada.

1. Se proyectarán diapositivas de un cuento y se observarán sin poder hablar ni comentarlas.
2. Se proyectarán una segunda vez, una por una y por turnos, cada participante tendrá que crear una frase de la historia en base a la imagen que le toque, manteniendo el hilo argumental, y tendrá que seguir de manera ininterrumpida la narración, procurando que: haya nexos y referencias, sea breve, se utilice alguna fórmula introductoria para que continúe el siguiente narrador/a y así hasta el final (se podrá repetir).

DESARROLLO:

Como variaciones a contar el cuento se podrá escribir, dibujarlo, conocer el texto original...

CREACIÓN DE CUENTOS A PARTIR DE UNA SECUENCIA NARRATIVA:

1. Se entregará una fotocopia de una escena del cuento de forma desordenada.
2. Se pondrán en común y se debatirán las posibles opciones de orden de la historia.
3. Habrá que ordenarse según la decisión final.
4. Se contará la historia en el orden que se ha decidido.

Como variaciones se podrán usar fotocopias de escenas de cuentos diferentes en vez del mismo, para que sea más divertido.

MATERIALES:

- ★ Para la dinámica a partir de imágenes:
 - Presentación de diapositivas de diferentes escenas de un cuento en dibujos.
 - Proyector/ordenador.
- ★ Para la dinámica a partir de una secuencia narrativa:
 - Fotocopias de las partes un cuento.

ACTIVIDAD: "Creación de cuentos 2.0"

DURACIÓN: 20-25 min	PARTICIPANTES: Máx 20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo

- OBJETIVOS** ★ Desarrollar la Comprensión Lectora.
- OPERATIVOS:** ★ Facilitar habilidades de expresión oral y escrita.

DESARROLLO:

Consiste en cambiar un fragmento o continuar una película, novela o historia conocida por los/as
Ej: Imaginemos que en la historia de Caperucita, el lobo es bueno y solo quiere tener amigos. ¿Cómo sería la historia?

MATERIALES:

- ★ No hacen falta.

ella tendrá que desarrollar una historia corta y poner la en común.

MATERIALES:

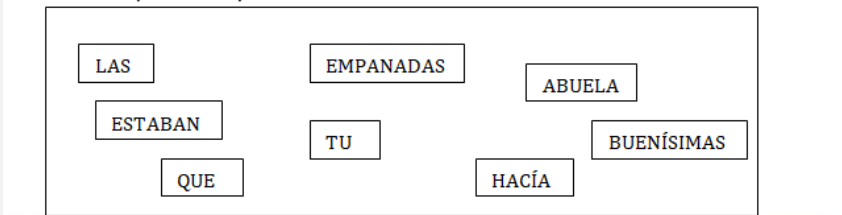
- ★ Para el cuento maravilloso:
 - Textos de introducciones, nudos y desenlaces (según el número de grupos que se quieran crear.
 - Sobres de 3 colores.
- ★ Para el cuento con postales: postales diversas.

6.2. De juegos de palabras

ACTIVIDAD: “El Rompecabezas”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------

OBJETIVOS OPERATIVOS: ★ Desarrollar la Comprensión Lectora.

DESARROLLO:	<p>Damos a los/as alumnos/as las palabras de una frase o las frases de un texto revueltas y les proponemos que realicen su ordenación sintáctica lo más rápidamente posible.</p> <p>Se pueden tener los distintos fragmentos escritos de forma desordenada en una hoja de papel o en recortes de cartulina dentro de un sobre.</p> <p>Ej: <i>Las empanadas que hacía tu abuela estaban buenísimas:</i></p> <div data-bbox="448 819 1294 1032"></div>
--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MATERIALES:

- ★ Trozos de papel con las palabras.
- ★ Cartulinas.
- ★ Sobres.

ACTIVIDAD: “Tabú”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en U
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------

OBJETIVOS OPERATIVOS:

- ★ Fomentar la participación.
- ★ Desarrollar el ingenio y la imaginación.

DESARROLLO:	<p>Se harán varias rondas del Tabú, para que participe todo el mundo. Una persona sale al centro y el juego consiste en intentar explicar una palabra sin decir una serie de palabras prohibidas que están relacionadas con la palabra a adivinar.</p> <p>Ej: <i>La palabra es Perro y las palabras prohibidas son animal, mascota y ladrar. La persona que tenga esta tarjeta deberá explicar al resto su palabra para que la adivinen sin decir las palabras prohibidas. Por ejemplo “es un bicho que sacas a pasear y es el mejor amigo del ser humano”.</i></p>
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MATERIALES: ★ Tarjetas del juego Tabú.

ACTIVIDAD: “Infiltrad@”

DURACIÓN:	PARTICIPANTES:	ESPACIO:
------------------	-----------------------	-----------------

15-20 min	Máx.20-24	Amplio y posición en círculo
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fomentar el ingenio. ★ Pasar un rato divertido. 	
DESARROLLO:	<p>A todo el grupo sentado en círculo, se le va a repartir unas tarjetas con una palabra, que será la misma para todo el mundo, salvo para 2 personas, que serán las personas infiltradas. Se empieza la ronda y cada persona debe decir un sinónimo de la palabra de la tarjeta. La gracia es que las personas infiltradas no conocen la palabra de la tarjeta y deben estar muy atentos/as a los sinónimos, para intentar que no se note que son infiltrados/as, y decir ellos/as otro sinónimo. Al final de la ronda, se votará a quién creen que eran los/as infiltrados/as.</p> <p>Ej: la palabra de las tarjetas es “verde”, y por turnos se van diciendo: “árbol”, “rana”, “manzana”, y en el turno de una persona infiltrada, viendo los sinónimos dice por ejemplo “naturaleza”, relacionando todo, y se sigue con la ronda pasando desapercibido/a...sin embargo si dice “verde” o algo que no tenga nada que ver con la palabra, ya se estará descubriendo solo/a, porque no sabe que esa es la palabra clave y al final en la votación le dirán a esa persona.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Tarjetas con las palabras repetidas y tarjetas con la palabra Infiltrad@. 	

ACTIVIDAD: “El Cóctel de Letras”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la expresión oral y escrita.

Se trata de combinar las letras de una palabra en el orden que se quiera, de forma que aparezcan otros vocablos nuevos.

La palabra que ha sido elegida se escribe en la pizarra (si se cree conveniente se puede escoger una palabra con dificultades ortográficas para que de esta forma se pueda ejercitar la memoria visual).

Ej: almacenar

Combinaciones: alma, cena, rana, rama, cama, crema, ala, lema, lanera.

Una variante más difícil puede ser que las palabras que tengan que sacar sean por ejemplo:

DESARROLLO:

- ★ Que saquen palabras como mínimo bisílabas, que no se puedan hacer derivados, que se busquen palabras de la misma familia.
- ★ Que se busque la palabra más larga.
- ★ Que se busquen palabras nuevas sin cambiar el orden de las letras:
- ★ *Ej: almacenar*
- ★ *Combinaciones: alma, cenar, almacén*
- ★ Que cada palabra nueva contenga una de las sílabas de la palabra base:
- ★ *Ej: al-ma-ce-nar*
- ★ *Palabras: narciso, Bernardo...*

MATERIALES:

- Folios y bolis o lápices.

ACTIVIDAD: “El Ahorcado”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la expresión escrita.

DESARROLLO:

Se podrá jugar tanto por parejas como de forma grupal. Una persona pensará una palabra y escribirá en la pizarra o en un folio en grande tantas rayas como tenga la palabra.

Por orden cada participante irá diciendo letras hasta que consigan adivinar la palabra.

Ej: La palabra es EMBROLLO

Se escribiría: _____

Participante 1: pon las “oes”

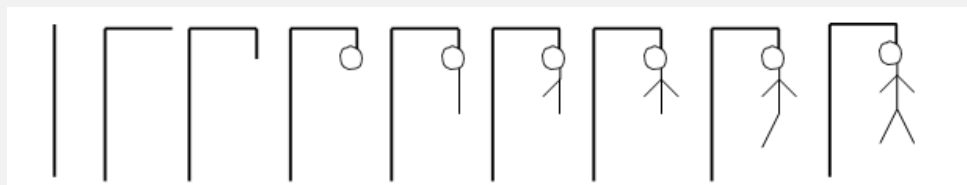
→ La persona de la pizarra pondría ____ O __ O

Participante 2: ahora pon las “es”

→ La persona de la pizarra pondría E __ O __ O

Participante 3: pon las “aes”

Como no hay ninguna “a” en la palabra se considera un error. En ese caso se empezará a hacer el dibujo del Ahorcado. Por cada error se dibujará una secuencia del siguiente esquema:



Si no se consigue acertar la palabra antes de que se dibuje el último dibujito, ganará la persona que está en la pizarra.

MATERIALES:

- ★ Pizarra y tizas.

Actividad: "El Telegrama"

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

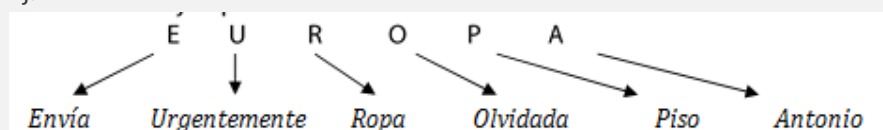
OBJETIVOS OPERATIVOS:

- ★ Desarrollar la Comprensión Lectora.
- ★ Desarrollar la expresión escrita.

DESARROLLO:

Se trata de redactar un telegrama a partir de las letras de una palabra cualquiera. Por parejas, se le dice una palabra a cada grupo.

Ej:



También se pueden elaborar telegramas o frases a partir de las palabras recortadas de la prensa.

Una posibilidad de explotación de las frases obtenidas sería elaborar una noticia de prensa que estuviese encabezada por este titular.

MATERIALES: ★ Folios y bolis/pizarra y tizas.

ACTIVIDAD: "Dragón Dramático"

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS OPERATIVOS:

- ★ Desarrollar la Comprensión Lectora.
- ★ Facilitar habilidades de expresión oral y escrita.
- ★ Fomentar el uso de los diccionarios.

DESARROLLO:

El juego consiste en hacer una frase con 4 palabras consecutivas de una página del diccionario elegido aleatoriamente. Tendrán primero que intentar entender bien los significados de las palabras para poder formar sus frases. Se pondrán en común.

MATERIALES: ★ Un diccionario.

ACTIVIDAD: "Stop"**DURACIÓN:**
20-30 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la participación.
- ★ Desarrollar el ingenio y la imaginación.
- ★ Potenciar la inteligencia.

El juego del Stop consiste en elegir aleatoriamente una letra, e intentar rellenar lo antes posible nuestra tabla con una serie de categorías que hay que completar con dicha letra, por ejemplo comida, nombre, país...La primera persona o equipo que acabe debe gritar "STOP" y el resto deja de escribir. Se ponen en común las respuestas y:

- ★ Si una persona tiene la misma palabra que otra ganan 5 puntos.
- ★ Si una persona tiene algo diferente al resto gana 10 puntos.
- ★ Si una persona es la única que ha rellenado una categoría y el resto no ha conseguido poner nada gana 15 puntos.

Por las parejas de voluntario/a-niño/a, se va a repartir un folio o un trozo de papel de cuadros y tendrán que hacer una tabla con filas y columnas. En ella pondrán lo siguiente en la primera fila, dejando las siguientes vacías:

DESARROLLO:

- ★ En primer lugar: LETRA
- ★ Y en las siguientes, lo que se nos ocurra para buscar palabras: por ejemplo, COMIDA, NOMBRE, PAÍSES, OBJETOS, COLOR, ANIMAL...

Ej:

LETRA	NOMBRE	COLOR	PAÍS	COMIDA	PUNTOS

Se puede jugar a alguna variante, complicando más el juego, por ejemplo poniendo categorías más concretas:

- ★ Capitales.
- ★ Cosas que se enchufan.
- ★ Cosas frías.
- ★ Bebidas.
- ★ Comida rápidas.
- ★ Flores y plantas.
- Idiomas.
- Marcas...

MATERIALES:

- ★ Folios/hojas de cuaderno de cuadros.
- ★ Bolis.

ACTIVIDAD: “Las Palabras Saltarinas”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------

- OBJETIVOS** ★ Fomentar la atención.
OPERATIVOS: ★ Desarrollar la expresión oral y el vocabulario.

DESARROLLO: Todos/as se organizan en círculo y se hacen 2 equipos. Se nombra a quien iniciará la ronda de palabras, quien además elegirá la condición que tendrán todos/as al decir sus palabras.
 Esta persona toma la pelota y se la lanza a cualquier jugador/a del equipo contrario, ya sea que esté al frente o cualquier lado. Le dice por ejemplo: di un animal, una fruta, o el nombre de una persona por la A (lo que quiera). Cada vez que otro/a jugador/a recibe la pelota, dice su palabra, pero debe estar atento para NO repetir las palabras ya dichas. Si se equivoca, su equipo pierde un punto.
 Cuando todos/as han dicho sus palabras, cambian de tema. Los temas puedes ser similares a los del juego del Stop. Al final se suman los puntos de cada equipo.

- MATERIALES:** ★ Una pelota o balón.

ACTIVIDAD: “Palabras Encadenadas”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
-------------------------------	------------------------------------	-------------------------------------------------

- OBJETIVOS** ★ Desarrollar la expresión oral y el vocabulario.
OPERATIVOS: ★ Fomentar la memoria.

DESARROLLO: El juego consiste en formar palabras que comiencen con la última sílaba o letra de la palabra que dijo el participante anterior. No está permitido repetir palabras, por eso los/as jugadores/as deberán estar muy atentos y agudizar la memoria para poder detectar esos errores.
 También se podrá jugar a eliminar jugadores/as que se equivoquen, seguir hasta que quede sólo uno/a.

- MATERIALES:** ★ No son necesarios.

6.3. Dinámicas teatrales

ACTIVIDAD: “Juegos de mímica”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en U
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fomentar la participación. ★ Perder la vergüenza. ★ Trabajar los roles de género. 	
DESARROLLO:	<p>Se harán varias rondas de mímica en las que participará todo el mundo. Una persona saldrá al centro y se le dará una tarjeta y tendrá que hacer con mímica lo que pone. El resto tendrá que adivinar lo que representa. Las rondas serán de adivinar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Animales. ★ Profesiones. ★ Situaciones y acciones. 	
MATERIALES:	★ Tarjetas con animales, profesiones y situaciones.	

ACTIVIDAD: “Improvisación: el círculo de los objetos”

DURACIÓN: 15-20 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y posición en círculo
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Promover la improvisación y el teatro como forma de expresión. ★ Ayudar a la integración para romper barreras personales. ★ Pasar un momento agradable. 	
DESARROLLO:	<p>En círculo, empezará la persona dinamizadora haciendo mediante mímica que usa un objeto que se le ocurra, al usarlo, se lo pasará a la persona de al lado, que debe usarlo (como buenamente haya interpretado) y “tirarlo”, “cogiendo” otro objeto imaginario y pasándolo de nuevo a la derecha, que de nuevo lo recogerá, lo usará, lo tirará y cogerá uno nuevo. Cuando acabe la ronda se intentará adivinar los objetos que se han escogido.</p>	
MATERIALES:	★ No son necesarios, solo la imaginación.	

6.4. Otras actividades lúdicas y educativas

ACTIVIDAD: “Juegos de Marketing”

DURACIÓN:
30 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en U

OBJETIVOS

★ Fomentar la participación y la imaginación.

OPERATIVOS:

★ Perder la vergüenza.

DESARROLLO:

Aquí se pueden proponer varias alternativas de juegos, usando como fondo estrategias de Marketing.

MEJORA DE UN PRODUCTO:

Se harán grupos y se propondrá un producto común a cada grupo. Cada grupo tendrá que dar ideas de cómo mejorar un producto y se pondrá en común, vendiéndolo como si fuese un anuncio tipo teletienda.

Ej: zapatos, gafas...

¿PARA QUÉ SIRVE?

Similar al anterior, por grupos se les dirán objetos y tendrán que dar ideas rápidas de para qué puede servir, pudiendo decir cualquier cosa descabellada para que sea más divertido.

Ej: un billete de 50 € (sirve para comprar 5000 gominolas, para invitar a tus amigos/as a cenar, para ponerte contento/a si te lo encuentras...)

LLUVIA DE IDEAS:

Dar detalles, más largos que los anteriores sobre diferentes temas curiosos. También se podrá hasta crear una campaña publicitaria sobre ello, por ejemplo creando un cartel.

Ej: vacaciones en un lugar insólito.

MATERIALES:

- ★ Cartulinas.
- ★ Tijeras.
- ★ Rotuladores.
- ★ Pegamentos.

ACTIVIDAD: “¿Quién soy?”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en U**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Potenciar la imaginación y la memoria.
- ★ Motivar a la participación.
- ★ Pasar un rato divertido.

DESARROLLO:

Por turnos, se le pegará una pegatina en la frente a cada participante con un personaje o animal escrito y lo enseñará a todo el mundo. Éste o ésta tendrán que hacer preguntas de sí o no al grupo para intentar adivinar quién es.
Ej: La pegatina es León. Y a quién le toca jugar dice “¿Soy una persona?” Y el resto “No”. “¿Soy un animal?” El resto: “Sí”...y así hasta que lo adivine.

MATERIALES:

- ★ Pegatinas con personajes, profesiones, personas o animales.

ACTIVIDAD: “Dicxit”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en U**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la imaginación.
- ★ Promover el uso de juegos de mesa.
- ★ Pasa un rato divertido.

DESARROLLO:

En círculo, se le reparten 5 tarjetas de Dicxit a cada participante. Dichas tarjetas contienen dibujos muy diversos y extraños, en los que aparecen animales, paisajes, sueños...Cada tarjeta es interpretable de mil formas. Una persona se la liga y tiene que elegir una de sus tarjetas sin mostrarla y decir una palabra que represente su tarjeta, pero de forma ambigua. Al decir la palabra, todo el mundo debe elegir de sus tarjetas la que más se le parezca o inspire con dicha palabra. Al verlas todas, se votará a ver cuál es la que creen que era de la persona que se la ligaba.
Ej: quién se la liga elige una tarjeta donde hay un campo con conejitos y dice la palabra “libertad”. Todo el mundo echa sus tarjetas y se remueven. Hay que votar la que creen que es de quién se la ligaba, pero hay muchas tarjetas que pueden significar libertad, por ejemplo una de un pájaro saliendo de una jaula, otra de una cárcel...Ahí está la dificultad.

MATERIALES:

- ★ Tarjetas del juego Dicxit.

ACTIVIDAD: “Juegos de Adivinar el Dibujo”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en U**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la participación.
- ★ Desarrollar la destreza a la hora de dibujar.
- ★ Trabajar la imaginación.

DESARROLLO:

Similar al juego de mímica, por turnos, cada participante tendrá en una tarjeta escrito un objetito o animal y tendrá que intentar dibujarlo y el resto adivinar lo que ha dibujado.

Se podrían hacer las siguientes variaciones: asignar valores de puntos diferentes para palabras fáciles, intermedias y difíciles, o dibujar poniéndose unas gafas de culo de vaso para que se vea mal.

En el [ANEXO 2](#) vienen muchos ejemplos de palabras por diferentes niveles de dificultad para este juego.

MATERIALES:

- ★ Pizarra y tizas o rotus de pizarra blanca.
- ★ Tarjetas con las palabras.

ACTIVIDAD: “Bartolo Bartolo”**DURACIÓN:**
15-20 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y posición en círculo**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Fortalecer la cohesión grupal y la participación.
- ★ Ayudar a la integración para romper barreras personales.

DESARROLLO:

Sentados/as en círculo con las piernas cruzadas se explicará el juego. La persona dinamizadora hablará de los distintos personajes dentro del juego: presi, vicepresi a su derecha y a partir de ahí números a partir del 1, menos la última persona, que será la que quede a la izquierda de presi, que será Bartolo. Se asignarán los personajes y empezará hablando el o la Presi. El juego consiste en dando palmas al son de las palabras, se irán lanzando “la pelota” diciendo dos veces su nombre o número y dos veces el nombre o número de quien quieran que continúe. Si alguien se equivoca de número, no lo dice dos veces, no da palmas al son del ritmo o tarda mucho, pasa a ser Bartolo y quien era Bartolo se queda con su número. Así será cada vez más lío cuando todo el mundo se mueva y se cambie de nombre.

Ej: empieza la Presi diciendo “Presi presi, dos dos, y quién sea el 2 dice por ejemplo, “dos, dos, vice, vice”, el vice lo recoge y dice por ejemplo “vice vice, once, once”, y así hasta que alguien se equivoque y pasa a ser Bartolo.

MATERIALES: ★ No son necesarios.

ACTIVIDAD: “Pueblo duerme”

DURACIÓN:
15-20 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en círculo

OBJETIVOS

★ Divertirse.

OPERATIVOS:

★ Fomentar el ingenio y el cambio de roles.

DESARROLLO:

En este juego todo el mundo debe estar sentado en círculo, menos la persona que va a ser la Narradora. Los personajes del juego son: poli, asesino/a, curandero/a y pueblo el resto, que no tiene función.

Se reparten tarjetas a cada uno/a con un personaje y la persona Narradora va guiando el juego. Dirá “Pueblo duerme” y todos/as cerrarán sus ojos. “Asesino o asesina despierta y mata” y únicamente éste personaje abrirá los ojos y señalará a alguien a quien vaya a matar. “Asesino o asesina duerme”, “curandero o curandera despierta y sana a alguien”, y éste personaje elegirá a alguien a quien sanar de forma aleatoria. “Curandero o curandera duerme y pueblo despierta”. Todo el mundo abrirá los ojos y se dirá quien ha muerto y si ha dado la casualidad que él o la curandera le ha salvado también se dice y sino nada.

Se empezará a votar quién creen que es el asesino/a y el poli tendrá 2 votos. Quien sea más votado/a dirá que personaje era y si no era asesino/a morirá. Así seguirá el juego, muriendo gente, hasta que se descubra quién era la persona asesina.

MATERIALES: ★ Tarjetas con los nombres de los personajes.

BLOQUE IV

7. ACTIVIDADES ESPECIALES

El objetivo de estas actividades o talleres es romper con el esquema habitual de las sesiones y hacer algo totalmente diferente durante toda la hora de actividad y serán clave para que todo el grupo se cohesionen. También servirán para trabajar días especiales (igualdad, medio ambiente, interculturalidad, derechos...) y se pretende que la actividad tenga un enfoque de aprendizaje en valores.

Este apartado se distinguirá entre:

- ★ **ACTIVIDADES EDUCATIVAS:** relacionadas con actividades basadas en valores educativos de diferentes temáticas. El objetivo será poder trabajar dichos valores. Estas actividades se pueden realizar aprovechando fechas especiales como el Día del Libro, el Día del Niño/a, el Día de los Derechos de la Infancia, fechas importantes del Medio Ambiente, fechas importantes relacionadas con el género y la igualdad, etc.
- ★ **ACTIVIDADES LÚDICAS:** estas actividades, aunque no estén directamente enfocadas a temáticas concretas o sean para celebrar acontecimiento importantes, están pensadas también como una forma de sesión “especial” en la que realizar actividades fuera de lo habitual y se podrían llevar a cabo en momentos especiales como por ejemplo, los últimos días antes de terminar un trimestre o tras sesiones de evaluación, como premio.
Destacar también que aunque no estén dentro del apartado de Actividades Educativas, siempre se llevan a cabo desde una metodología para el aprendizaje y a través de valores, como es el caso del Taller de Risoterapia (o RisoLectura) que se presenta en último lugar.

Presentamos a continuación el catálogo de actividades especiales, sin embargo, habrá actividades concretas cuyo desarrollo completo así como su material específico esté en documentos complementarios (será el caso del Trivial Medio Ambiental, la Gymkana de los Derechos de la Infancia y el Taller de RisoLectura).

7.1. Educativas

TEMÁTICA MEDIOAMBIENTAL Y SOSTENIBLE:

ACTIVIDAD: “Carta del Jefe Indio Seattle” (concienciación)

DURACIÓN:
50-55 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y en forma de U.

OBJETIVOS OPERATIVOS:

- ★ Hacer conscientes a los/as participantes de cómo el ser humano ve con superioridad a otros elementos que componen el sistema medioambiente como los animales, plantas, árboles, agua, tierra, etc. Posicionándose siempre al hombre en el centro del sistema y no como un elemento más del sistema medio ambiente, desde hace mucho tiempo.
- ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión.

DESARROLLO:

La actividad consiste en leer un texto llamado la “Carta del Jefe Indio Seattle”, y tras una reflexión por parejas, contestar a unas preguntas, que luego se pondrían en común.

Sería más provechoso que las parejas para la actividad fueran las mismas del proyecto, para mezclar niños/as y adultos/as, por el nivel de dificultad del texto. El texto está disponible en el siguiente enlace:

<https://www.nodo50.org/pa-getafe/cartaindioseattle.htm>

Tendrían un rato para leer y después tendrían que responder a las siguientes preguntas:

1. ¿En qué consiste la oferta del Gran jefe indio?
2. ¿Cuáles son las condiciones que pone el jefe indio Seattle a su interlocutor en el caso de aceptar la oferta?
3. ¿Qué valores te sugiere el texto qué quiere trabajar?
4. Ej. Responsabilidad

Tras contestar a las preguntas, se pondrían las respuestas en común, por turnos, para crear un pequeño debate.

MATERIALES:

- ★ Copias de la Carta para las parejas.
- ★ Copias de las preguntas (se pueden dictar).
- ★ Hojas y lápices/bolis.

ACTIVIDAD: “TRIVIAL MEDIO AMBIENTAL” (*)**DURACIÓN:**
50-55 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio y en forma de U.**OBJETIVOS**

- ★ Trabajar los problemas medioambientales de forma divertida.

OPERATIVOS:

- ★ Fomentar el trabajo en equipo.

DESARROLLO:

El juego del Trivial Medio Ambiental, al igual que un Trivial normal, trata de que por equipos, intentar conseguir los “quesitos” de todos los colores, es decir, de todas las temáticas.

Las temáticas del juego se corresponden con problemas del Medio Ambiente:

- ★ Azul: cambio climático.
- ★ Rosa: consumo abusivo (residuos)
- ★ Verde: contaminación del aire.
- ★ Rojo: contaminación del mar.
- ★ Amarillo: deforestación y biodiversidad.
- ★ Morado: escasez de agua.
- ★ Naranja: industria textil.

Antes de comenzar se tendría que crear un pequeño tablero casero, parecido a un Trivial Normal pero cambiando las temáticas (por ejemplo Historia, Deportes...) por las nuestras. También sería necesario crear las tarjetitas con las preguntas para el juego.

Una vez con el material, se pondría en práctica el juego en una sesión tipo Concurso. Se harían equipos de por ejemplo 6 personas y cada grupo elegiría un recipiente para los quesitos y a jugar.

El objetivo del juego es conseguir todos los “quesitos” que se ganan contestando bien a una casilla de ese color.

***ESTA ACTIVIDAD ESTÁ DESARROLLADA EN UN DOCUMENTO COMPLEMENTARIO.**

MATERIALES:

- ★ Tablero Trivial (original o uno creado en una cartulina).
- ★ Tarjetas Trivial (creadas previamente).
- ★ Dados.
- ★ Soportes para poner los “quesitos” + “quesitos” de colores.

ACTIVIDAD: “Taller Día del Agua”**DURACIÓN:**
50-55 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio con mesas y sillas.**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la sostenibilidad.
- ★ Promover el uso responsable del agua.
- ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión.

DESARROLLO:

Con motivo del Día Mundial del Agua (22 de Marzo), se va a poner todo el grupo primero en círculo y se trabajará la temática, dando una “lluvia de ideas” (nunca mejor dicho) sobre lo que sabemos del agua, así como recomendaciones para ser sostenibles.

Tras ello habrá un pequeño taller entre las parejas. Deberán crear un paraguas sostenible, con una botella grande de plástico reciclada. Para ello tendrán también rollos de cartón de papel higiénico y todo el material reciclado que el equipo de voluntariado quiera traer para el grupo. Para decorarla podrán usar rotus permanentes y gomets.

MATERIALES:

- ★ Tijeras/pegamentos.
- ★ Botellas de plástico, rollos de cartón, periódicos viejos...
- ★ Rotus permanentes y gomets.

TEMÁTICA CULTURA E INTERCULTURALIDAD:**ACTIVIDAD: “Sesión de ópera”****DURACIÓN:**
50-55 min**PARTICIPANTES:**
Máx.10-12**ESPACIO:**
Amplio con mesas y sillas.**OBJETIVOS OPERATIVOS:**

- ★ Dar a conocer las óperas.
- ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión.

DESARROLLO:

En sesiones en las que venga muy poca gente, se puede realizar la siguiente actividad: Utilizando un libro de alguna ópera, con dibujos, se leerá un trozo del libro por persona y se irá poniendo el trozo de la ópera correspondiente hasta terminarlo y comentarlo.

MATERIALES:

- ★ Libro de ópera.
- ★ Móvil para poner la música.

ACTIVIDAD: “Taller Nos Inventamos los Datos de un Libro”

DURACIÓN:
50-55 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio y posición en U

OBJETIVOS

★ Potenciar la imaginación y la memoria.

OPERATIVOS:

★ Conocer todos los datos de un libro de forma divertida.

DESARROLLO:

Se va a escoger un libro por parejas (voluntario/a-niño/a) y van a hacer una Ficha Inventada del Libro:

- ★ Biografía del autor/a: leemos el nombre de quién ha escrito el libro y el título, y proponemos construir la biografía inventada (donde nació, qué estudió, si se casó...)
- ★ Esquela: proponemos crear la esquela del autor/a (cómo fue su vida, dónde murió, cómo...)
- ★ Fotografía del autor/a: o bien si está disponible en el libro o si no se podrá buscar en internet, podemos proponer preguntas por medio de su imagen (descripción física, explicar su mirada, qué chiste contaría, su horóscopo...)
- ★ Título: ¿qué habría dentro del libro, de acuerdo con el título. Se intentará inventar una historia con final. E incluso si da tiempo hacer una portada o alguna viñeta de la historia inventada.

MATERIALES:

- ★ El Libro con el que vamos a trabajar.
- ★ Folios, rotus y lápices.

ACTIVIDAD: “Excursión a la Biblioteca”

DURACIÓN:
90-120 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Biblioteca Municipal cercana

OBJETIVOS OPERATIVOS:

- ★ Fomentar el uso de los espacios públicos como las bibliotecas.
- ★ Dar a conocer la Biblioteca que tienen más cercana.
- ★ Ofrecer la posibilidad de que puedan sacar libros haciéndoles el carnet de la biblioteca.

DESARROLLO:

Como actividad súper especial durante el curso se hará una Excursión a la Biblioteca municipal más cercana, con mayor duración. Se irá andando y todo el grupo junto a la biblioteca y así se aprovechará para ir charlando entre todos/as. Una vez en la biblioteca, las parejas podrán ver los espacios de la biblioteca (principalmente infantil), mientras que la persona dinamizadora saca sus carnets. Una vez con los carnets, podrá llevarse en préstamo un libro por niño/a, comprometiéndose a traerlo. Finalmente se volverá andando al punto inicial.

MATERIALES:

- ★ Autorizaciones de las familias para que se puedan sacar el carnet.
- ★ Merienda.

ACTIVIDAD: “Gymkana presencial Día del Libro”**DURACIÓN:**
50-55 min**PARTICIPANTES:**
Máx.20-24**ESPACIO:**
Amplio con mesas y sillas.**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar la lectura de forma lúdica.
- ★ Dar a conocer libros que no conocían.
- ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión.

DESARROLLO:

Con motivo del Día del Libro (23 de Abril), se hará una Gymkana con la temática de los libros y la imaginación.

Juntando de nuevo 2 parejas en equipos de 4 personas, tendrán que ir pasando en grupo por 5 pruebas. Las pruebas serán las siguientes:

- ★ Prueba 1: Deberán unir en unos carteles con velcro, Los libros, los/as protas y su escritora o escritor.
- ★ Prueba 2: Se pondrán 5-6 libros nuevos encima de una mesa con unos cuencos delante. Tendrán que intentar encestar unas pequeñas bolitas de papel en el libro que más les llame la atención desde una distancia aceptable,
- ★ Prueba 3: Deberán inventarse un título gracioso y original leyendo un pequeño cuento previamente.
- ★ Prueba 4: Tendrán que escribir en un papel una pequeña historieta, únicamente inspirándose en una portada de un libro sin abrir ni ver la contraportada.
- ★ Prueba 5: En una cartulina grande con el título de “EL MURO DE LOS LIBROS”, tendrán que ir pegando un post-it de forma individual sobre qué les gusta de leer y su libro favorito.

Para finalizar, se pondrán en común los títulos y las historietas de las pruebas 3 y 4, y quién quiera, los post-it de la prueba 5.

MATERIALES:

- ★ Rotus/bolis.
- ★ Cartulinas y folios.
- ★ Cuencos.
- ★ Post-it.
- ★ Velcro.

TEMÁTICA DE GÉNERO E IGUALDAD:**ACTIVIDAD: “Taller de Mujeres en la Historia”**

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Promover el conocimiento de Mujeres importantes en la historia. ★ Reflexionar sobre el papel de la mujer. ★ Fomentar el trabajo en equipo desde una perspectiva de género. ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión. 	
DESARROLLO:	<p>Con motivo de la Semana de la Mujer (8 de Marzo), por equipos (por ejemplo 2 parejas juntas), se va a crear un mural de Mujeres de la Hº.</p> <p>Se pondrán una serie de libros que hablan sobre mujeres de la historia y cada equipo tendrá que escoger uno de ellos, así como una cartulina de colores y en ella escribir y dibujar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ Deben elegir a una de las mujeres del libro y poner su nombre. ★ Hacer un dibujo a modo de Fotografía. ★ Poner su fecha de nacimiento y país de origen. ★ Escribir el por qué fue famosa. ★ Citar una frase suya. ★ Y si da tiempo escribir alguna anécdota de su vida. <p>Podrán ayudarse de la información del libro o utilizando el móvil de las/os adultas/os. Tras realizarlas se pondrán en común y se reflexionará.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rotus/bolis. ★ Tijeras/pegamentos. ★ Cartulinas de colores y folios blancos. ★ Libros de temática feminista. 	

ACTIVIDADES DÍA DEL LIBRO:

ACTIVIDAD: “Mini Gymkana en Casa por el Día del Libro”

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Proporcionar una alternativa online de actividad para que las niñas y los niños puedan trabajar en casa. ★ Fomentar el conocimiento de la festividad. ★ Estimular y motivar a las y los participantes. 	
DESARROLLO:	<p>Ante algún tipo de situación en la que no se pudiera realizar una sesión presencial del proyecto de Animación a la Lectura, se propone una Gymkana por el Día del Libro, para que la puedan realizar en sus casas las niñas y los niños con sus familias. La idea sería que se pudiera difundir a las familias de las niñas y niños del proyecto (se podría mandar a los/as participantes por WhatsApp o por email en pdf), para que pudieran realizarlo y remitieran sus respuestas por el mismo medio.</p> <p>La Gymkana debe ser corta, para que no suponga un esfuerzo extra sino un rato de diversión y entretenimiento, por lo que 4-6 pruebas serían suficientes. Además previamente, sería importante hablar un poco de la festividad del Día del Libro. Entre las pruebas sería beneficioso que hubiera de varios tipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ De búsqueda en internet (por qué se celebra el Día del Libro, buscar títulos de libros, autores/as...) ★ De imaginación escrita (continuar o inventar una historieta, inventar títulos, personajes...). ★ De imaginación pictórica (dibujar una portada, un personaje...). <p>En el ANEXO 3 hay un Modelo Ejemplo de Gymkana.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Para las familias sólo sería necesario papel, bolis/lápices y colores. Además de algún dispositivo para buscar en internet y poder remitir la gymkana. ★ Modelo ejemplo para imprimir o enviar (ANEXO 3). 	

ACTIVIDAD: “Celebración Día del Libro 1.0: Creación y encuadernación de un libro”

DURACIÓN: 50-55 min (en 2 sesiones)	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
-----------------------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------------------

OBJETIVOS	★ Fomentar el interés por la lectura.
OPERATIVOS:	★ Desarrollar la creatividad en los/as niños/a.

DESARROLLO:	<p>Es una actividad de “Creación y encuadernación de un libro”, que contará con 2 sesiones:</p> <p>SESIÓN 1: Explicación: Comentaremos en clase la idea de que cada participante del proyecto debe elegir un libro de casa, biblioteca, caja mágica... que se ha leído (o tiene una semana para leerlo) y trabajaremos sobre ese libro en la siguiente sesión. Deben traer un resumen muy corto del libro elegido y también se explicará lo que se hará en la siguiente sesión: juntar las historias resumen de los libros de cada pareja (niño/a-voluntario/a) y plasmarlo en unas hojas para después encuadernarlo con material reciclado.</p> <p>SESIÓN2: Creación de la historia y encuadernación: Cada niño/a y los/as voluntarios/as tienen que traer el libro de casa que hayan elegido porque lo han leído. Cada componente de la pareja debe contar la historia que narra el libro y de esas dos historias que han contado cada uno, se juntan para crear una que la escribirán en un papel y al terminar se encuadernará con material reciclado. Para encuadernar se contará con pinturas, cartones, grapadora, hilo o cuerda y agujas. También tendrán que dibujar la portada.</p> <p>Una vez encuadernado el libro puede ser expuesto en la Biblioteca del centro educativo, como un trabajo grupal del proyecto, y visitado por las familias de los/as niños/as.</p>
--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Cartón o cartulina para la base. ★ Papel (Blanco/Colores). ★ Cola Blanca y pincel. ★ Pinturas. ★ Agujeradora o punzón. ★ Aguja e hilo para coser. ★ Grapadora.
--------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ACTIVIDAD: “Celebración Día del Libro 2.0: Te regalo un cuento”

DURACIÓN:
50-55 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio con mesas y sillas.

OBJETIVOS

★ Fomentar la imaginación.

OPERATIVOS:

★ Aprender a crear un cuento.

DESARROLLO:

Esta actividad también se realizaría en la semana del Día del Libro y se llamaría “Te regalo un cuento”.

Primero trabajamos el “cuento”. Para ello en clase tenemos la “CAJA MÁGICA” con diferentes libros, para darnos ideas de qué poder inventar.

También se pondrá en una caja, una serie de plantillas ejemplo que forman la estructura de un cuento:

- ★ Frases de inicio del cuento (Había una vez...), frases de final (colorín, colorado...) y tarjetas con nombres de personajes y lugares (dragones, príncipes, castillos, islas, bosques...).
- ★ Estas frases están escritas en unas tarjetas y para favorecer su imaginación, les pedimos a los alumnos y voluntarios que cojan tres tarjetas, y que a partir de ellas los niños y voluntarios elaboren su cuento, ya que les facilita mucho la tarea y les motiva.

Una vez que cada niño/a y voluntario/a haya elegido sus plantillas, tendrán que juntarlas y crear su historia en unos folios que tendrán que decorar, escribir su cuento y podrán añadir ilustraciones.

Cuando finalicen se pueden intercambiar las parejas su cuento o hacer un sorteo como “Amig@ invisible”, para regalar el cuento a un/a compañero/a.

En el [ANEXO 4](#) están las plantillas ejemplos para crear los cuentos.

MATERIALES:

- ★ Cartulina.
- ★ Papel.
- ★ Bolígrafo.
- ★ Lápices de colores.
- ★ Rotuladores
- ★ Plantillas del cuento ([ANEXO 4](#)).

TEMÁTICA DERECHOS INFANCIA:

ACTIVIDAD: “Gymkana Derechos Infancia” (*)

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Aprender de forma lúdica cuales son los Derechos de la Infancia. ★ Estimular la lectura de contenidos de su interés. ★ Fomentar la empatía e interés social mediante dinámicas y técnicas de lectura. ★ Conocer situaciones internacionales mediante lecturas adaptadas. ★ Estimular su participación activa y resolutiva mediante juegos de lectura. 	
DESARROLLO:	<p>Con motivo del Día de los Derechos de la Infancia, se propone el desarrollo de una gymkana para trabajar la temática.</p> <p>La idea es que los/as participantes deberán superar una serie de pruebas por parejas aleatorias, para que entre todos/as consigan recuperar todos los derechos de la infancia que “se han perdido”:</p> <ul style="list-style-type: none"> ★ A no trabajar ★ A la protección ★ A la educación ★ A la participación <p>La gymkhana constará de una parte Introductoria, 4 pruebas y una evaluación final. En la Introducción, tendrán que reconstruir entre todos/as un puzzle para saber los derechos que “se han perdido”. Tras ello, tendrán que ir en orden diferente por parejas (previamente establecido) a resolver en su orden las 4 pruebas:</p> <p>PRUEBA 1 (a no trabajar): Descubre donde.</p> <p>En esta prueba deberán leer una serie de noticias actuales sobre el trabajo infantil. Entre los/as dos participantes deberán encontrar a que país corresponde cada noticia.</p> <p>PRUEBA 2 (a la protección): Crea tu historia.</p> <p>En el puesto de esta prueba encontrarán la definición de Derecho infantil a la protección y 5 cubos para facilitarles la creación literaria. Utilizando los cubos de las historias deberán, entre los/as dos participantes, crear un cuento corto en el que hagan un mini relato sobre las necesidades infantiles de protección.</p> <p>PRUEBA 3 (a la educación): Textos desordenados.</p> <p>En esta prueba encontrarán dos textos relacionados con algunos derechos infantiles divididos en párrafos. Los textos estarán desordenados por lo que tendrán que ordenarlos correctamente en un tiempo limitado y decidir qué derecho representa.</p> <p>PRUEBA 4 (a la participación): Caja mágica.</p> <p>En el espacio de esta prueba se encontrarán una caja mágica y un texto codificado de dos maneras diferentes con las instrucciones de la prueba. Deben descodificarlo antes de empezar. Si les resulta complicado podrán pedir pistas. Finalmente, se hará una Evaluación con la técnica del semáforo.</p>	

***ESTA ACTIVIDAD ESTÁ DESARROLLADA EN UN DOCUMENTO
COMPLEMENTARIO**

MATERIALES:

- ★ Tarjetas.
- ★ Piezas de puzzle con los dibujos y los derechos.
- ★ Noticias.
- ★ Enigmas para descodificar.
- ★ Textos desordenados.
- ★ Cubos para hacer historias.
- ★ Lápices/bolis.
- ★ Pizarra.

ACTIVIDAD: “Taller chapas Semana Derechos de la Infancia o Día del/la Niñx”

DURACIÓN:
50-55 min

PARTICIPANTES:
Máx.20-24

ESPACIO:
Amplio con mesas y sillas.

**OBJETIVOS
OPERATIVOS:**

- ★ Fomentar el conocimiento de los Derechos de las niñas y los niños.
- ★ Motivar la imaginación y el respeto.
- ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión.

DESARROLLO:

Con motivo de la Semana de los Derechos de la Infancia o el Día del Niño (20 de Noviembre/15 Abril), se trabajará el tema durante unos minutos, haciendo ronda de ideas y participación en el grupo, viendo si conocen los derechos e informando de lo que les falte por saber.
Tras ello, y fomentando el Derecho al Juego y a la Participación, se repartirán colores y un modelo de chapa en blanco, que tendrán que dibujar y regalársela a su pareja, de tal forma que todo el mundo tenga una chapa.

MATERIALES:

- ★ Rotus/bolis.
- ★ Tijeras.
- ★ Folios con forma de chapa.
- ★ Máquina de chapas + material para hacerlas.

7.2. Lúdicas

ACTIVIDAD: “Amig@ invisible”

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fomentar el conocimiento de los Derechos de las niñas y los niños. ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión. 	
DESARROLLO:	<p>Esta actividad se puede hacer el último día de un trimestre, por ejemplo antes de las vacaciones de navidad.</p> <p>Se repartirá material (goma eva, rotus, etc) a todo el mundo y de forma individual tendrán que hacer un regalito para su amigo/a invisible, que aún no sabrán quien es. Al terminar los regalitos se pondrán en el centro y se escribirán cartelitos con el nombre de todos/as los/as participantes. Cada uno/a irá sacando un papelito y quedándose con el regalo de la persona que le ha tocado.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Rotus/bolis. ★ Tijeras y pegamentos. ★ Goma eva. ★ Folios. 	

ACTIVIDAD: “Escape Room: El robo de los libros del proyecto”

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión. ★ Fomentar el ingenio. ★ Trabajar en grupo. 	
DESARROLLO:	<p>Se contará la historia de que han robado los libros del proyecto y estarán en una jaula con una combinación. Para poder liberarlos tendrán que conseguir la clave mediante una serie de acertijos distribuidos por la sala.</p> <p>Harán la actividad en varios grupos, solo pasando a la sala del Escape el grupo que le toque. El resto esperará en otra sala.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Maletines con pruebas y acertijos. ★ Libros del proyecto. 	

ACTIVIDAD: “Escape Box: El libro secreto”

DURACIÓN: 50-55 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio con mesas y sillas.
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fomentar el conocimiento de los Derechos de las niñas y los niños. ★ Ofrecer una alternativa diferente de sesión. 	
DESARROLLO:	Será similar al Escape Room pero esta vez todos los enigmas estarán dentro de un maletín o caja. Podrán sacarlo todo e ir hilando para abrir el cajetín final y descubrir el título del libro secreto y así conseguir un premio.	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Maletín de Escape Box. ★ Premios (chuches por ejemplo). 	

ACTIVIDAD: “Taller de RisoLectura: Me Leo de Risa” (*)

DURACIÓN: 60 min	PARTICIPANTES: Máx.20-24	ESPACIO: Amplio y diáfano
OBJETIVOS OPERATIVOS:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Aprender y aplicar la Pedagogía del humor, la risa y el juego en el trabajo con los/as niños/as. ★ Crear un ambiente grupal agradable y distendido que propicie el contacto y la confianza con uno/a mismo/a y con los/as demás disminuyendo los sentimientos de miedo y vergüenza y elevando el sentido del humor. ★ Aprender técnicas y estrategias para motivar a leer, a expresarse, a utilizar la palabra, el vocabulario, la gramática y el lenguaje través del humor, la risa y el juego. 	
DESARROLLO:	<p>A continuación se propone una esquematización de una sesión de Risoterapia adaptada al mundo de la Lectura:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación (2 min.) 2. Calentamiento juego corporal músico-movimiento (4 min.) 3. Dinámica de lectura o juegos basados en la lectura (20 min) 4. Desarrollo del juego basado en la dinámica de lectura o con preparación previa (20 min.). 5. Juego de concurso ó distensión basado en la gramática, el lenguaje, el vocabulario, la palabra (10 min) 6. Dinámica de Relajación/Despedida: Soltar, respiración y meditación y/o Yoga de la Risa, Cuento consciente (4 min.) <p>*ESTA ACTIVIDAD ESTÁ DESARROLLADA EN UN DOCUMENTO COMPLEMENTARIO.</p>	
MATERIALES:	<ul style="list-style-type: none"> ★ Fotocopias, rotuladores, lápices, bolígrafos. ★ Pizarra, ordenador, proyector y equipo de sonido. ★ Esterillas. 	

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1: Modelos de Evaluación

MODELO CUESTIONARIO HÁBITO LECTOR

PREGUNTA A TU VOLUNTARI@

(Tiene que preguntar el/la niñ@ y responder el/la voluntari@)

1. Nombre y apodo (si tienes): _____
2. Dibuja a tu voluntari@ súper rápido en el hueco de abajo.
3. ¿Cuánto tiempo dedicas al día a leer?: _____
4. ¿Cuántos libros crees que puedes leer al año? ¿Y al mes? _____
5. ¿Crees que leer es mejor que ver la tele? _____
6. ¿Cuál es tu libro favorito? _____
7. Cuéntame un poco de ese libro (pero no te enrolles).
8. Cuéntame que sientes cuando estás realmente enganchad@ a un libro.

Dibujo volu	Dibujo niñ@

PREGUNTA A TU NIÑ@ (Tiene que preguntar el/lavoluntari@ y responder el/la niñ@)

1. Nombre y apodo (si tienes): _____
2. Dibuja a tu niñ@ súper rápido en el hueco de abajo a la izquierda.
3. ¿Lees en casa o solo lees en el cole porque "te obligan"?
 En casa En el cole En casa y en el cole (ambas)
4. Cuando te toca leer en alto en clase, ¿te da vergüenza?
 Sí No Un poco
5. ¿Cuál es tu libro favorito? _____
6. Si lees en casa, ¿Cuánto tiempo le dedicas al día?
 Nada Entre 20 y 30 minutos Entre 30 min y 1 hora Más de 1 hora
7. ¿Cuántos libros te has leído en verano? (nº) ____ ¿Y el año pasado (¡intenta recordar!) (nº) ____
8. ¿Prefieres el libro o la película que hacen de un libro?
 Libro Peli Ambas
 ¿Por qué? _____
9. ¿Conoces la biblioteca de tu barrio? ¿Has ido?
 Sí y sí Sí y no No y no
10. ¿Cuentas con carnet de biblioteca?
 Sí No No, pero lo quiero!!

MODELO RÚBRICA: EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS

	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
Competencias personales				
Vínculo con su mentor/a	Desconfía de su mentor/a, siente incomodidad. No trata temas personales ni muestra afecto.	Se siente cómodo/a con su mentor/a, pero no trata temas personales. Muestra una actitud neutra en cuanto a afecto.	Confía en su mentor/a. Trata temas personales, pero no muestra del todo interés en los temas personales de su pareja, se centra más en la lectura.	Confía plenamente en su mentor/a y muestra afecto. Trata temas personales y muestra gran interés por dichos temas hacia su pareja. Si no puede asistir ese día echa en falta su presencia.
Asertividad y empatía	No respeta el turno de palabra y utiliza un lenguaje y tono inadecuado. Hace críticas poco respetuosas hacia el resto del grupo sin ponerse en el lugar del otro/a.	No respeta el turno de palabra y es impulsivo/a con sus tonos, acciones, etc. Realiza críticas no constructivas de forma respetuosa, pero sin llegar a ponerse del todo en el lugar del otro/a.	Respeto el turno de palabra, pero en ocasiones utiliza un lenguaje agresivo. Realiza críticas respetuosamente a la vez que valora los aspectos positivos tanto de las personas del grupo como de actividades, pero sin argumentar demasiado.	Respeto el turno de palabra, utiliza el tono de voz apropiado con un lenguaje más conciliador. Realiza críticas respetuosamente a la vez que valora los aspectos positivos aportando argumentos y fundamentando sus opiniones.
Trabajo en equipo	Se muestra poco receptivo/a a relacionarse en el grupo. No tiene iniciativa en las actividades comunes. Poca participación e interés en general.	Se muestra neutro/a a relacionarse en el grupo e incluso muestra malestar hacia sus compañeros/as. No tiene iniciativa y participa sin mayor motivación en las actividades grupales (como si fuese una obligación).	Se muestra sociable a relacionarse con todo el grupo. En contadas ocasiones muestra iniciativa y sí está motivado/a a participar de las actividades.	Tiene grandes dotes de sociabilización grupal. Le encanta participar e incluso proponer nuevas ideas y peticiones sin imponer nada. En conflictos, suele ser una figura conciliadora.

Gestión de la frustración	No afronta los imprevistos, llegando a sufrir estrés y tentativa de abandonar las tareas. No reconoce el sentimiento de frustración.	Los imprevistos le generan estrés, pero continúa interesada/o en terminar la tarea que se lo provoca. Reconoce el sentimiento de frustración.	Sabe afrontar los imprevistos. Muestra técnicas para relajarse en situaciones de estrés. Se recupera rápido después de un contratiempo trabajando el sentimiento de frustración.	Los imprevistos no le afectan, activa mecanismos de resolución eficazmente y de manera positiva afronta las situaciones.
Valores y actitudes	No muestra ningún interés en dichos temas e incluso critica realizar actividades sobre ellos. Muestra actitudes irrespetuosas en cuanto al género y la interculturalidad. No tiene respeto por el medio (tira cosas al suelo, no recicla).	Se muestra neutro/a en relación a dichos temas y participa sin motivación en actividades relacionadas. En alguna ocasión muestra actitudes poco respetuosas con el género, interculturalidad o medio ambiente.	Muestra interés en los temas y participa de las actividades relacionadas con agrado, pero no tiene experiencia en ellas. Es respetuoso/a con el resto en cuanto a dichos valores.	Muestra mucho interés y conocimiento en los temas (no tiene que ser en los 3) e incluso comparte experiencias con el grupo. Potencia al resto las actitudes positivas respecto a los temas y suele utilizar lenguaje inclusivo.
Competencias técnicas en la lectura				
Fluidez y respeto de normas de puntuación	No tiene respeto por las normas de puntuación: Lee de forma automatizada sin prestar ninguna atención.	Lee más despacio de lo común para su edad y no respeta las normas de puntuación. Acepta los consejos de su pareja pero luego no los aplica de nuevo en la lectura.	Lee con soltura y ritmo adecuado para su edad pero aún no con completa fluidez. Acepta con gusto los consejos de su pareja y los intenta aplicar en la lectura.	Lee con fluidez e incluso cierta rapidez. Respeta las normas de puntuación del texto y hace las pausas correctas.
Entonación	Lee de forma lineal sin ningún tipo de entonación, como un robot. No muestra interés en hacerlo bien.	Lee sin entonación aunque acepta a regañadientes repetir las frases con entonación correcta a petición de su pareja voluntaria.	En ocasiones entona correctamente ciertas frases del texto, pero normalmente tiene que hacerlo porque se lo indica su pareja que lo	Entona perfectamente las frases e incluso interpreta las voces de los personajes según el estado de ánimo descrito.

			repita. Le agradan esos comentarios y se ve evolución gracias a los consejos.	
Comprensión lectora	No comprende casi nada de lo que lee en el texto. No es capaz identificar la idea principal, los personajes o de resumirlo. No muestra interés en la lectura ni en la historia.	Tiene dificultades en la comprensión de muchas partes del texto. No es capaz de hacer un resumen pero sí identifica la idea principal y los personajes. Intenta entender las cosas pero sólo porque se lo indica su pareja, no por iniciativa propia, e incluso a veces por pereza no pregunta dudas en el texto.	En general, comprende casi todo lo que está leyendo (idea principal, personajes), pero necesita que su pareja le haga pausas y que recapitulen juntos/as para comprobar que lo ha entendido. Tiene vergüenza en preguntar dudas sobre cosas que no entiende de la lectura.	Comprende perfectamente todo lo que lee y le agrada recapitular lo que va avanzando. Identifica todos los personajes y es capaz de hacer un buen resumen de lo leído. Muestra interés por palabras que no conoce y no suele quedarse con dudas.

8.2. Anexo 2: Ejemplos dinámica “Adivinar el Dibujo”

Palabras Nivel Fácil

- ★ Ángel
- ★ Ojo
- ★ Pizza
- ★ Enojado
- ★ Fuegos artificiales
- ★ Calabaza
- ★ Bebé
- ★ Flor
- ★ Arco iris
- ★ Barba
- ★ Platillo volador
- ★ Reciclar
- ★ Biblia
- ★ Jirafa
- ★ Castillo de arena
- ★ Bikini
- ★ Gafas
- ★ Copo de nieve
- ★ Libro
- ★ Tacón
- ★ Escalera
- ★ Cucurucho de helado
- ★ Estrella de mar
- ★ Abejorro
- ★ Iglú
- ★ Fresa
- ★ Mariposa
- ★ Escarabajo
- ★ Sol
- ★ Cámara
- ★ Lámpara
- ★ Neumático
- ★ Gato
- ★ León
- ★ Tostada
- ★ Iglesia
- ★ Buzón
- ★ Cepillo de dientes
- ★ Lápiz de color
- ★ Noche
- ★ Pasta dental
- ★ Delfín
- ★ Nariz
- ★ Camión
- ★ Huevo
- ★ Juegos Olímpicos
- ★ Voleibol
- ★ Torre Eiffel
- ★ Cacahuete

Palabras Nivel Intermedio

- ★ Beso
- ★ Cerebro
- ★ Cachorro
- ★ Patio de recreo
- ★ Britney Spears
- ★ Baño de burbujas
- ★ Kiwi
- ★ Pastel de calabaza
- ★ Hebilla
- ★ Lápiz labial
- ★ Gota de lluvia
- ★ Autobús
- ★ Langosta
- ★ Robot
- ★ Chupete
- ★ Imán
- ★ Zapatilla
- ★ Sierra de cadena
- ★ Megáfono
- ★ Bola de nieve
- ★ Tienda de circo
- ★ Sirena
- ★ Aspersionador
- ★ Computadora
- ★ Minivan
- ★ Estatua de la Libertad
- ★ Cuna
- ★ Monte Everest

- ★ Renacuajo
- ★ Dragón
- ★ Música
- ★ Campamento
- ★ Pesa
- ★ Polo Norte
- ★ Telescopio
- ★ Anguila
- ★ Tren

- ★ Rueda de la fortuna
- ★ Búho
- ★ Triciclo
- ★ Bandera
- ★ Chupete
- ★ Tutú
- ★ Correo no deseado
- ★ Piano

Palabras Nivel Difícil

- ★ Ático
- ★ Pegamento
- ★ Reloj de bolsillo
- ★ Asiento trasero
- ★ Silla alta
- ★ Banda de rock
- ★ México
- ★ Cumpleaños
- ★ Hockey
- ★ Calabozo
- ★ Hotel
- ★ Huevos revueltos
- ★ Tormenta de nieve
- ★ Cuerda de saltar
- ★ Cinturón de seguridad
- ★ Burrito
- ★ Koala
- ★ Ignorar
- ★ Capitán
- ★ Duende
- ★ Eclipse solar
- ★ Candelabro
- ★ Rápido
- ★ Espacio

- ★ Cuna
- ★ Máscara
- ★ Crucero
- ★ Mecánico
- ★ Cigüeña
- ★ Baile
- ★ Mamá
- ★ Bronceado
- ★ Desodorante
- ★ Hilo
- ★ Facebook
- ★ Saturno
- ★ Turista
- ★ Plano
- ★ Plato de papel
- ★ Estados Unidos
- ★ Marco
- ★ Foto
- ★ WIFI
- ★ Luna llena
- ★ Monja
- ★ Zombi
- ★ Juego
- ★ Pirata

8.3. Anexo 3: Ejemplo Mini Gymkana Día del Libro

MINI GYMKANA EN CASA POR EL DÍA DEL LIBRO

¡Hola chicas y chicos! Desde nuestra actividad de Animación a la Lectura queremos proponeros una cosita.

Lo que queríamos proponeros es lo siguiente: ¿qué os parece un pequeño juego por el Día del Libro? Es súper fácil y os va a entretener un buen rato :)

Pero empecemos por el principio...¿Sabéis qué día es **EL DÍA DEL LIBRO**?

La fiesta se llama “Día Internacional del Libro” porque se celebra en todo el mundo, desde el año 1996 (mucho antes de que hubieseis nacido) y cada año suele ser el 23 de abril.

La Mini Gymkana consiste en 6 PRUEBAS sencillas, para que hagáis en estos días cercanos al Día del Libro y nos podáis mandar una foto (o varias) con vuestras respuestas, a través del cole o de la asociación.

¡¡LA FECHA LÍMITE ES EL DÍA X DE ABRIL!!

Para hacer las PRUEBAS solo vais a necesitar:

- ★ Una hoja (da igual si es un folio, una cartulina, una hoja de cuaderno...lo que tengáis), para apuntar las respuestas.
- ★ Un lápiz.
- ★ Sacapuntas y goma.
- ★ Pinturas de colores (valen ceras, rotus, lápices...).
- ★ Algún aparato para que os dejen mirar en Internet.
- ★ NO se necesita imprimir estas hojas, no hace falta.
- ★ Sí será necesario que nos mandéis fotos con vuestras respuestas y dibujos de las PRUEBAS al contacto de vuestro colegio o asociación para que nos las hagan llegar.

“LAS PRUEBAS”

*Recordad poned vuestro nombre en la Hoja que utilizéis para responder a las pruebas para que cuando nos mandéis las fotos sepamos que eres tú.

PRUEBA 1: Tenéis que buscar por qué razón se celebra el 23 de abril El Día del Libro:

PRUEBA 2: Coged un libro que os guste mucho de vuestra casa y escribid:

El título: _____

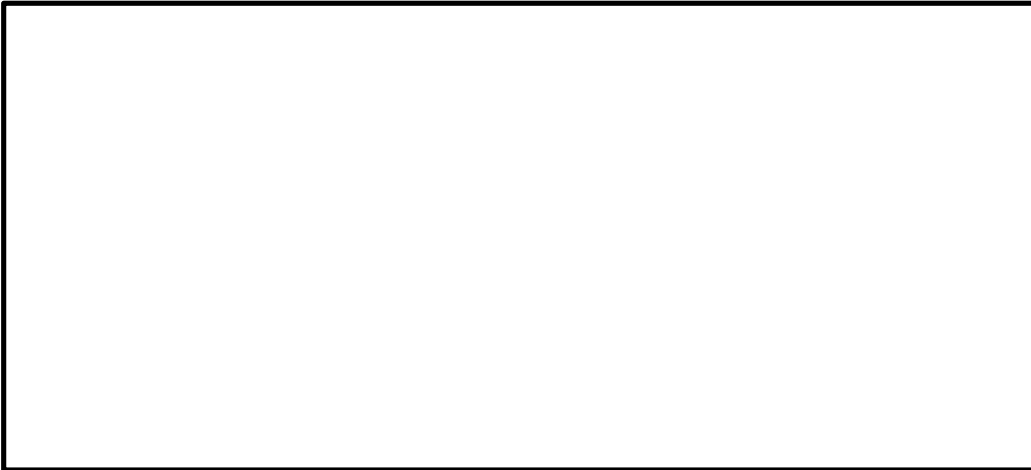
Ahora hay que inventarse un título diferente para el libro (hay que ser originales).

Título inventado: _____

PRUEBA 3: En vuestro libro habrá varios personajes, pero siempre hay algún personaje que os gusta más. Escribe su nombre y haz un pequeño dibujo de ti con ese personaje.

Nombre del Personaje: _____

Dibujito:



PRUEBA 4: Ahora vamos a inventarnos una historia como hemos hecho otras veces. Yo os dejaré el principio de la historia y tendréis que escribir lo que ocurre y un final.

“Erase una vez una ardilla que se despertó de su siesta como cada día, pero esa tarde había algo diferente. Cuando sus compañeras de madriguera la vieron, se asustaron mucho al verla.

- ¡Estás de color morado! – Le dijeron sus amigas”.

PRUEBA 5: Ahora toca hacer la portada a nuestra historia de la Ardilla como si fuese un libro o un cuento. ¡Ah! También hay que ponerle un título. Os dejamos un ejemplo de cómo podría ser:

PRUEBA 6: ÚLTIMA. Tenéis que buscar el número de libros que hay de Harry Potter y escribir sus títulos y el nombre de su escritora:

The diagram shows a book cover with a purple background. At the top, a white box contains the title "La ardilla mutante" in purple, followed by "Escrito por: Pepita" and "Editorial: MiniArdillas" in smaller purple text. Below the text is a cartoon illustration of a purple squirrel with a white belly and a white collar. Three callout boxes with arrows point to different parts of the cover: one on the left points to the title box, one on the right points to the entire cover area, and one at the bottom right points to the squirrel illustration.

Aquí podría ir el Título Inventado y vuestro nombre.

LA PORTADA PUEDE OCUPAR MEDIO FOLIO (Hay que decorarla)

Aquí pintar algo de la portada que se os ocurra

Nº de libros y títulos:

Nombre de la escritora: _____

8.4. Anexo 4: Ejemplos actividad “Te regalo un cuento”

Se adjunta en este anexo el cuadro con las plantillas de la estructura de los cuentos plantilla y por otro lado el documento para imprimir y repartir a cada participante formato libro.

FRASES DE INICIO

Había una vez...	Érase una vez ...
Hace mucho tiempo...	Esto era una vez...
Érase que se era...	Cuentan que en un país lejano...
Una mañana de primavera...	En el país de irás y no volverás...
Hubo una vez...	Aquél, que lo vio, corrió y me contó...
Cuentan los que lo vieron, yo no estaba pero me lo dijeron...	Una noche estrellada...
Un día gris...	Érase una vez como mentira que es...
Aquí pasó que...	Ya ni me acuerdo cuando pasó...
En tiempos de Maricastañas...	En un lugar muy lejano...

FRASES INTERMEDIAS

...Vivían en grandes castillos...	...Viajaban por los bosques...
...Navegaban por los mares los piratas...	...invéntatelo...
...invéntatelo...	...Buscaban un gran tesoro...
...Recorrían largos caminos...	...Iban a visitar a la bruja...
...invéntatelo...	...invéntatelo...
...invéntatelo...	...El pueblo quería visitar un mundo mágico...

FRASES DE FINAL

...y colorín colorado este cuento se ha acabado.	... y vivieron felices y comieron perdices y a mí no me dieron porque no quisieron.
... zapatito roto, cuéntame otro.	... y se acabó lo que se daba.
... y vivieron felices hasta el fin de sus días.	... y los cuentos se los lleva el viento.
... cuento "contao" de la chimenea al "teja".	... y colorado colorín este cuento llegó a su fin.
... COLORÍN, colorado, este cuento se ha acabado, y el que no se levante se queda pegado.	... y este cuento se perdió entre olivares.
... ESTO es verdad y no miento, como me lo contaron te lo cuento.	... VIVIERON felices, comieron perdices, y a mí no me dieron porque no quisieron.
... Y aquí se rompió una taza y cada quién para su casa.	... Y colorín colorete, por la chimenea salió un cohete
... Y así se cuenta y se vuelve a contar, este cuentecito de nunca acabar.	... VIVIERON felices, comieron perdices, y a mí me dieron con un hueso en las narices.
... Y entonces cataplán, cataplón y cataplín, cataplín, hemos llegado a su fin.	... Y voy por un caminito y voy por otro, y si este cuento les gustó mañana voy por otro.



LectUne

