





FICHATÉCNICA PARA REALIZAR FERIAS DE LA LECTURA

SUBCOMPONENTE DE INVOLUCRAMIENTO DE PADRES Y MADRES EN LA EDUCACIÓN DE SUS HIJOS



DICIEMBRE DE 2016

Este material es posible gracias al apoyo del Pueblo de los Estados Unidos de América a través de la Agencia de los Estados Unidos de América para el Desarrollo Internacional (USAID). El contenido de este reporte es responsabilidad exclusiva de Juárez & Asociados, Inc. y el mismo no necesariamente refleja la perspectiva de USAID ni del Gobierno de los Estados Unidos de América.

Proyecto USAID Leer y Aprender

Contratista Juárez y Asociados, Inc.

Subcontratista Plan International, Inc.

Guatemala, diciembre de 2016

Autoría: María José Matheu Revisión técnica: Gabriela Núñez

Imágenes: Propiedad del Proyecto USAID Leer y Aprender

Este material es posible gracias al apoyo del Pueblo de los Estados Unidos de América a través de la Agencia de los Estados Unidos de América para el Desarrollo Internacional (USAID). El contenido de este documento es responsabilidad exclusiva de los autores y el mismo no necesariamente refleja la perspectiva de USAID ni del Gobierno de los Estados Unidos de América.

Nota

La utilización de un lenguaje que no discrimine ni contenga sesgo de género es parte de las preocupaciones del proyecto USAID Leer y Aprender. En este documento se ha optado por usar el masculino genérico clásico, entendiendo que este incluye siempre a hombres y mujeres; niños y niñas.

Ficha técnica para realizar Ferias de la lectura

Subcomponente de involucramiento de padres y madres en la educación de sus hijos

Proyecto USAID Leer y Aprender

1. Justificación:

Es ineludible que la escuela juega un papel en la consolidación y creación de buenos lectores, no obstante, se requieren estrategias que favorezcan el gusto por la lectura, desde la más temprana edad, a través de un trabajo conjunto de la familia y la escuela. La lectura tiene la virtud de convertirse en una experiencia de encuentros en el hogar.

Leyendo juntos, padres, madres, hijos e hijas y demás familiares, comparten una actividad enriquecedora que puede extenderse en la plática común y en un mayor conocimiento de unos y otros. Para ello se requiere del compromiso de todos los actores de la comunidad para guiar y fomentar que los niños y niñas mejoren sus capacidades de lectura según el modelo de Educación Bilingüe Intercultural.

Está demostrado en diversos estudios que la participación de la familia y de la comunidad en la educación es de beneficio directo para los niños y niñas. Si se construye una alianza estrecha entre la escuela y la familia, se evidencian resultados positivos en diferentes áreas. Asimismo, en las escuelas donde alumnos y alumnas reciben educación bilingüe, en comparación con sus pares que sólo reciben educación en español, tienen mejor rendimiento escolar en general, logran mejores niveles de comprensión lectora incluso en español y desarrollan mayor espontaneidad y seguridad al comunicarse.

El Proyecto USAID Leer y Aprender tiene como uno de sus propósitos fundamentales involucrar a los padres y madres, familia y comunidad en los procesos educativos de sus hijos, y establecer alianzas con directores y docentes que favorezcan mejores aprendizajes en los primeros años de la educación primaria, en la cual se incluye la preparatoria.

Con objeto de fortalecer la calidad educativa y estrechar la alianza entre escuela y familia, se propone realizar actividades comunitarias que fomenten la lectura y escritura. Las ferias de

lectura se llevarán a cabo en las 216 escuelas de los doce municipios de intervención del proyecto.

La feria de lectura se enmarca en el plan de involucramiento de padres, madres y familia para fortalecer la promoción y participación de padres, madres, niños, niñas, adolescentes y demás familia en actividades de fomento de la lectura y escritura en ambientes bilingües e interculturales según el Modelo de Municipios amigables a la lectura del proyecto USAID Leer y Aprender.

Durante la feria se realizarán actividades con pertinencia étnica y propiciando la cultura local respetando las características lingüísticas de cada uno de los municipios donde se implementa el proyecto.

2. Objetivos y resultados esperados

- Promover el involucramiento de padres, madres y familia mediante actividades que despierten el interés por la lectoescritura y fortalezcan las relaciones familia-escuela y comunidad.
- Fortalecer el aprendizaje y la lectoescritura según el modelo de educación bilingüe intercultural en los niños y niños de la comunidad con enfoque de equidad

3. Descripción de la feria

La feria de lectura propone fortalecer el interés de la comunidad educativa en cuanto a la importancia de la lectura, la calidad educativa y la educación bilingüe intercultural.

Busca generar un espacio para hacer notar que la lectura divierte, une, enseña, provoca la imaginación y creatividad y permite el desarrollo personal.

La feria consiste en 5 estaciones para realizar diferentes actividades de fomento de la lectura. A continuación, se lista cada una de las mismas:

- 1. Atínale al pulso, forma una palabra
- 2. Avión de vocales
- 3. Lotería en idioma mam o k'iche' (según área lingüística)
- 4. Pesca de sílabas
- 5. Rompecabezas

Montaje general:

Cada una de las estaciones cuenta con una manta vinílica que servirá para identificarlas, así como los juegos a desarrollar. Además, se cuenta con una manta para colocar a la entrada de la localidad donde se realizará la feria de la lectura. (Anexo 1)

Para montar las estaciones se requiere colocar las mantas en las paredes del lugar asegurando que la distancia entre una estación y otra sea suficiente para desarrollar cada juego.

A continuación, se describen cada uno de los juegos para organizar en cada estación:

1. Juego "atínale al pulso para formar palabras"

El juego consiste en formar palabras tirando pelotas a las letras en la manta del juego. Estas letras tienen velcro sobre ellas para que las pelotas se adhieran al tirarlas. Las palabras serán conformadas según 2 categorías de dificultad, es decir, palabras de 2 sílabas y de 3 sílabas. Estas palabras estarán colocadas en un cartel al lado de la estación para que los jugadores lean la palabra e inicien los tiros. Más abajo se encuentra la tabla con las palabras a conformar.

Instrucciones del juego:

- a. Mostrar al jugador una palabra de 2 sílabas escrita en el cartel.
- b. Entregarle pelotas para lanzar a la manta del juego y conformar la palabra.
- c. Si el jugador le atina al pulso, mostrarle la palabra de 3 sílabas.
- d. Invitarle a lanzar las pelotas para conformar la palabra.
- e. Entregar premio al ganador, sino, invitarlo a participar de nuevo más adelante.

A continuación, se presenta el listado de palabras a usar para el juego:

español		k'iche'		mam	
2 sílabas	3 sílabas	2 sílabas	3 sílabas	2 sílabas	3 sílabas
Libro	Aprender	Mexa (Mesa)	Amolo (Mosca)	Txeljub (Quetzaltenango)	Ajyolil (Orador)
Juego	Tomate	Chakach (Canasta)	Chomanik (Pensar)	Qanbaj (Pies)	Ajwalil (Protector)
Pensar	Escuela	Ikaj (Hacha)	Jamalik (Espacioso)	Talja (Llave)	Okslalil (Religioso)
Leer	Caballo	Joron (Agua fría)	Chololem (Ordenado)	Jaxjal (Familia)	Ajpaxil (Guatemalteco)
Milpa	Gallina	Mukun (Güicoy)	Mesanik (Barrer)	Kabe (Dos)	Ajrinil (Atleta)

Para llevar a cabo el juego, debemos contar con al menos 2 voluntarios que apoyen en las diversas actividades que se requieren:

- Pegar el velcro en las letras de la manta vinílica con el pegamento provisto
- Mostrar al jugador la/s palabra/s
- Entregar las pelotas para lanzarlas y atinarle al blanco
- Recoger las pelotas
- Entregar el premio, si aplicara

Materiales a utilizar:

- Manta vinílica del juego
- Lazo para colgar la manta
- Velcro
- Pegamento
- Pelotas para tirar al velcro en la manta
- Cartel con las palabras del listado
- Premios

La manta a usar en la estación del juego "atínale al pulso" es la siguiente:



2. Avión de vocales

El juego consiste en saltar en el avión de vocales, que será colocado en el piso, sobre las vocales que indique el voluntario realizándolo en 2 pasos: 1. El jugador tira una piedra o tapita sobre la vocal y 2. El jugador salta hacia la vocal indicada. El juego avanza a medida que el jugador identifica y salta sobre todas las vocales del avión.

El voluntario que dirige el juego puede nombrar las vocales al azar, sin ningún orden específico, asegurando que no están tan distantes como para que el jugador pueda saltar a ellas. Si el jugador llega al final del avión, es ganador de un premio.

Instrucciones del juego:

- a. Entregarle al jugador la piedra o tapita
- b. Indicarle la vocal a donde debe tirar la piedra o tapita
- c. Indicarle al jugador que debe saltar a la vocal
- d. Si el jugador logra cumplir con las instrucciones anteriores, seguirá jugando hasta que falle.
- e. Entregar premio al ganador, sino, invitarlo a participar de nuevo más adelante.

Para llevar a cabo el juego, debemos contar con al menos 2 voluntarios que apoyen en las diversas actividades que se requieren:

- Colocar la manta de la estación en la pared
- Colocar la manta del avión en el piso a modo de asegurarla y evitar que se desplace
- Entregar las piedras o tapitas al jugador
- Indicar al jugador la vocal a la que debe saltar
- Recoger las piedras o tapitas
- Entregar el premio, si aplicara

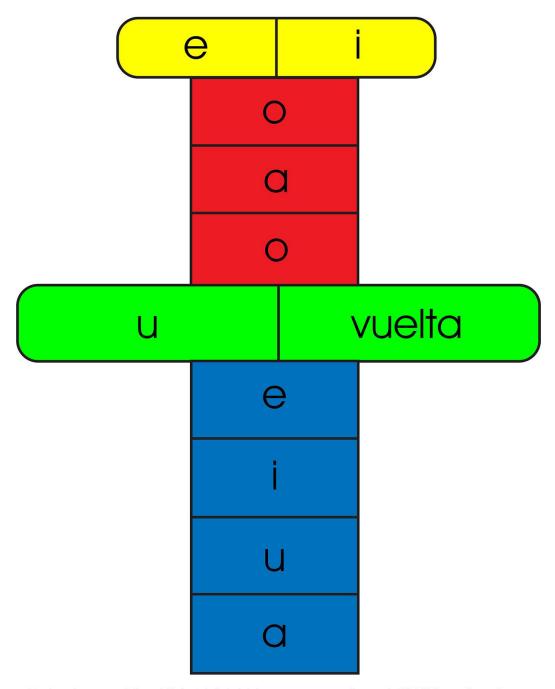
Materiales a utilizar:

- Manta vinílica de la estación
- Manta vinílica del avión para colocar sobre el piso
- Lazo para colgar la manta
- Cinta adhesiva
- Piedras o tapitas para lanzar al avión
- Premios

La manta a usar en la estación del juego es la siguiente:



El avión que será colocado en el piso es el siguiente:



Este juego forma parte de las actividades de la feria de la lectura que promueve el **proyecto USAID Leer y Aprender** para favorecer condiciones según el modelo de Municipios Amigables a la Lectura.

3. Lotería en idioma español, mam o k'iche' (según área lingüística)

El juego consiste en entregar a los jugadores (al menos 3) los cartones de lotería y semillas o piedras para ir colocando sobre los mismos cuando el voluntario "cante" la palabra de la lotería. Se cuenta con loterías en idioma español y el idioma maya de la región.

Instrucciones del juego:

- a. Entregarles a los jugadores el cartón de lotería
- b. Entregarles semillas o piedras para colocar en los cartones
- c. El voluntario cantará la lotería
- d. Entregar premio al ganador

Para llevar a cabo el juego, debemos contar con al menos 2 voluntarios que apoyen en las diversas actividades que se requieren:

- Colocar la manta de la estación en la pared
- Entregar los cartones, las piedras o semillas a los jugadores
- Cantar la lotería de forma alegre y divertida
- Recoger las piedras o semillas y cartones
- Entregar el premio, si aplica

Materiales a utilizar:

- Manta vinílica de la estación
- Lazo para colgar la manta
- Cartones de lotería de idiomas español y maya
- Piedras o semillas
- Premios

La manta a usar en la estación del juego en mam es la siguiente:



La manta a usar en la estación del juego en k'iche' es la siguiente:



4. Pesca de sílabas

El juego consiste en pescar peces o animales del mar marcadas con sílabas para formar palabras. Pueden participar hasta 5 jugadores a la misma vez.

Para pescar las sílabas se le entregará a cada jugador una caña y se mostrará una palabra en un cartel para que los jugadores la lean y completen pescando las sílabas que la conforman. Para cada pesca de palabra, se dará 1 minuto de tiempo. Al culminar el minuto, se avanzará hacia la siguiente palabra regresando a la "pecera" los peces que sacaron anteriormente. Ganará el juego el participante que logre formar más palabras en el tiempo estipulado.

Previamente, se deberá preparar el juego, marcando en cada pez o animal del mar las silabas de las palabras a continuación.

Las palabras a formar son:

palabras a formar	sílabas a incluir en los peces/animales del mar		
sapo	sa	po	
mesa	me	sa	
milpa	mil	pa	
perro	pe	rro	
teja	te	ja	
caja	ca	ja	

Instrucciones del juego:

- a. Entregarles a los jugadores una caña de pescar
- b. Mostar a los jugadores el cartel con la palabra para que la lean y "pesquen" las sílabas y formen la palabra.
- c. Para formar cada palabra contarán con 1 minuto
- d. El voluntario pedirá que los jugadores devuelvan los peces o animales del mar a la pecera para seguir con la siguiente palabra
- e. Entregar premio al jugador que acumule más palabras formadas

Para llevar a cabo el juego, debemos contar con al menos 3 voluntarios que apoyen en las diversas actividades que se requieren:

- Colocar la manta de la estación en la pared

- Marcar los peces o animales del mar con las silabas de las palabras a conformar. Puede usarse marcador permanente u otro recurso parecido.
- Colocar los recipientes "peceras" con agua en un espacio adecuado
- Llenar los recipientes "peceras" con agua
- Colocar dentro de cada una de las peceras los 12 peces o animales del mar identificados con sílabas
- Entregar una caña de pescar a cada participante
- Llevar registro del tiempo para cada palabra
- Llevar registro del número de palabras formadas por cada jugador
- Entregar el premio al ganador

Materiales a utilizar:

- Manta
- vinílica de la estación
- Lazo para colgar la manta
- Recipientes "peceras" con agua
- Peces marcados con sílabas
- Cañas de pescar
- Carteles con las palabras a formar
- Marcadores
- Cronómetro
- Premios

La manta a usar en la estación del juego es la siguiente:



5. Rompecabezas

El juego consiste en armar los rompecabezas que estarán en la estación. Se contará con 6 rompecabezas de tamaño mediano. Pueden participar 2 o 3 jugadores por rompecabezas. Cada uno de los rompecabezas tiene inserto un mensaje que promueve el involucramiento de padres y madres en la lectura. Pedir que lo lean en voz alta.

Instrucciones del juego:

- a. Entregarle a cada grupo de jugadores un rompecabezas. Serán máximo 6 grupos.
- b. Apoyar a los grupos para armar los rompecabezas y leer el mensaje en los mismos en voz alta.
- c. Entregar premio a los participantes

Para llevar a cabo el juego, debemos contar con al menos 2 voluntarios que apoyen en las diversas actividades que se requieren:

- Colocar la manta de la estación en la pared
- Entregar a los grupos de participantes el sobre con 6 rompecabezas desarmados
- Animarlos a armar los rompecabezas
- Animarles a leer el mensaje en el rompecabezas
- Entregar el premio a los participantes

Materiales a utilizar:

- Manta vinílica de la estación
- Lazo para colgar la manta
- 6 rompecabezas
- Premios

Los mensajes en los rompecabezas son los siguientes:

- 1. Me gusta que papá y mamá compartan conmigo y mis hermanos al hacer las tareas.
- 2. Mis padres me apoyan para que yo asista a la escuela.
- 3. Aprendo a leer y leo para aprender.

La manta a usar en la estación del juego es la siguiente:



Para organizar la feria se deberán considerar los siguientes aspectos:

- a. Voluntarios: Se debe contar con al menos 15 voluntarios para la animación de los diversos juegos. Es necesario que sepan leer y escribir. Es deseable que los voluntarios cuenten con un distintivo que los identifique como tales (por ejemplo: sombreros, playeras del mismo color, corbatín, entre otros). Se recomienda convocarlos al lugar donde se llevará a cabo la feria, al menos con una hora de anticipación.
- b. Duración: Se considera una feria de al menos 4 horas para fomentar que todos los miembros de la comunidad tengan oportunidad de participar en los juegos preparados.
- c. Población objetivo: La feria de la lectura está dirigido a padres, madres, niños, niñas, adolescentes y familia en general. La cantidad de participantes será determinada por la dinámica singular.
- d. Actividades: A continuación, se describen las actividades a realizar durante la feria.
 - Bienvenida: Se dará una bienvenida oficial a todos los participantes y se animará a
 que todos los presentes participen en todos los juegos preparados. Será deseable
 que los voluntarios apoyen en darle la bienvenida a todos los que se presenten a
 la feria.
 - Estaciones de juegos: Se invitará constantemente a que todos los presentes participen en los diversos juegos organizados en estaciones.
 - Actividades extras relacionadas a la lectura: Se facilitará el espacio para que se coloquen estands de las bibliotecas municipales o se realicen otras actividades de animación de la lectura como cuentacuentos.
- e. Aliados: Identificar con precisión con quiénes podemos desarrollar las acciones de la feria de lectura. Podemos distinguir dos niveles: aquellos que están directamente relacionados con la promoción de lectura y aquellos que tienen los recursos que necesitamos para desarrollar las actividades de la feria.

Haremos un listado de las personas e instituciones promotoras de lectura, sensibilizadas por el tema o responsables de mejorar las condiciones y capacidades locales para promover la lectura. Esta lista debe elaborarse en base a las personas e instituciones conocidas por la comunidad. Se sugiere utilizar la tabla a continuación para organizar la información que nos puede ser útil.

	Actividades a realizar	Institución o persona	¿Cómo puede contribuir?
ſ			

- f. Gestión: Se puede gestionar que otros miembros de la comunidad participen a través de invitar a organizaciones de la comunidad dedicadas a la promoción de la educación o al desarrollo social; personas o líderes de la comunidad y a todas aquellas otras instituciones y personas con capacidad para contribuir con la tarea de promover la lectura.
- g. Lugar adecuado: El lugar seleccionado para la feria de lectura puede ser determinante para obtener los resultados propuestos. Los criterios a tener en cuenta para seleccionar un espacio para la feria son los siguientes:
 - ¿El lugar es utilizado por la población para actividades culturales como una feria?
 - ¿El lugar es accesible a la población?
 - ¿El lugar cuenta con las instalaciones que requerimos para implementar las actividades de la feria?
 - ¿El lugar cuenta con condiciones de seguridad para las personas y los materiales?
- h. Materiales y recursos adicionales: Constituyen los materiales y recursos adicionales que necesitamos para llevar a cabo la feria de la lectura.
 - o Premios (crayones, marcadores, lápices)
 - Refacciones para los participantes (deseable)
 - Música (deseable)
- i. Evaluación de la actividad

Cuando la feria ha concluido se dispondrá a evaluar la ejecución de la misma. El objetivo de la evaluación es aprender de la experiencia y obtener lecciones que nos permitan mejorar cada vez la realización de actividades similares en otro momento.

Elementos a evaluar:

¿Cumplimos los objetivos que nos propusimos con la feria de la lectura?

¿Cuántos participantes hubo (niñas, niños, padres, madres, docentes)?

¿Se desarrollaron todas las actividades previstas? ¿Por qué algunas sí y otras no?

¿El lugar seleccionado fue adecuado?

¿Qué limitaciones tuvimos que enfrentar? ¿Cuáles pudimos superar? ¿Cuáles no?

¿Qué debemos mejorar para una próxima feria de lectura?

j. Varios: Presentamos algunas ideas para tener en cuenta al desarrollar la feria de la lectura.

A. Antes:

- Contar con los materiales y recursos necesarios
- Gestionar el espacio donde se realizará la feria
- Poner anuncio de la fecha de la feria en el periódico mural
- Invitar a participantes locales que sean gestores de la lectura
- Asegurar la convocatoria y participación con diversos aliados en el municipio
- Ambientar los espacios
- Organizar cada espacio para las actividades

B. Durante

- Desarrollar las actividades
- Tomar fotografías para compartir en periódico mural (deseable)
- Agradecer a los participantes por su asistencia

C. Después

- Limpiar el área donde se realizó la feria de la lectura
- Guardar todo el material en un lugar seguro para usarlo en la próxima feria
- k. Responsables: Los responsables de organizar la feria serán identificados en cada escuela. Se sugiere que el director tome el liderazgo para organizar comisiones.

Anexo 1

Ejemplo de la manta para colocar al ingreso de la feria de la lectura.



USAID Leer y Aprender Sitio en internet: www.usaidlea.org