



Actividades fáciles de Descubrimiento



La Fundación Riecken
Guatemala

1. Rally

Objetivos:

- Promover el espíritu de descubrimiento, la participación en grupo y la recreación a través de actividades divertidas.
- Involucrar a los participantes en la vida cotidiana de la comunidad a la que pertenecen.

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

- Cognoscitivas: Se estimula la inteligencia y la toma de decisiones.
Afectivas: Se fomenta la solidaridad y el trabajo en equipo.
Psicomotoras: Se desarrollan habilidades manuales y el movimiento corporal.

Descripción:

Es rally es una competencia sana que ayuda a los participantes a trabajar en equipo y a conseguir metas.

Las tareas se desarrollan dentro y fuera de la biblioteca y persiguen el involucramiento de los participantes en actividades cotidianas de su comunidad y el descubrimiento de la riqueza cultural y natural de la misma.



Número de participantes:
se recomiendan 30 participantes

Rango de edades: de 13 años en adelante.

Duración: 4 horas.

Materiales: Premio para el grupo ganador.
Figuritas para el punteo.

Desarrollo:



- Se inicia con una reunión de todo el grupo para crear un ambiente de confianza entre promotores y participantes, luego se les explica el propósito de la actividad y se dan las indicaciones generales.

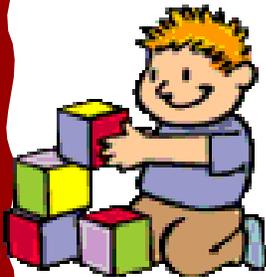
- Se presenta al supervisor y se explicará que éste será el encargado de llevar el control de la realización de las tareas de cada grupo.

- Se les explicará que conforme vayan terminando cada tarea, el supervisor les entregará una figura que deberán cuidar y presentar al terminar todos los grupos. (ver hoja adjunta de las figuritas y su valor)

- Se forman grupos de 5 personas (para un total de 6 grupos) o grupos adecuados según el número total de participantes.



- Cuando ya están organizados los grupos se les entrega una hoja a cada grupo donde aparecen las tareas (ver hoja adjunta).

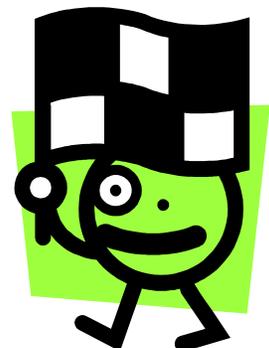


- Cada grupo deberá realizar su actividad tomando en cuenta que al finalizar cada tarea deberá ir con el supervisor y si no ha terminado una tarea no puede continuar con la siguiente. Es importante hacerle ver al supervisor que lo importante es pasar las tareas correctamente y no la perfección de las mismas.

- Al finalizar todos los grupos se pedirán las figuras de cada grupo (que tendrán un valor) y se hará el conteo ante la general para que todos estén tranquilos con los resultados.

- Después de tener al grupo ganador se realizará un compartimiento sobre la actividad donde los grupos expresarán sus experiencias y sus sentimientos al respecto de la actividad.

- Al final se realiza la premiación y se ofrecerá una pequeña refacción.





Actividades del Rally

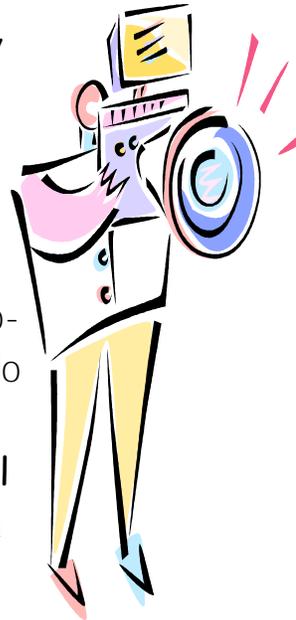


1. El grupo tiene que elegir un nombre que les represente. Al tenerlo lo griten en grupo y se reportan al supervisor quien les da su figurita. De allí en adelante el grupo se identifica por este nombre. Esta es la única actividad que todos harán a la vez. Las demás tienen que ser revueltas.

Notas al super: **1. aquí se califica la creatividad del nombre,** todos deben recibir un punteo (figurita) alto. **2.** Hay que usar siempre el nombre del grupo para animarles y hacerles saber que el nombre que eligieron es importante.

2. La Fotorazzi: **Aquí los grupos reciben una lista (previamente desarrollada por el comité)** de 5-10 cosas que tienen que salir a fotografiar en la comunidad. Al regresar en un tiempo previamente fijado las tienen que bajar en la compu.

Notas al super: **1. Hay que dar al grupo una previa orientación al uso de la cámara.** **2.** Se califica la exactitud de las fotos con la lista dada.



3. En esta actividad los grupos hacen una Torre de Tarjetas. Se les da a cada grupo 10 minutos para realizarlo.

Notas al super: Al final de los diez minutos se mide la altura de la torre. Usted desarrolla previamente su sistema de punteo y alturas. **2.** Se puede usar naipes, cardex etc...

4. Los grupos tienen que salir a encontrar algo. Se coloca un objeto pequeño y de poco valor en algún lugar público como el parque o el campo de fut. Cuando le toca a un grupo esta actividad se les da pistas para encontrarlo. Cuando regresan y dicen qué es y donde estaba se les mide el tiempo.

Notas al super: **1. Usted desarrollará su sistema de tiempo y punteo.** **2.** Las pistas deben ser claras.





5. Crear una porra que menciona el nombre del grupo, y sus integrantes. La canción tiene que ser memorizada por el grupo y cantada en voz alta frente al supervisor.

Notas al super: 1. **Asegurar que lo hagan con ánimo, si no hay que ponerlos a hacer de nuevo.** 2. Si lo hacen con ánimo y mencionan los nombres, califícalos con un alto puntaje. La idea es que lo hagan con ánimo, no que sean un grupo de Arjonas

6. Investigación Comunitaria. **Déle a cada grupo alguna investigación sencilla y diferente (previa hecha por el comité) de la comunidad. Podría ser algún dato comunitario, el precio de algo específico al alguna tienda etc...** Cuando Regresan se les mide el tiempo.

Nota al super: 1. **Usted desarrollará su sistema de tiempo y punteo.**

7. Investigación Bibliotecario. **Déle a cada grupo un dato que tienen que encontrar en algún libro de la biblioteca. Los datos deben ser chistosos o interesantes y previamente investigados por el comité. Cuando presenten el dato y la fuente donde lo encontraron al supervisor se les mide el tiempo.**

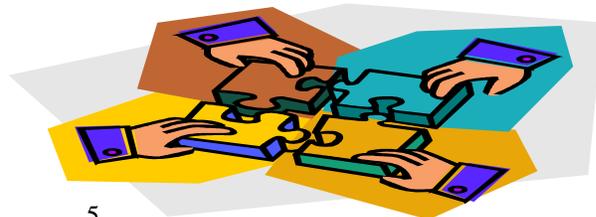
Nota al super: 1. **Usted desarrollará su sistema de tiempo y punteo.**

8. El grupo tiene que vestir a un miembro con un vestido de mujer de periódico. El grupo elige un miembro y encima su ropa normal se crea un vestido de periódico.

Notas al super: 1. **Usted desarrollará su sistema de tiempo, creatividad y punteo.** 2. El vestido debe parecer como un vestido pero no tiene que ser una cosa perfecta.

9. El grupo tiene que armar un rompecabezas. Se le da a cada grupa el mismo rompecabezas.

Nota al super: 1. **Usted desarrollará su sistema de tiempo y punteo.**



10. Dramatizar algo. Cada grupo tiene un tiempo definido para crear una historia, seria o chistosa y dramatizarla para el supervisor.

Notas al super: 1. El tiempo deber ser bien controlado.

2. Se les califica por la creatividad y calidad de su **presentación.**



Sistema de Punteo

- El sistema de punteo se hace con figuritas o cositas a los cuales se asigna un valor.
- Al final de cada actividad el supervisor califica el grupo en su actividad y se les asigna una figurita sin decirles cuanto vale.
- Al final de todo los grupos se juntan, se les revela cuanto vale cada figurita y se hace un conteo.
- Si el grupo ha perdido una figurita no reciben los puntos.
- Hay que explicar el sistema a los grupos antes de comenzar las actividades.

Un posible punteo puede ser:

Figurita A = 15 puntos

Figurita B = 10 puntos

Figurita C = 05 puntos

Figurita D = 03 puntos

Ideas para las figuritas:

- Botones de colores
- Pequeñas objetos de barro
- Tarjetas de colores
- Dinero falso de algún juego
- Juguetes de animalitos
- Diferentes dulces
- Copas desechables de colores
- Retazos de material de colores
- Papelitos con una estampilla



2. Arte con Yeso



Objetivos:

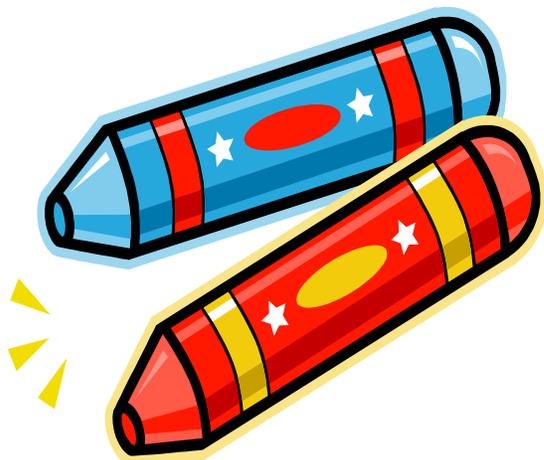
- Promover la expresión y apreciación artística de los miembros de la comunidad.
- Descubrir talentos ocultos en miembros de la comunidad.
- Incentivar el arte y promoverla como algo accesible a todas las personas.

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se desarrolla el conocimiento del arte y sus diversas manifestaciones a través de la historia de la humanidad.

Afectivas: Se estimula la apreciación artística y la expresión de sentimientos a través de las artes plásticas.

Psicomotoras: Se desarrolla la habilidad manual y la motricidad fina.



Descripción:

Es una actividad pública y entretenida que promueve la expresión artística y la apreciación de la misma por parte de la comunidad. Se desarrolla al aire libre, se pintan espacios definidos para cada participante usando yesos de colores. Ayuda al descubrimiento del talento artístico de sus participantes y capta el interés de toda la comunidad.

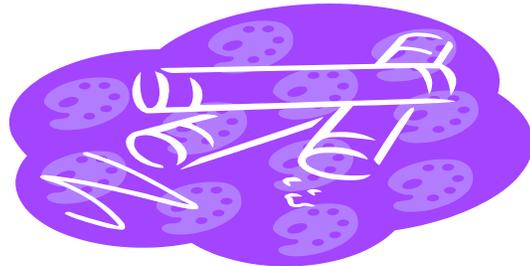
Rango de edades: **de 13 años en adelante.** **Se pueden organizar varias categorías.**

Número de participantes: Depende del espacio que está disponible para la realización de las pinturas.

Duración: 4 horas



Materiales: Yesos de colores



Desarrollo:

- Se busca un lugar adecuado para hacer las pinturas (un piso o una pared) puede ser en un área de la biblioteca, en la plaza central o en un lugar público cerca del centro.
- Se hace la convocatoria para las personas interesadas en participar en esta actividad. Las participantes pueden ser individuales o grupos.
- Se hace publicidad para que todas las personas de la comunidad sepan de la actividad, la fecha, la hora y el lugar.
- Se identifican bien los espacios iguales para cada participante.
- El día de la actividad se reúnen en el lugar indicado y se asignan los espacios correspondientes a cada participante.
- Se les entrega una cantidad adecuada de yeso de colores para que comiencen a realizar su pintura.
- Los participantes pueden pintar lo que quieran, ya sea original o copia de otras pinturas o fotografías.
- Las pinturas ya terminadas se quedan a la exposición pública durante un tiempo apropiado o hasta que se realice una nueva actividad



3. Presentación de Power Point



Objetivos:

- Motivar la investigación de actividades reales y diarias en la comunidad.
- Promover los medios tecnológicos que hay en las bibliotecas
- Impulsar la búsqueda de información de apoyo que hay en los libros de la biblioteca.



Habilidades y destrezas que se desarrollan:

- Cognoscitivas: Se motiva la investigación, el análisis y la síntesis.
- Afectivas: Se promueve el trabajo en equipo y el diálogo.
- Psicomotoras: Se desarrollan habilidades manuales para operar la cámara y la computadora

Descripción: Es una actividad donde se eligen temas interesantes sobre la comunidad o de ciencia, sociedad o cultura. Por grupos se trabaja una investigación usando los recursos de la comunidad y también los de la biblioteca y se elabora una presentación en Power Point, la cual servirá de fondo de pantalla durante todo el mes y estará en exhibición para todos los usuarios de la biblioteca.

Rango de edades: de 13 años en adelante

Número de participantes: 15 cada mes (para formar tres grupos de 5 personas)

Duración: Preparación: un mes de anticipación
La exhibición dura un mes.



Materiales: Todo el material bibliográfico de las bibliotecas
Personas e instituciones de la comunidad
Cámara digital

Desarrollo



- Se hace la convocatoria a usuarios de la biblioteca y se les propone la actividad, se definen los temas y se organizan los grupos.
- Se seleccionan los temas y se les asigna a los tres primeros grupos.
- Se deja un tiempo apropiado para que los grupos investiguen su tema en las fuentes primarias (personas de la comunidad, instituciones, lugar de los hechos) y también en las fuentes secundarias (**libros, revistas, periódicos, documentos, folletos, etc.**)



- Se les asigna por un tiempo definido la cámara digital a cada grupo (se tienen que organizar los turnos) para que tomen las fotos que les servirán para su presentación.
- Cada grupo desarrollará su presentación (Power Point) en cada una de las computadoras de la biblioteca, que son tres. Es importante que el o la bibliotecaria apoyen a los grupos con el programa de power point.
- Se deberá tomar en cuenta que las presentaciones deberán estar listas antes de que el mes comience para que el primer día del mes



4 Concurso de Poesía

Objetivos:

Fomentar la expresión artística de los usuarios de la biblioteca.
Promover la lectura de obras de grandes poetas de la literatura universal.

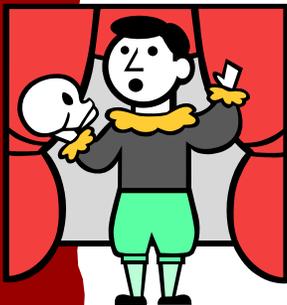
Motivar la imaginación y la abstracción de los miembros de la comunidad.

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se estimula la imaginación y la expresión artística por medio del lenguaje escrito.

Afectivas: Se motiva la expresión de sentimientos y estados emocionales.

Psicomotoras: Se desarrolla la expresión verbal y corporal.



Descripción: Es una actividad para cultivar la expresión artística donde los participantes desarrollan su inspiración a través de la poesía y luego la recitan en público para que entre los mismos participantes decidan quién es el ganador. Es una manera entretenida de aprovechar el interés por la poesía en las comunidades.

Rango de edades: No hay edades específicas pero se recomienda que sean aproximadamente de la misma edad y se pueden hacer varias categorías, por ejemplo: nivel primario, nivel secundario, diversificado, adultos, etc.

Número de participantes: mínimo 10, máximo 20

Duración: 4 horas

Materiales: Libros de poesía y de literatura
Papel y lápiz
Premios



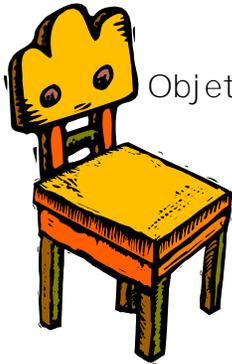


Desarrollo:

- Se hace una convocatoria para todos los usuarios con una fecha específica para el concurso y las bases del mismo, en estas bases deberá estar la lista de los 20 temas que los organizadores han escogido.
- El día del concurso se reúnen a todos los participantes y se les explica nuevamente el procedimiento del concurso.
- Se hace un sorteo donde cada participante tomará un papeli- to que tendrá el tema que va a desarrollar en su poesía.
- Cuando todos tengan ya su tema, se les deja un tiempo de 2 horas para que realicen su poesía dentro de la biblioteca.
- Al terminar todos los participantes, cada uno leerá su poes- ía. En público.
- Cuando todos hayan recitado su poesía, cada uno de los par- ticipantes hará una votación secreta en un papel donde escribirá el nombre de dos personas que considera son los mejores.
- Los organizadores recogen los papeles de la votación y hacen el conteo final de los más electos en los papeli- tos y se definen los ganadores.
- Se hace una premiación y se brinda una pequeña refacción.



5. Sillas Pintadas



Objetivos:

- Estimular la imaginación y la creatividad.
- Desarrollar el sentido estético de las personas en relación a los objetos de uso cotidiano.
- Promover actividades recreativas y artísticas en las comunidades.



Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se fijan conocimientos sobre el uso de los colores y la estética de los objetos de uso diario.

Afectivas: Se incentivan sentimientos de satisfacción y estima al realizar un trabajo personal.

Psicomotoras: Se desarrollan habilidades manuales y de relación espacial.

Descripción: Las sillas pintadas es una actividad artística y recreativa donde los participantes pueden expresar sin límites su imaginación y creatividad. Consiste en pintar a su gusto una silla que posteriormente será expuesta en la biblioteca o en un lugar público. Se tomarán en cuenta aspectos importantes como la creatividad y la estética.

Número de participantes: de 15 a 20

Rango de edades: De 13 años en adelante. Se recomienda que estén dentro del mismo rango para hacer categorías.

Duración: de 2 a 4 horas.

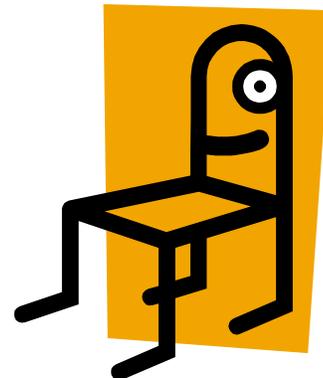
Materiales: Sillas sencillas de madera
Pinturas de varios colores (óleo o acrílicas)
Pinceles, brochas o espátulas
Premio para los ganadores (si se hace concurso)



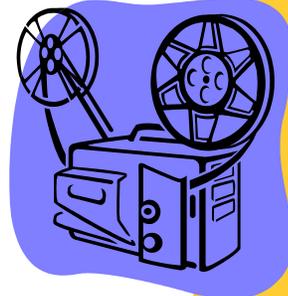


Desarrollo:

- Se hace la convocatoria a las personas interesadas.
- Se les pide que cada uno lleve una silla sencilla de madera para pintar (puede ser usada pero en buen estado)
- Se le proporciona la pintura a los participantes y pueden empezar a pintar su silla.
- La forma de pintar queda totalmente libre.
- Al terminar, si es un concurso, el jurado calificador (previamente seleccionado) tendrá la tarea de calificar los trabajos terminados, tomando el cuenta los aspectos de creatividad y estética.
- EL Jurado da su veredicto y se procede a la premiación.
- Cuando todos terminan, las sillas quedan en la biblioteca para la exposición.



6. Cine foro



Objetivos:

- Estimular la conciencia crítica y la libertad de expresión
- Promover la discusión, el consenso, la crítica constructiva y la tolerancia.
- Descubrir valores humanos a través de un entretenimiento sano.

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se desarrollan habilidades de razonamiento crítico y organización de ideas.

Afectivas: Se promueve la libre expresión y se despiertan sentimientos de consenso y tolerancia.

Descripción:

Es una actividad interesante y divertida donde al mismo tiempo que se da un entretenimiento sano, los participantes pueden desarrollar habilidades de observación, de crítica y de discusión. Se pasa una película escogida que al final será discutida y servirá para entablar una conversación donde los participantes podrán exponer sus puntos de vista y defender sus opiniones con criterio.



Número de participantes: máximo de 30

Duración: de 3 a 4 horas



Materiales:

- Película DVD o Video
- Computadora portátil o VCR
- Cañonera
- Equipo de Sonido
- Preguntas escritas



Desarrollo:

Antes de la actividad, se escoge una película que tenga suficientes elementos para discutir y que sea interesante y apropiada para el público a quien será dirigida. Es importante resaltar que hay que ver la película con anterioridad para poder formular las preguntas.

Ya directamente en la actividad se hace una pequeña introducción sobre la película mencionando el contexto, los actores y el lugar de realización.

Se presenta la película. Si es muy larga es bueno dar un receso a la mitad de la película.

Al concluir la película se abre un tiempo para discusión, el animador debe tener mucha habilidad para motivar a los participantes a expresarse libremente.

Se forman parejas y se les dan preguntas escritas para que discutan entre ellos y luego compartan con todos.

Se comparte lo discutido en parejas y si la situación es apropiada se entabla una nueva conversación.

El animador culmina la actividad haciendo un resumen que deje un mensaje tomando en cuenta las diversas opiniones de los participantes.

Se brinda una refacción.



7. Rally de la Biblioteca

- Objetivos:

Descubrir la enorme variedad de información que hay en la colección general de su biblioteca.

Adquirir habilidad para manejar la búsqueda de información en las distintas categorías del sistema decimal Dewey.

Disfrutar del trabajo en equipo a través de la competencia sana.



- Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se desarrollan habilidades para la investigación y búsqueda de información.

Afectivas: Se promueve el trabajo en equipo, la competencia sana y la recreación.

Psicomotoras: Se fomentan la manipulación de los libros sin ninguna restricción.

- Descripción:

Es una actividad netamente dinámica y participativa en la cual se forman 5 o 6 grupos (5 personas máximo en cada grupo) que competirán realizando tareas que son revisadas y aprobadas por un supervisor. Hay tareas para investigar, para promover la creatividad y para divertirse. El grupo que acumule más puntos será el ganador y obtendrá un premio significativo. Los grupos pasan un momento muy agradable, emocionante y divertido al mismo tiempo que desarrollan habilidades para investigar, trabajar en equipo y manejar la colección general y sus diversas categorías.

No. de participantes: de 25 a 30

Rango de edades: **de preferencia jóvenes que sean más o menos de la misma edad.**

Duración: 4 horas

Materiales:

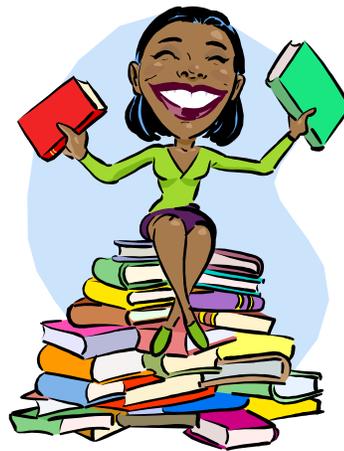
Hojas de tareas y puntuación para cada grupo.

Hojas de papel bond

Lapiceros y lápices

Crayones y marcadores

Toda la colección general e infantil de la biblioteca.





Desarrollo:

Se comienza con una reunión general con todos los participantes y se les explican los propósitos del taller y se les anima a participar y competir sanamente explorando en toda la biblioteca.

Se les dan algunas instrucciones básicas sobre el desarrollo de la actividad, se les entregan las hojas de tareas y puntuación y se les presenta al supervisor y el lugar donde estará calificando el trabajo de los grupos.

Todos los grupos empiezan a trabajar sus tareas y cuando vaya terminando el primero debe presentar su tarea al supervisor y así sucesivamente.

Ningún grupo puede pasar a la tarea 2 sino ha culminado la 1 y así sucesivamente con las siguientes.

Habrará un rango de puntuación, según vayan terminando sus tareas.

Grupo 1: 50 puntos

Grupo 2: 40 puntos

Grupo 3: 30 puntos

Grupo 4: 20 puntos

Grupo 5: 15 puntos

Grupo 6: 10 puntos



No importa si es otro grupo que llega de primero, lo importante es que no se pierda el orden en que terminen.

Cuando los grupos vayan terminando sus tareas se les pide que esperen hasta que todos terminen.

Se hace la sumatoria de los puntos y el que haya acumulado más puntos en todas sus tareas será el ganador.

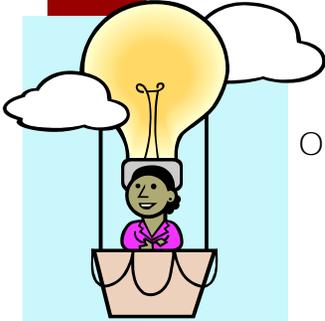
Se reúnen nuevamente todos los participantes y se hace un procesamiento de la actividad preguntándoles cómo se sintieron trabajando en grupos y compitiendo, qué tarea les gustó más o cuál fue más difícil y que cosas descubrieron a través de la actividad.

Al final se premia al grupo ganador y se les exhorta a visitar y explorar la biblioteca.

Se termina con una pequeña refacción para todos los participantes.



8. Tarde de Ingenio



Objetivos:

- Desarrollar la creatividad e ingenio de los jóvenes
- Promover la convivencia grupal y la competencia sana
- Motivar la estima personal a través del alcance de nuevos retos

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

- Cognoscitivas: Se desarrolla el análisis y la práctica de conocimientos a través de actividades concretas.
- Afectivas: Se promueve la realización personal y la solidaridad al trabajar en equipo.
- Psicomotoras: Manipulación de diversos objetos adaptándolos a usos concretos.

Descripción: Es una actividad dirigida a jóvenes que busca a través de actividades divertidas promover el ingenio, la creatividad, el trabajo en equipo y la competencia sana. Los participantes buscan soluciones creativas a 4 problemas. El equipo que obtenga los mejores resultados irá acumulando puntos y al final será el ganador.

Número de participantes: máximo 30

Duración: de 3 a 4 horas

Materiales:

- Hojas Anexas de actividades y punteos
- Cartoncillo (1 pliego para cada equipo)
- Masking Tape (1 rollo para cada equipo)
- Pajillas (1 o 2 paquetes por equipo)
- Botecitos de resistol (1 por equipo)
- Una docena de huevos
- Hojas Papel Bond
- Plasticina (1 paquete o caja por equipo)





Desarrollo:

Se hace una pequeña bienvenida donde se les explica muy brevemente el desarrollo de toda la actividad.

Se entregan las hojas de instrucciones y de calificación (Anexas)

Se forman 6 grupos de 5 personas cada uno, no es recomendable que haya más de 5 personas en cada grupo.

Se leen las instrucciones para la actividad No. 1, se les pregunta si tienen dudas, se les entregan los materiales y comienzan a trabajar. Cuando se cumpla el tiempo de la tarea se les pide a todos los grupos que se reúnan y el supervisor evaluará los trabajos dando un puntaje relativo a cada grupo. 25-23-20-18-15-12-10, del primero al último.

En cada tarea se realiza el mismo procedimiento tomando en cuenta de que si todos los grupos terminan antes del tiempo estipulado se reúnen y se hace la evaluación.

En las otras tareas se evaluará de acuerdo al trabajo realizado y es posible que dos o más grupos tengan la misma puntuación dependiendo del criterio del evaluador.

Al concluir todas las tareas se hace un compartimiento de experiencias y el conteo general de los grupos.

Se da a conocer el ganador y se le premia.

Se termina la actividad con una refacción.



9. Mural de Pintura de Dedos

Objetivos:

Identificar los problemas sociales de su comunidad y de Guatemala.

Expresar sus sentimientos a través de una manifestación plástica.

Desarrollar habilidades manuales y artísticas.



Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Se desarrolla la capacidad de análisis y síntesis.

Afectivas: Se estimula la sensibilidad y la expresión artística.

Psicomotoras: Se fomentan destrezas manuales y de diseño.

Descripción: Es una actividad interesante y de mucha intervención donde los participantes descubren problemas sociales de su entorno a través de una canción y luego los discuten. A continuación tratarán de concentrarse en una escena en su mente y la forma de plasmarla a través del dibujo y la pintura. Se les dará una breve explicación sobre la historia de los murales y sus propósitos. Finalmente los participantes tendrán la oportunidad de concretar sus ideas utilizando los materiales: pintura de dedos y papel grande pegado en la pared a manera de mural.

Número de participantes: de 20 a 25

Rango de edades: De preferencia del nivel básico

Duración: 4 horas

Materiales:

Pintura de dedos

Papel (15 cartulinas pegadas)

Masking Tape

Grabadora y CD.

Fotocopias de las letras de la canción

Refacción



Desarrollo:

Se hace una pequeña bienvenida donde se les explica muy brevemente el desarrollo de toda la actividad.

Se introduce la actividad con una breve reflexión sobre la situación social de nuestro país y se les motiva a participar opinando y aportando sus ideas y comentarios.



Se les pone una canción apropiada sobre el tema y se les pide que escuchen con atención.

Se les entrega la letra de la canción y se les pide que pongan atención y que vayan escogiendo la frase que más les impacta.



Se les pide que cada quién lea la frase que escogió y que exprese cuáles fueron las razones de por qué la eligió.

Se abre un tiempo para la discusión sobre la canción, los pensamientos de autor, si es real o es solamente algo imaginado, cuál es la realidad.

Se les pone nuevamente la canción y que con los ojos cerrados se les pide que vayan imaginando la escena que quieren hacer en el mural.

Se realiza una pequeña charla sobre la historia de los murales, los propósitos para los que se usa y sus funciones actuales.

Es el momento de realizar el mural y se les deja un tiempo para que compartan su escena entre ellos y si hay algunas similares darles la oportunidad de que trabajen en grupo si ellos lo desean. Puede darse el caso de que entre todas las escenas se pueda realizar una grande, entonces decirles que también lo pueden hacer entre todos, lo importante es que ellos se pongan de acuerdo sobre la manera de realizar el mural: individual, por parejas, por grupos pequeños o el grupo entero.

Al terminar el mural proponerles que lo presenten en la biblioteca o en otro lugar público.

Se les brinda una pequeña refacción.

10. Alternativas para la Hora de Cuento

Objetivos:

Fomentar y fortalecer las habilidades de comunicación, arte y descubrimiento, dirigido a la niñez y padres de familia, utilizando como metodología la hora de cuento y conversatorio.

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Habilidad de comunicación
Halar en público
Su habilidad de motricidad
Poder de análisis



Descripción: Esta actividad va con el objetivo de llevar la hora de cuento fuera de la Biblioteca, a niños y niñas de diferentes zonas de la cabecera departamental se comparte un cuento educativo que lleve mensaje, tanto para niños como para padres de familia, por medio de esta actividad, se da la oportunidad a que los padres de familia asistentes realizan un conversatorio y analicen y obtengan beneficio del cuento que escucharían sus hijos. La hora de cuento puede tomar muchas modalidades de acuerdo al mensaje del mismo.

Número de participantes: **40 niños, acompañados de sus padres y madres.**

Duración: Esta actividad puede lanzarse como un proyecto a manera que se le pueda dar seguimientos, o como se deber hacer.

Matreriales:

Marcadores
Pasticina
Papel lustres
Libro de cuento
Música para conversatorio, grabadora

Presupuesto: Q300.00

Recursos Humanos:

Niños
Cuentista
Bibliotecaria
Voluntarios
Padres de familia
Instituciones

Desarrollo:

Se inicia con una dinámica para motivar a los niños, la dinámica tienen que tener relación con el cuento, con el fin de ir introduciendo al niño a una aventura agradable. Luego se maneja un vocabulario con palabras desconocidas que contiene el cuento para que el niño añada palabras nuevas a su vocabulario, se continúa con el relato del cuento, involucrando a padres y niños, se finaliza con una palabra generadora, que da espacio a que el niño y padre de familia, tenga expresión y participación libre. Para concluir el niño trabaja una manualidad donde pueda plasmar su conclusión del cuento, y los padres entran al conversatorio y sacan el análisis correspondiente al cuento.



Acciones de Seguimiento:

Promoción
Capacitar a padres y niños a la hora del cuento.

Evaluaciones:

Comentarios de participantes.
Encuestas

Resultados esperados:

Promoción biblioteca
Promoción FR
Solicitud de nuevas actividades
Participación activa de niños y padres de familia



11. Uniendo Generaciones

Objetivos:

- Incentivar a la población a realizar actividades con participación de niños, jóvenes y adultos.
- Descubrir habilidades artísticas en los adultos y jóvenes.
- Interrelacionar el conocimiento de los adultos y jóvenes para el aprendizaje de los niños.
- Rescatar la tradición oral de nuestra cultura.
- Lograr la interrelación de la sociedad.

Habilidades y Destrezas que se desarrollan:

- Comunicación
- Creatividad
- Creación literaria

Número de Participantes:

150 Personas; niños, jóvenes y adultos.

Descripción:

La actividad conlleva la integración de los niños, jóvenes y adultos, a través de una fogata al aire libre, en la cual se trabajará la tradición oral exponiendo un cuento motivacional con su análisis respectivo, disertación de la importancia de la tradición oral y se finalizará con una tribuna libre.

Duración:

2 horas

Materiales:

Leña, fósforos, carteles o materia para ilustrar el cuento, **libros de cuentos, CD'S.**



Presupuesto:

Q 150.00 para sonidos.

Desarrollo:

Publicidad de la actividad por medio de carteles, afiches, volantes, invitaciones personales, promoción por medio de radio, peritoneo.

Elaboración del programa a ejecutarse en dicha fogata.

Hora de cuento adaptable para niños y adultos, con participación de voluntarios en las anteriores horas de cuento.

Participación de personas expertas en contar leyendas, chistes, adivinanzas y más, finalizando esta parte de los programas se dará participación a personas voluntarias que tengan la inquietud de compartir experiencias y anécdotas.



Acción de Seguimiento:

Talleres para padres de familia y continuar cykltivando la tradición oral.

recopilación de tradiciones.

realización de otra fogata.

Evaluación:

Se realizarán en cada una de las actividades, entrevistas y comentarios.

Resultados Esperados:

Tener participación de los tres grupos.

Asistencia a futuras actividades.

Sistematizar la tradición oral (folletos - libros)

Promoción de actividades que impulsa la Biblioteca.

Contribución del rescate de la tradición oral. Desarrollar la creatividad e ingenio de los jóvenes

Promover la convivencia grupal y la competencia sana

Motivar la estima personal a través del alcance de nuevos retos



12. Chistes para todos

Objetivos:

- Descubrir talentos humorísticos en la comunidad
- Proveer un espacio de recreación para la comunidad

Habilidades y destrezas que se desarrollan:

Cognoscitivas: Desarrolla la creación de nuevos chistes

Afectivas: Fomenta el humor

Psicomotoras: Desarrolla habilidades de contar chistes en público y estimula la participación de adultos en las actividades de la biblioteca



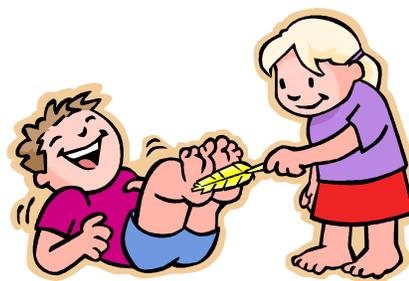
Descripción: Es un evento humorístico para todo público, se puede desarrollar en el salón de la biblioteca o al aire libre. Se requiere invitar a los humoristas de la comunidad y al público en general. Provee un espacio de recreación. A los humoristas se les pide contar chistes sanos.

Número de participantes: 8 humoristas
75 participantes como auditorio

Rango de edades: De todas edades

Duración: 1 hora

Materiales: Sonido, reconocimientos para los participantes, moderador, programa, publicidad





Presupuesto:

Sonido - Q100

Refacción para el jurado calificador -
Q7.50

Refacción para humoristas - Q25

Premios - Q75

Total - Q207

Desarrollo:

Con el equipo de la biblioteca y el comité se tiene una reunión de planificación de la actividad.

Se busca un lugar en donde exista un escenario, sillas o lugares cómodos para sentarse a escuchar los chistes.

Puede ser el salón de la biblioteca o al aire libre.

Se hace una invitación a los humoristas de la comunidad para que participen en la actividad, dicha invitación puede ser de ser por escrito, pero hemos notado que funciona mejor si se platica con la persona y se le explica el evento.

Se realiza la publicidad del evento en la comunidad por medio de carteles, radio, notas.

Se elabora un programa con tiempos bien distribuidos para los participantes y se nombra a un moderador o animador de la actividad.

Se organiza una comisión de recepción a la actividad. Para ubicar adecuadamente a las personas que nos visitan en la biblioteca.

Se elabora un cuadro de calificación de los participantes el cual se entrega al jurado calificador de los participantes para poder al final buscar a los mejores humoristas de la comunidad.

Para esta actividad se requiere buscar amplificar el sonido para que pueda disfrutarse mejor los chistes.



Recursos Humanos

- Humoristas
- Público
- Jurado calificador
- Moderador
- Organizadores

Acciones de Seguimiento:

- Grabar los mejores chistes del año en audio y video
- Sistematizar los chistes en un libro
- Promover un evento similar cada año

Evaluación:

- Mejorar la forma de expresión de los participantes
- Llevar un control de dificultades del evento
- Pedir la opinión del público

Resultados esperados:

Momentos de humor comunitario
Identificar artistas y actores
Darle un valor humorístico a los chistes e iniciar a eliminar su sentido morboso
Contar con un documento de chistes locales



13. Conociendo tu Comunidad

Objetivos

- Identificar y conocer los límites territoriales y los recursos naturales de la comunidad
- Disfrutar un ambiente de equipo a través de una caminata de varios días.
- Crear un espacio de recreación para jóvenes, señoritas.
- Descubrir, apreciar la variedad de especies naturales del municipio.

Desarrollo de Habilidades y Destrezas:

Cognoscitivo: Los jóvenes conocen los recursos de la comunidad

Afectivo: Desarrolla trabajo en equipo y cooperación

Psicomotriz: Genera aprendizaje de cocina, acampar, protección y montañismo.

Descripción:

Conociendo tu Comunidad es una actividad de campo, lo cual requiere de varios días para su realización. Ya que es el recorrido de los límites territoriales y los recursos naturales del municipio, donde solo pueden participar en esta oportunidad, jóvenes de entre 18 y 30 años. Se requiere de un equipo organizador que se hará cargo de grupos de 5 participantes, se programará un itinerario de los días de caminata que incluye actividades, descansos, comida, recreación, aprendizaje, identidad comunitaria. Por su magnitud se solicitará autorización por escrito de los padres de familia o encargado y de la autoridad municipal.



No. De Participantes: 30 participantes
12 organizadores encargados

Duración: de entre 3 y 4 días

Materiales

- Alimentación: provisiones de comida, utensilios de cocina, agua,
- Cama: chamarras, petate, pijamas, tienda de acampar.
- Ropa: playeras, pantalones, zapatos de montaña, botas.
- Protección: gorras, sombreros, machete, lazos, pitas, linterna, fósforo, mapa, croquis, repelente de mosquitos, baterías, nylon, capa, primeros auxilios, navaja.
- Programación: itinerario, reuniones de trabajo.
- Mochila, medicina,
- De la biblioteca: Cámara fotográfica, premios, radio, celulares, binoculares, linternas, baterías.

Presupuesto

	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	domingo	Total
Alimentación (desayuno, almuerzo, cena para 50 personas)	0	840	1260	1260		Q3,360.00
Transporte (que se llevará las tiendas y cargas mas pesadas)	0	250		250		Q500.00
Imprevistos						Q0.00
Medicamentos	300					Q300.00
Papelería	50					Q50.00
Laso	30					Q30.00
Baterías	80					Q80.00
Provisiones	200					Q200.00
Guías	0	150	150	150		Q450.00
Alquileres (por alquileres de tiendas)	0				500	Q500.00
	Q660.00	Q1,240.00	Q1,410.00	Q1,660.00	Q500.00	Q5,470.00

Recursos Humanos:

30 participantes

3 integrantes del equipo de biblioteca

4 integrantes del comité.

1 enfermero

1 bombero

1 representante de la municipalidad

1 representante de FS

1 guía



Desarrollo:

- Se organiza y planifica el evento detenidamente
- Identificar las organizaciones que pueden apoyar el evento.
- Dar a conocer la actividad en la comunidad a través de jóvenes, especialmente en reuniones que ellos tienen.
- Se identifican jóvenes líderes que serán invitados al evento
- Coordinar con organizaciones comunitarias para conseguir apoyo para el evento.



- Elaborar itinerario de la caminata
- Se convoca a los participantes para una reunión previa a la caminata en donde se les dará a conocer las actividades a realizar.
- Reuniones de trabajo con los encargados del evento para planificar actividades y distribuir responsabilidades.
- Planificar actividades de aprendizaje.

Acciones de Seguimiento:

- Promover este evento con otros jóvenes de la comunidad y otras comunidades
- Tomar fotos del evento para presentarlo a la comunidad.
- Sistematizar la realización de la actividad
- Tomar en cuenta la opinión de los participantes para mejorar futuras actividades
- Formar una red de jóvenes que vele por los recursos naturales

Evaluación:

Realizar una evaluación participativa con los jóvenes que se hagan presentes.
Realizar una evaluación con los organizadores y encargados sobre la actividad

Resultados esperados:

Desarrollar habilidades de montañismo
Fomentar la identidad comunitaria
Fortalecer la organización juvenil en la comunidad



14 Foro de Instituciones



Objetivos:

- Conocer las instituciones en la comunidad
- Dar a conocer la misión y las actividades de la biblioteca comunitaria
- Promocionar la biblioteca
- Identificar oportunidades de colaboración

Descripción

Una actividad facilitada por el director de la biblioteca comunitaria que busca tanto conocer a las organizaciones en la comunidad y sus actividades como dar a conocer la misión y las actividades de la biblioteca moderna. El foro es una actividad con múltiples propósitos: Promocionar la biblioteca como generador de información pública, identificar los intereses y necesidades de la comunidad para planificar actividades, presentarse el director como un líder comunitario, abrir el espacio al uso de otras instituciones, y promover la participación social a través de la comunicación inter-institucional.

No. De Participantes: 10-20 directores de instituciones

Duración: 2 horas

Materiales: Cañonera, computadora, agenda, refacción, sillas, copias de la Bibliovoz, extensión, invitaciones.

Recurso Humano:

- Director
- Bibliotecario
- Voluntarios

Presupuesto: Refacción - Q200

Alquiler de Cañonera - Q250



Desarrollo:

- Se identifica las instituciones participantes y se fija una fecha y hora para el evento.
- El director se reúne con los directores de las instituciones, les explica la misión de la Fundación Riecken y la misión de la biblioteca comunitaria. Les invita a participar en el foro y les entrega una hoja con la estructura de la presentación que van a dar.
- El día del foro, se prepara el espacio para el evento.
- Cuando llegan los participantes, se hace una pequeña bienvenida donde se les explica muy brevemente el propósito del Foro y les presenta la agenda.
- Se les entrega una copia de la agenda.
- Los directores hacen sus presentaciones de 10 minutos cada una.
- Al concluir todas las presentaciones, se hace la presentación de la biblioteca comunitaria.
- Se termina la actividad con una refacción.



Acciones de Seguimiento:

- Reuniones individuales
- Coordinación de actividades
- Segundo Foro de Instituciones
- Formar un red de apoyo de la biblioteca

Evaluación:

Realizar una evaluación individual durante las reuniones individuales.

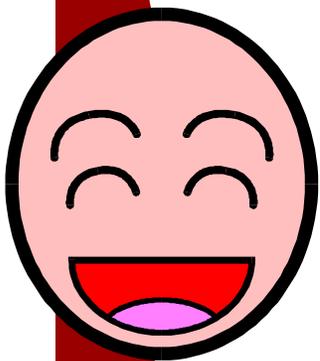
Resultados esperados:

Mejorar la cooperación y participación de otras instituciones en las actividades de la biblioteca.

Generar voluntarios para las actividades de la biblioteca.

Reconocimiento de la biblioteca como una institución fundamental en la comunidad.

Coordinación de esfuerzos de desarrollo en la comunidad.



INDICE

Actividad	Página
• 1. Rally	2
• 2. Arte con Yeso	7
• 3. Presentación de Power Point	9
• 4. Concurso de Poesía	11
• 5. Sillas Pintadas	13
• 6. Cine Foro	15
• 7. Rally de la Biblioteca	17
• 8. Tarde de Ingenio	19
• 9. Mural de Pintura de Dedos	21
• 10. Alternativas para la Hora de Cuento	23
• 11. Uniendo Generaciones	25
• 12. Chistes para Todos	27
• 13. Conociendo tu Comunidad	30
• 14. Foro Institucional	33

