

Guía de actividades



21.^a Maratón
Nacional de Lectura
Fundación Leer



Contenidos

	Página
¡Hola!	3
¿Qué es la Maratón?	6
Inscripción	8
Organización de la Maratón	10
Desafío Leer El Club	15
El lema de este año	18
Llevando el lema a la acción	20
Breve ABC de la literatura fantástica	22
Propuestas para compartir con los chicos y las chicas	24
La fantasía nos rodea: la ambientación como elemento clave en esta Maratón	57
Una tradición de la Maratón: tips para contar las lecturas	67
Nos vamos encontrando	71



¡Hola!

Bienvenidos y bienvenidas a una nueva Maratón. En tantos años de trabajo en promoción de lectura hemos podido juntar un puñado de certezas nada menores. Son aprendizajes, conclusiones, que van más allá del deseo sabido y compartido de que los chicos y las chicas lean, lean más, sepan cómo hacerlo, tengan las herramientas y construyan un hábito así como una inclinación, un gusto.

Se trata de lugares a los que llegamos después de pensar y ver y escuchar mucho, como premisas que estamos dispuestos a formular y defender. Son solamente tres, simples y (creemos) poderosas:

1

Sabemos que la promoción de la lectura en las infancias es una tarea compleja, evasiva de los resultados inmediatos y pendiente del trabajo de diferentes actores (familia, comunidad), aunque la escuela siempre tiene un lugar protagónico, democratizador, potente.

2

Sabemos que la promoción de la lectura en las infancias requiere del pilar del objeto (los libros, las lecturas) pero también de las acciones de los sujetos (la selección, la lectura en voz alta, la conversación, las actividades). Ambos son inexcusables.

3

Y, por último, sabemos que la promoción de la lectura en las infancias es una tarea prioritaria, ineludible, urgente. No solo porque la lectura es el centro de todo proceso de aprendizaje (condicionante para el rendimiento académico), sino porque leer resulta una experiencia intransferible en la que los chicos y las chicas pueden explorar y entender quiénes son y qué quieren ser.



Con estas tres ideas claras lanzamos la 21.ª Maratón Nacional de Lectura y los invitamos a renovar las propuestas, amplificar los alcances, potenciar las acciones. Queremos llegar a más instituciones, que se multipliquen las escenas de lectura y que el país entero alce las banderas de la alfabetización.

Todos los años, la Maratón convoca al festejo de la lectura alrededor de un lema, una temática. Este año, exploramos el mundo de lo fantástico, los seres imposibles y la imaginación.

De lo asombroso a lo imposible: cuando las puertas de lo fantástico se abren

Queremos que el universo fantástico inunde las instituciones y no solo eso, también las plazas y los espacios vecinos como los clubes, los comercios, las veredas. Soñamos con calles vestidas de magia y desfiles de seres extraordinarios que no queden encerrados en las instituciones y salgan al encuentro de los curiosos.



Va a ser una ocasión para indagar en los límites de lo posible y lo extraño, incluso, de lo sobrenatural. Una invitación para que los chicos y las chicas experimenten la ficción, la literatura, como oportunidad para ver el mundo con ojos extrañados, porque, tal como nos enseñó la eterna Liliana Bodoc, “la palabra poética tiene la posibilidad de construir otras realidades, de mostrarnos que hay un mundo por hacer”.

No hay duda de que va a ser una experiencia maravillosa. Entonces, como siempre, el viernes 29 de septiembre, ¡la lectura nos volverá a reunir!

El equipo de Fundación Leer

Marzo, 2023



¿Qué es la Maratón?

Siempre es importante redefinir de qué se trata nuestra Maratón Nacional de Lectura. Sobre todo, para focalizar los sí y advertir los no.



La Maratón sí es una campaña nacional en la que celebramos y compartimos lecturas.

Es un evento simbólico cuyo propósito es concientizar a las comunidades sobre la importancia que tiene la lectura para el desarrollo personal y el crecimiento de las sociedades.

Es una convocatoria abierta para que en un mismo día, en todos los rincones de la Argentina, diferentes tipos de instituciones que convocan a niños, niñas y jóvenes organicen gran variedad de actividades y experiencias de lectura.

La Maratón no es un evento aislado, sino que el día de la Maratón se festeja el trabajo de todo el año.

No es una propuesta que promueva la competencia sino más bien busca que desde cada institución se proyecte el compromiso hacia otras instituciones vecinas.



La campaña de la Maratón Nacional de Lectura tiene tres grandes momentos a lo largo del año:



Propuestas, actividades e ideas para leer con los chicos y las chicas durante todo el año para que la riqueza del trabajo realizado llegue a la comunidad entera.. Para esto, encontrarán orientaciones y sugerencias tanto en esta guía como en los diferentes recursos enviados a los inscriptos.



El día de la Maratón Nacional, **29 de septiembre**, con propuestas específicas para visibilizar la campaña a nivel nacional.



El **sorteo de libros** para nutrir la propuesta bibliográfica de cada institución participante e inscripta en la Maratón Nacional de Lectura.



Inscripción

Para ser parte de la Maratón Nacional de Lectura, el primer paso es inscribirse.

¿Por qué inscribirse a una campaña abierta?



La Maratón Nacional de Lectura es una campaña a nivel nacional pero es, al mismo tiempo, un **mensaje que impacta**: comunicar que más de cuatro millones de chicos y adultos en todo el país están leyendo y disfrutando de experiencias de lectura es una manera de poner a la lectura en la agenda educativa como prioridad.



Por eso, es central que todas las instituciones participantes se inscriban ya que así queda registrado su compromiso y su accionar. Además, su participación se **plasma en el mapa** que todos los años armamos en el que figuran todas las instituciones del país que dicen sí a la lectura.



Por último, a través de la inscripción, las instituciones acceden después de la Maratón a un **sorteo de libros infantiles y juveniles**.

Pueden escanear el QR o entrar
a maraton.leer.org
¡Es simple y rápido!



La Maratón tiene fechas importantes que es clave tener en cuenta:



¿Cuándo es la Maratón Nacional de Lectura?

29 de septiembre



¿Hasta cuándo hay tiempo para inscribirse?

Hasta el 28 de septiembre



¿Cuándo es el sorteo de libros?

27 de octubre



¿Cuándo se publican los resultados del sorteo?

30 de octubre

Recuerden que pueden sostener el contacto con Fundación Leer y estar siempre atentos a las novedades a través de nuestras redes sociales.



@fundleer



fundleer



@FundacionLeer



Organización de la Maratón

Dijimos que la Maratón no se reduce al festejo puntual en septiembre sino que ese día es el cierre de un trabajo de todo el año. Veamos entonces en detalle cuáles son los pasos y propuestas involucradas en cada etapa.

PLANIFICACIÓN

DESARROLLO

CIERRE



PLANIFICACIÓN

- 1** El primer paso es la **inscripción** en la página maraton.leer.org. ¿El segundo? Invitar a inscribirse también a todas aquellas instituciones vecinas que trabajen con niños, niñas y jóvenes a ser parte de esta iniciativa.
- 2** Leer con el equipo las propuestas didácticas de esta **Guía de la Maratón** a fin de planificar las actividades institucionalmente a lo largo del año.
- 3** Planificar las propuestas que se establecerán como actividades **permanentes** durante el año y puntualmente el **día** de la Maratón.
- 4** Ingresar en el **calendario** escolar el evento de la Maratón.
- 5** **Comunicar** a las familias la participación de la institución en la campaña explicando su naturaleza, sus ideas y la agenda.



DESARROLLO

- 1** Durante los meses de marzo a septiembre, es necesario que alguien del equipo pedagógico quede atento a las **novedades** de ideas y propuestas que se ofrecen desde la Maratón. Las redes sociales son un canal excelente en este sentido además de quedar atentos al correo electrónico.
- 2** Rastrear el **material de lectura** con el que cuenta la institución y distribuirlo para las diferentes propuestas (las actividades durante el año y aquellas para el día del festejo de la Maratón).
- 3** Identificar y contactar **instituciones vecinas** (bibliotecas, escuelas de diferentes niveles, institutos, hogares, centros) con las que se puedan articular actividades tanto en los meses previos como el día de la Maratón.



DESARROLLO

- 4** Comenzar a contactar a los **medios locales** detallando las actividades destacables que la institución organizará.
- 5** **Publicar** en medios físicos como carteleras pero también virtuales como redes sociales, blogs, etcétera las diferentes propuestas que incluirá la participación de la institución en la Maratón Nacional de Lectura.
- 6** Registrar con **fotos y videos** todas las acciones que se realicen antes y durante la Maratón a fin de enviarlo como contenido a la Fundación Leer.
- 7** Previo al día de la Maratón, organizar los **recursos necesarios**, repasar con los equipos involucrados la agenda que tendrá lugar y enviar las invitaciones de participación a familias, comunidad y medios.



CIERRE

- 1** Al finalizar, pueden entregar a los participantes un **diploma** simbólico o un recordatorio que refleje la esencia de la propuesta.
- 2** Registrar los **medidores** de lectura como testimonio de lo ocurrido.
- 3** Quedar atentos al **sorteo** de libros que Fundación Leer organiza entre las instituciones participantes a la Maratón.



Desafío Leer. El club: libros digitales y mucho más

En esta Maratón contamos con una novedad: renovamos nuestra plataforma de libros digitales y juegos. Ahora se llama **Desafío Leer. El club** (desafioelclub.leer.org) y ofrece muchas cosas nuevas para trabajar con los chicos y chicas. Un entorno ideal para acceder a libros, y ahora también a planificaciones y recursos para el aula, ideales para expandir lecturas y crear espacios de encuentro.

Desafío Leer. El club tiene como entorno digital una plataforma (desafioelclub.leer.org) que permitirá que los docentes y mediadores puedan planificar lecturas de forma sistemática y las familias puedan disfrutar de una oferta increíble de libros digitales en el hogar.

En esta plataforma encontrarán:

- ✓ Libros digitales destacados que se renuevan cada 15 días, ¡esto hace que puedan descubrir libros nuevos todo el tiempo!
- ✓ Una biblioteca permanente con cuentos clásicos y audiolibros
- ✓ Juegos para resolver y fortalecer la comprensión lectora
- ✓ Recursos para que los docentes puedan trabajar en el aula (guías para leer con el grupo y modelos de talleres de lectura y escritura)
- ✓ Video-talleres con reconocidos autores de literatura infantil para aprender de los expertos
- ✓ Un sistema para que los chicos y chicas ganen puntos, trofeos, diplomas y se entusiasmen con el desafío de convertirse en lectores



Al acceder al sitio, los chicos y las chicas no solo diseñan su perfil, sino que a partir de allí comienzan su recorrido de lecturas. Y en este camino, la plataforma les permitirá lograr avances sumando puntos a través de lecturas, juegos o cumpliendo distintos desafíos.

Regístrate en la Maratón para recibir novedades sobre este renovado espacio en el que vas a poder formar parte de una gran comunidad de docentes y mediadores comprometidos con formar a chicos y chicas como lectores.



El folclore, las leyendas, los mitos y las fábulas han acompañado la infancia de los niños de todos los tiempos, porque cada niño lleva adentro una afición saludable e instintiva hacia las historias fantásticas, llenas de eventos increíbles y manifiestamente irreales. Las hadas aladas de Grimm y Andersen han traído más felicidad a los corazones infantiles que cualquier otra creación humana.



Prefacio de L. Frank Baum a *El mago de Oz*.



El lema de este año



La realidad no se limita a lo que nos es familiar, al lugar común, ya que en gran medida consiste en una palabra futura, aún latente y tácita.

Dostoievsky, Notas

Siempre vamos a promover la lectura, no vamos a soltar nunca nuestro deseo de que los chicos y las chicas de nuestro país puedan y quieran leer más. Tenemos motivos sobrados para sostener que la promoción de la lectura, la escritura y la alfabetización es el único camino para el crecimiento de las comunidades.

Sobre este escalón certero e indiscutible nos preguntamos: ¿qué tipo de lectura podríamos destacar en el recorrido lector de los niños, las niñas y jóvenes? Pues esta vez quisimos festejar, poner en un lugar protagónico, la lectura de lo fantástico. Así delineamos nuestro lema:



**De lo asombroso a lo imposible:
cuando las puertas de lo fantástico se abren**

¿Por qué? Sabemos que a veces las personas adultas tienden a ver en la fantasía un género infantil (como algo menor), poco serio, delirante. Y tal vez sea todo lo contrario. Desde Borges a Cortázar, desde Shakespeare a Tolkien, la fantasía no es locura frente a la racionalidad de lo real o tontería frente a la seriedad o profundidad de la verdad.



La fantasía yace en la posibilidad misma de la mente humana de imaginar más allá de lo visible. Por eso, no niega la realidad, más bien la cuestiona, la revisa y quiere comprenderla más en profundidad. No viene a describirnos lo que nos rodea sino que nos invita a imaginar lo que creemos que no está. En definitiva, no es el mundo conocido sino aquellos posibles.

Incluso, imaginar en vez de simplemente ver no significa tener la mente en las nubes, sino ver con empatía, con apertura, con curiosidad, ver con sueños y esperanza. Mejor lo dice Bodoc:



El pensamiento mágico, si lo pensamos en el plano colectivo, es una herramienta para abordar lo desconocido, lo nuevo... Lo fantástico no reproduce lo fenoménico, pero sí lo esencial. Una sirena no copia a una mujer, pero simboliza la índole profunda de “lo femenino”. Junto a esto, lo fantástico tiene una gran capacidad de universalizar, justamente porque se relaciona con los símbolos y no con las contingencias.

Entrevista a Liliana Bodoc. Disponible en:

<https://revistadeletras.net/liliana-bodoc-la-ficcion-es-una-herramienta-insustituible-para-conocer-lo-real/>

No hay duda de que las infancias merecen, necesitan la fantasía para crecer, para imaginar otros mundos. Los chicos y las chicas deben poder ampliar sus horizontes a través de los relatos porque así garantizaremos la ampliación, la diversidad y la apertura.

Entonces, por todo, en esta 21.^a Maratón, abrámosle la puerta a lo imposible.



Llevando el lema a la acción

Para llevar el lema de la Maratón a las instituciones, todos los años, diseñamos actividades puntualmente organizadas por niveles. En todas ellas se invita a un trabajo de diálogo entre diferentes lenguajes con la literatura y la lectura en el centro, por supuesto. Y todas las propuestas además se cierran (como los proyectos) con una producción o resultado que los propios grupos realizan y exponen, presentan o ponen en juego el día de la Maratón.

Pero eso no es todo. El día de la Maratón queremos que el lema se haga realidad en los espacios, que las puertas de lo fantástico se abran y habiten, pueblen y territorialicen. **Que se intervengan las entradas, las salas y se decore cada rincón de la institución. Que la ambientación desborde, alcance la plaza, el barrio, la comunidad y contagie a los vecinos, a las familias.**

Que el universo fantástico –imaginado en las lecturas– se haga visible en los escenarios y que la fiesta de la lectura sea la fiesta de lo asombroso.

Porque si queremos **dar una imagen, una foto, una postal del país comprometido con la lectura**, nada mejor que proyectar y visibilizar esos sueños. Como Bastián (personaje de *La historia interminable* de Michael Ende) que cuando tiene que recrear la tierra de Fantasía, solo puede lograrlo usando la potencia de su imaginación: deseando y nombrando lo imposible.



En el mundo de la fantasía, cada parte pertenece al mundo de los sueños y esperanza de la humanidad. Por eso, no existen límites para la fantasía.

Michael Ende. *La historia interminable* (Loqueleo).



En resumen, el día de la Maratón, proponemos algunas ideas concretas para visibilizar el lema y construir a nivel país una foto tan contundente y llamativa que convoque y despierte hasta a los más desinteresados. Le abrimos la puerta a lo fantástico y comienza a ser visible.

Decoración de puertas de las instituciones (más adelante en la guía encontrarán propuestas concretas para esto). No solo de las instituciones participantes sino aquellas que puedan articularse (centros, hospitales, clubes)

Disfraces y máscaras no solo para los chicos y las chicas, sino también para los adultos (más adelante en la guía encontrarán propuestas concretas para esto)

Caminatas por el barrio con disfraces, panfletos explicando la propuesta, música y hasta relatos por altavoz

Espectáculos en las plazas: proyecciones, sesiones de lectura en voz alta o música (los productos que se esperan mostrar el día de la Maratón, se pueden exponer en las plazas con la visita de cientos de vecinos), ambientación de las plazas para que lo fantástico se expanda a la comunidad

Decoración de las casas de los chicos y las chicas con la temática



Breve ABC de la literatura fantástica

La fantasía como género en la literatura fue asunto de debates, análisis, estudios, clasificaciones, posturas. ¿A qué llamamos *fantasy*? ¿Cuál es la diferencia entre maravilloso y fantástico? ¿Es lo mismo fantasía que género fantástico?

Nos pareció mejor simplificar, despejar y sintetizar con la esencia de los debates entendiendo que cuando hablamos de la literatura fantástica nos referimos a relatos en los que aparecen elementos que no se pueden explicar por medio de la razón, que ponen la realidad en cuestión y que tienen algo de **sobrenatural, extraordinario o mágico**.

Otra de las características claves de la literatura fantástica es lo que genera en el lector: es como si **lo pusiera a dudar**, a preguntarse **¿esto es real? ¿Esto podría ser real?** Esa duda de si lo que estoy leyendo podría pasar en la realidad o no, si el narrador está contando un sueño, una visión o qué está pasando, es la esencia de estos relatos.

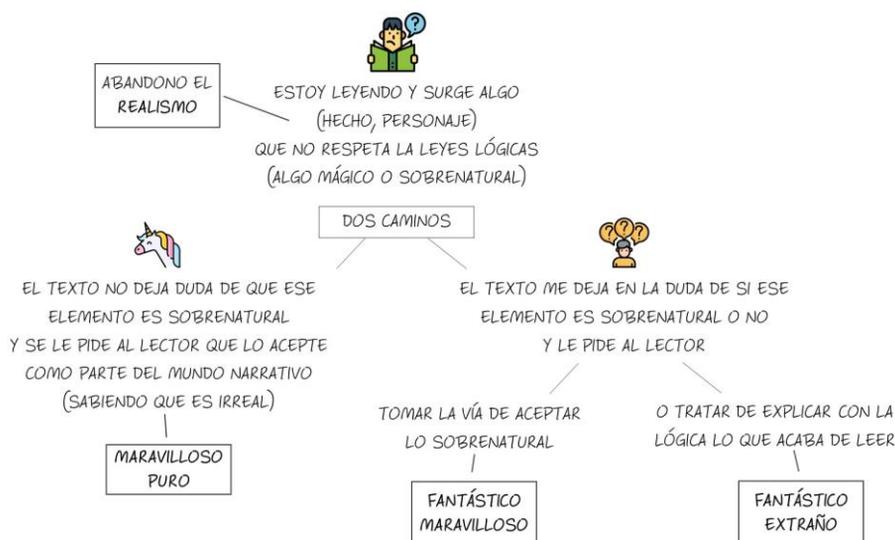
Porque una cosa es cierta: cuando un autor elige el camino de la fantasía, no se ciñe a la realidad tal como la conocemos, sino que explora con la potencia de la imaginación lo que la realidad podría tener, lo que no vemos pero podría estar allí. Y entonces el lector se queda pensando *¿qué acabo de leer?*



No se preocupen, a lo largo de la guía, ofreceremos frente a la temática orientaciones didácticas, propuestas, actividades y títulos acordes para cada uno de los niveles.



En resumen, no se abata con clasificaciones complicadas. Este diagrama puede ayudar siempre a entender cuándo se inaugura en un relato la fantasía.



Pero si quieren ahondar más, se puede recurrir al bellissimo texto de Julio Cortázar "El sentimiento de lo fantástico".



Propuestas para compartir con los chicos y las chicas

Vamos a recorrer las diferentes etapas escolares ofreciendo actividades de lectura, cruces con diferentes lenguajes, producciones individuales o colectivas, recorridas por obras puntuales.

Las propuestas están enfocadas en el trabajo de todo el año y se proyectan como cierre el día de la Maratón.

Propuestas para Nivel Inicial y Primer ciclo del Nivel Primario

Propuestas para el Segundo ciclo del Nivel Primario

Propuestas para el Nivel Secundario



Por supuesto, son los mediadores los que efectivamente conocen cabalmente a los grupos de chicos y chicas con los que trabajan. Tal vez creen que para su grupo pueden tomar las propuestas de otro nivel. Las **adecuaciones** a los contextos son clave y desde Fundación Leer solo ofrecemos propuestas didácticas queriendo nutrir el repertorio de estrategias.

Todas las propuestas son para una **elaboración colectiva** entre el mediador y los chicos y chicas durante los meses previos a la Maratón.

Durante la elaboración del juego o la actividad, la idea es que los grupos atraviesen situaciones variadas de **lectura, escritura y debate**.



Verán que cada propuesta tiene un **resultado concreto** que se pretende proyectar y demostrar el día de la Maratón.



Propuestas para Nivel Inicial y primer ciclo del Nivel Primario



PROPUESTA 1. QUIÉN SOY Y NO EXISTO



PROPUESTA 2. CUBO FANTÁSTICO



PROPUESTA 3. IDENTIKIT MONSTRUOSO





PROPUESTA 1. QUIÉN SOY Y NO EXISTO

Seguramente todos conocen el juego *quién soy* en el que básicamente a cada jugador se le asigna una identidad al azar (puede ser una cosa, un animal, un personaje). Este debe adivinar de qué se trata a través de preguntas a sus contrincantes.

Pues esta versión del juego incluirá necesariamente personajes o elementos de la literatura fantástica.

Les ofrecemos a continuación en paso a paso y modelos y ejemplos para poder crear su propio juego *quién soy* versión *fantasy*.

- 1 Elijan al menos 20 elementos para crear las tarjetas de identidad. También pueden nutrirse de lecturas y narraciones. Por las dudas, les damos algunas opciones:

MAGO, HADA, BRUJA, HECHIZO, DRAGÓN,
OGRO, VARITA, POCIÓN, DUENDE

Recuerden que deben diseñar (pueden usar cartulinas y dibujar o usar herramientas digitales) las cartas con la imagen del elemento y la palabra debajo.



2 Para nutrir esas expresiones, podemos ir a una selección de cuentos de la tradición oral: los hermanos Grimm, Charles Perrault, Afanasiev. Pueden encontrar un abanico superinteresante en Desafío Leer. El club.

3 Diseñen la vincha en la que cada jugador dispondrá de la carta de identidad. Pueden usar el material que quieran, la clave es que puedan disponer la carta sobre la frente del jugador. Les damos un ejemplo.



4 Construyan cartas con preguntas orientativas para que los jugadores puedan echar mano. Les damos ejemplos:

- *¿Soy un personaje? ¿Soy bueno/a?*
- *¿Soy una cosa? ¿Para qué sirvo?*
- *¿Aparezco en tal cuento?*





PROPUESTA 2. CUBO FANTÁSTICO

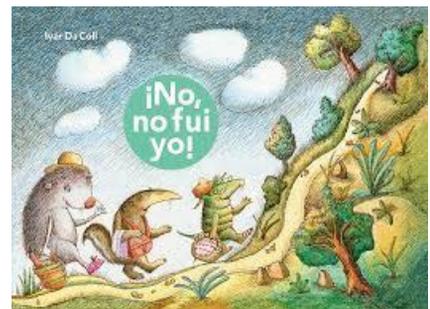
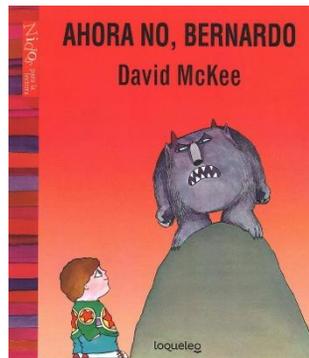
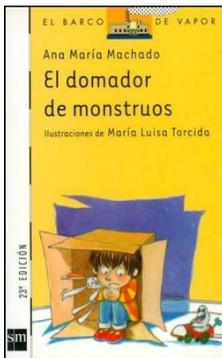
Vamos a armar un cubo con desafíos a la imaginación. El cubo ofrecerá en cada lado un reto que el jugador debe completar.

Los retos deben poder recuperar saberes o experiencias de lectura, pero también motivar la imaginación y la creatividad.

Cada jugador o equipo participante tira el dado y según el desafío que le toca debe completarlo en el tiempo establecido.

Vamos con el paso a paso.

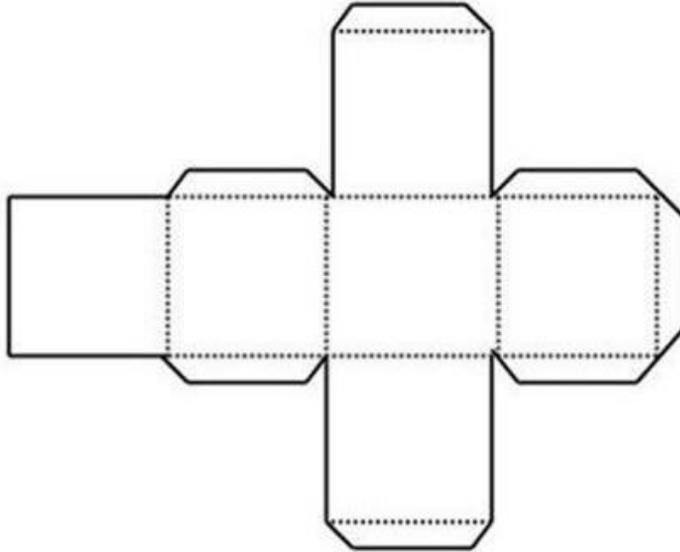
- 1 Motivar la construcción del cubo fantástico a través de la lectura. Elegimos títulos en los que aparezca la invención. Les damos algunos ejemplos:



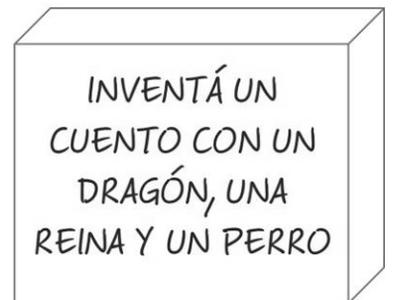
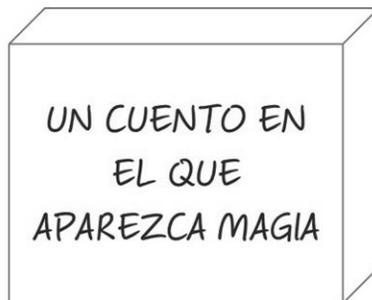
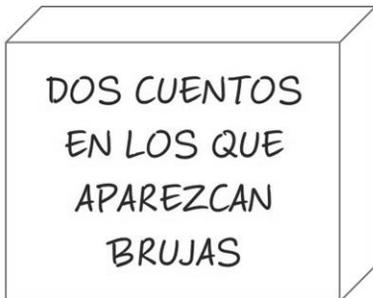
En todos estos títulos, los personajes inventan (o no) historias para sortear algunos obstáculos. Pues de eso se tratará este juego.



2 Conseguimos o construimos un cubo clásico de seis lados.



3 Luego pensamos y escribimos un desafío por cada lado y se lo pegamos a cada cara. Les damos algunos ejemplos:



Pueden preparar varias consignas o desafíos y varios cubos. Incluso pueden crear uno gigante (de un metro por ejemplo) para jugar toda la institución el día de la Maratón.

Siempre adecuados al nivel de los grupos y realizados con los chicos y las chicas. La idea es que luego, el día de la Maratón, participen otros grupos que no hayan armado las consignas.

Recuerden alternar entre consignas de recordar textos sabidos y propuestas de invención, siempre bajo la coordenada de la fantasía.





PROPUESTA 3. IDENTIKIT MONSTRUOSO

Para esta actividad, lo primero que queremos es que los chicos y las chicas se pregunten, reflexionen sobre lo que es un monstruo. Porque en primer lugar el monstruo es constitutivo de la infancia: para la imaginación, frente a los miedos o simplemente con lo desconocido o innombrable.

Cuando le preguntaron a Liliana Bodoc (gran inventora de monstruos) dijo esto:



Un monstruo socialmente hablando, no es un ser horripilante y feroz; es algo mucho más serio. Para las sociedades lo monstruoso es el otro. Es lo que interpela sus paradigmas y pone en jaque sus tabúes.

Guauu, será por eso que en la famosa novela *Frankenstein* el monstruo no lleva nombre, pero poquito a poco los lectores le asignaron el nombre de su creador.

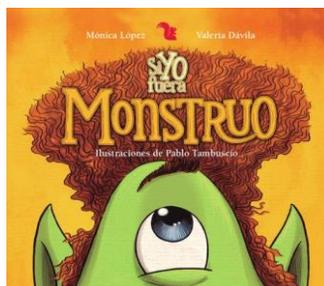
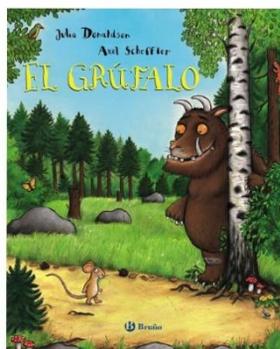
En definitiva, lo que queremos ahondar con los chicos y las chicas es que no hay nada que deje volar más la imaginación que la creación de un monstruo, porque, precisamente es tal y como queramos hacerlo; no hay reglas de cómo debe ser.

Esta propuesta es para que los chicos construyan un identikit (como los de la policía) de monstruos. El juego será imaginar a un monstruo solo a través de las descripciones del inventor.

Vamos de a poco.



- 1** Partimos leyendo, por supuesto. Y seleccionamos una serie de textos donde se construya la monstruosidad, donde se la imagina, se la inventa.



Reflexionamos con el grupo sobre las formas de los monstruos:

- *¿Qué forma tienen los monstruos? ¿Son todos iguales?*
- *¿Una persona común puede ser un monstruo?*
- *¿Cuáles dirían que son las condiciones indispensables para crear un monstruo?*



2 Ahora recuperamos el concepto de identikit.

Un retrato robot o retrato hablado, también conocido como identikit, es una reconstrucción plástica de una persona de la que se carece de imágenes fidedignas. El retrato robot se realiza a través de la descripción de alguien que la conoce. Se utiliza habitualmente para investigaciones policiales, con el fin de poder identificar a delincuentes o a personas desaparecidas.

Fuente: wikipedia

Podemos acompañar la definición con algunos ejemplos y articulamos puntualmente con dos de las lecturas anteriores: *El grúfalo* y *Si yo fuera un monstruo*.



3 Por último, redactamos las descripciones para el identikit en tarjetas.

Podemos armar varias opciones:

- *Descripciones de monstruos horribles que den miedo*
- *Descripciones de monstruos que parezcan buenos pero sean malos*
- *Descripciones de monstruos que parezcan malos pero sean graciosos*

El día de la Maratón los chicos y las chicas jugarán a ofrecer a los jugadores la descripción para que los participantes puedan dibujar de acuerdo a lo que leen.

El encuentro entre lo que imagina el lector del identikit y su autor será el cierre humorístico para la actividad.



Propuestas para el segundo ciclo del Nivel Primario



PROPUESTA 1. JUEGOS ÓPTICOS



PROPUESTA 2. PREMIO PULITZER



PROPUESTA 3. MEMES





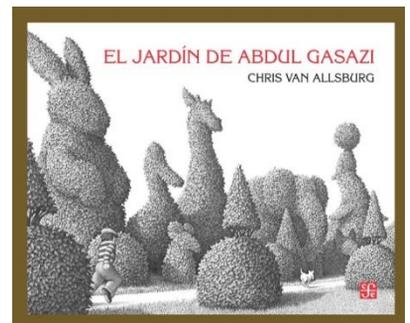
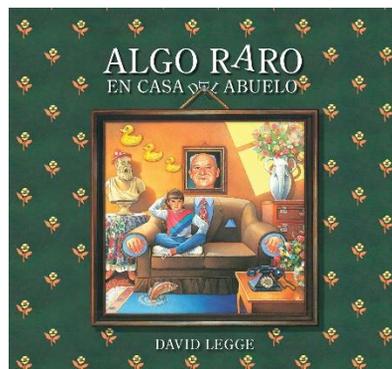
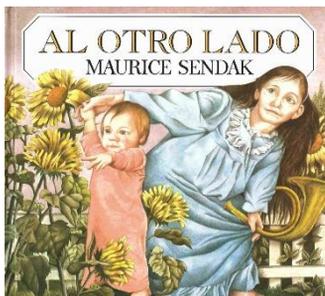
PROPUESTA 1. JUEGOS ÓPTICOS

Antes de que los hermanos Lumière proyectaran a fines del siglo XIX *La salida de los obreros de la fábrica* y se fijara el nacimiento del cine, existieron infinidad de juegos ópticos, es decir, mecanismos para simular el movimiento de la realidad.

Nos interesan estos objetos porque pueden permitir a los chicos y a las chicas explorar la idea de narrativa, de qué significa contar una historia yendo incluso a la esencia de que si hay movimiento entre dos acciones, ya hay algo que se cuenta.

Por eso, vamos a explorar varios objetos que los chicos podrán hacer de manera artesanal y casera. El objetivo es que a través de estos juegos ópticos, los chicos y las chicas puedan jugar con los textos fantásticos (no maravillosos), puntualmente, aquellos en que los elementos sobrenaturales son sutiles, ambiguos, sugeridos.

1 Comenzamos por la lectura de textos del género fantástico.



En todos estos títulos, la magia no está incluida como parte indiscutible del escenario, sino que cuestiona el mundo de lo real, lo pone en jaque. Y es el lector el que tiene que decidir si lo maravilloso es posible o va a explicarlo por la racionalidad (son visiones o sueños).

2 Luego vamos a explorar y decidir el juego óptico que queremos realizar para exponer el día de la Maratón.

Les recomendamos hacer un taumatropo, un zootropo o un folioscopio. Son todos juegos hechos con algo más que papel que simulan el movimiento (la animación) a través de mecanismos de traspaso de las imágenes. El taumatropo, por ejemplo, es simplemente dos imágenes impresas a cada lado de un pequeño disco de papel cartulina. Se atan hilos a cada lado del disco y al enrollar el cordón y desenrollarlo con velocidad las imágenes de ambas caras parecen superponerse.

En definitiva, todos requieren pocos elementos y son sumamente accesibles.

Acá tienen un abanico bien explicativo.



Elijan de las lecturas recorridas el contraste de lo real y lo mágico (por ejemplo los duendes en *El otro lado*) para poder concentrarlo en la ilusión óptica.





PROPUESTA 2. PREMIO PULITZER

Los Pulitzer son tal vez los premios más importantes del periodismo. Bajo esta idea, vamos a proponer a los chicos y a las chicas salir a la comunidad para buscar “la gran historia”, una historia que no haya sido publicada, no una historia que exista, sino un relato que venga de la experiencia.

Y por supuesto queremos indagar en experiencias que algún familiar, alguien del barrio o de la comunidad que haya vivido un episodio extraño, inclasificable o extraordinario.

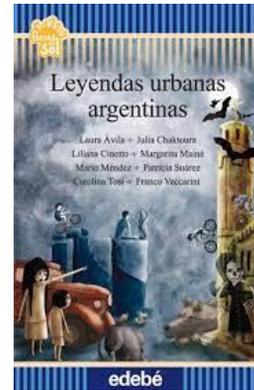
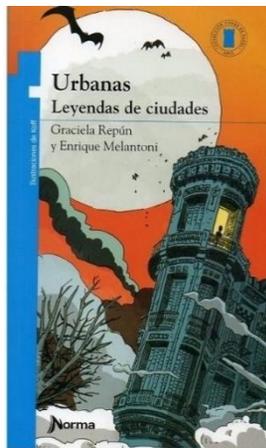
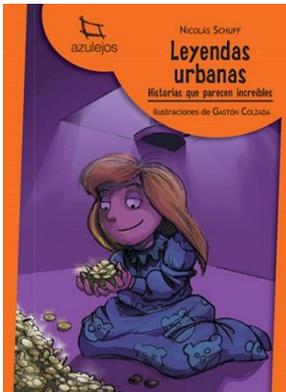
Queremos que los chicos y las chicas rescaten esas leyendas urbanas misteriosas que circulan en las ciudades a fin de que analicen la potencia de la imaginación no solo en los libros sino también en la vida y la posibilidad de transformar en relato aunque no seamos autores.

La idea entonces es que recorran el camino completo de un buen periodista:

- Salir al encuentro para escuchar y elegir dónde puede haber una buena historia
- Entrevistar al protagonista o testigo, y tomar nota o grabar
- Escribir el relato que resuman la esencia de la historia



- 1 Como siempre, el puntapié es la lectura. Les recomendamos algunas antologías de leyendas urbanas que pueden despertar el interés:



- 2 Con todas estas historias en la cabeza, vamos a indagar, consultar, preguntar en las familias y comunidades:

¿ALGUNA VEZ VIVISTE UNA EXPERIENCIA EXTRAORDINARIA O AL MENOS MUY EXTRAÑA?

- 3 Luego proyecten las entrevistas. Sepan que tal vez entrevisten tres supuestas historias y se queden con una sola. La lectura posterior del material es clave para delimitar dónde hay una buena historia para contar o dónde no.



4 Armen el relato siguiendo los siguientes consejos:

1. ESCUCHEN O REPASEN LA ENTREVISTA PARA EXTRAER LA ESENCIA DE LA HISTORIA → QUÉ PASÓ Y A QUIÉN LE PASÓ
2. DECIDAN LA VOZ O EL TIPO DE NARRADOR
 - COMO NARRADOR DESDE AFUERA SIN APARECER Y CONTANDO TODO (LO QUE PASÓ, LO QUE DIJO Y HASTA LO QUE SINTIÓ O PENSÓ EL PROTAGONISTA)
 - COMO NARRADOR PARTICIPE CONTANDO LA ENTREVISTA Y LO QUE HICIERON, DIJERON Y HASTA SINTIERON AL ESCUCHAR
3. RECUPEREN LA SECUENCIA DE HECHOS QUE TUVIERON LUGAR EN LA HISTORIA Y DECIDAN EL ORDEN QUE LE DARÁN (SI RESPETARÁN LA SECUENCIA LÓGICO-CRONOLÓGICA O COMENZARÁN A CONTAR POR EL FINAL)
4. ARMEN EL EQUEMA INICIAL Y LUEGO REVISEN VARIAS VECES EL PRIMER BORRADOR PULIENDO EL ESTILO, LOS RECURSOS O LAS DECISIONES DE INCLUSIÓN DE DESCRIPCIONES, DIÁLOGOS, NARRACIONES, ETC.

El día de la Maratón pueden hacer la presentación del texto con una publicación simple. Los autores pueden (como en las mesas de presentación de libros) contar todo el proceso de escritura. Al final, un jurado puede evaluar y determinar la historia que ganará el Pulitzer.





PROPUESTA 3. MEMES

Aristóteles dijo –y después lo reconfirmó Henri Bergson en su libro *La risa. Ensayo sobre el significado de lo cómico*– el hombre es el único animal que ríe. No pensemos en las hienas: hablamos de reírnos de verdad, de encontrar humor en algo que vemos, leemos o escuchamos. Porque claro, la risa es un hecho social por naturaleza. De hecho, si nos causa gracia un animal es porque captamos un gesto o algún rasgo humano.

Los memes están tal vez en uno de los lugares más protagónicos del humor en nuestros días. Hacemos memes, nos mandamos memes y nos reímos siempre haciendo coincidir algo que nos pasa o vemos con algún meme.

Pero, ¿qué son los memes? Los memes son imágenes acompañadas de un texto corto que componen una frase original y cuyo fin es expresarse para llegar a la mayor cantidad de audiencia posible. Por eso en general hay memes (o plantillas, es decir, imágenes que permiten la creación de nuevos memes) que son verdaderamente virales.



La idea es con los chicos y las chicas, recuperar el género del meme debatir definiciones previas y ampliar y conceptualizar más. Para ponerlo en juego a fin de divulgar, explicar o incluso hacer viral qué es la fantasía.

Vamos por paso.

- 1 Repasamos juntos el concepto de fantasía. Pueden usar el material en la guía. Durante la exploración tomen nota de las definiciones o mensajes potentes que quieran comunicar. Les damos algunos ejemplos:

La fantasía ponen la realidad en cuestión

La fantasía incluye algo de sobrenatural, extraordinario o mágico

La fantasía deja al lector dudando respecto de qué fue lo que leyó

La fantasía explora con la potencia de la imaginación lo que la realidad podría tener



- 2** En segundo lugar, y antes de elegir la imagen (lo más divertido, por supuesto), debemos decidir qué tipo de recurso humorístico pondrá en juego el meme:

IRONÍA - se da a entender lo contrario de lo que se dice.

HIPÉRBOLE - exageración desmedida hasta que se convierte en ridículo

SÁTIRA - se caracteriza por utilizar el humor, la ironía y la exageración para ridiculizar y criticar a individuos, instituciones, costumbres o ideales

PARODIA - es una imitación humorística de un material artístico

- 3** Por último, elijan las imágenes (o pueden dibujar o crear un collage para la versión en papel) y redacten el texto.

El día de la Maratón pueden organizar una exposición de los memes como forma de promover la lectura del género.



Propuestas para el Nivel Secundario



PROPUESTA 1. PÓDCAST



PROPUESTA 2. AUDIOLIBROS /
VIDEOLIBROS



PROPUESTA 3. SOMBRAS NADA MÁS





PROPUESTA 1. PÓDCAST

Si tuviéramos que reseñar los consumos culturales surgidos en los últimos diez años deberíamos hablar sin duda de los pódcast. Por supuesto, deudor de la radio y otras prácticas y soportes, el pódcast puede definirse como un archivo de audio, un contenido grabado, que se puede escuchar desde una compu, tableta u otro reproductor.

Es un archivo de audio digital que podemos grabar con un propósito determinado y que los destinatarios pueden escuchar cuándo quieren y cómo quieren.

Los pódcast pueden tener muchos objetivos (informar, entrevistar, debatir, etcétera). En este caso, la idea es que los chicos y las chicas investiguen, resuman y armen un guion para reflexionar y ampliar los saberes en relación con la literatura en general y puntualmente con el género fantástico.

Vamos a acompañar el paso a paso a fin de promover el uso de esta potente y actual herramienta educativa. Tengamos en cuenta que el pódcast como recurso educativo permite consolidar en los chicos y las chicas los saberes leídos o escuchados, los motiva a mejorar su expresión oral, estimula la competencia digital mientras aumenta el interés y la motivación frente a los procesos de aprendizaje.



1 En primer lugar, debemos definir qué formato discursivo tendrá el pódcast.

- SI SE TRATARÁ DE UNA ENTREVISTA (POR SUPUESTO, DEBERÁ SER A ALGUIEN QUE SEA COMPETENTE EN EL TEMA)
- TAMBIÉN PUEDE SER UNA SECUENCIA MÁS NARRATIVA QUE CUENTE LA HISTORIA DE UN AUTOR U OBRA
- O SERÁ UNA SECUENCIA MÁS INFORMATIVA O EXPLICATIVA
- O BIEN SE TRATARÁ DE UN DEBATE FRENTE A UN TEMA POLÉMICO

2 Respecto de los temas, la idea es promover la lectura de la literatura fantástica. Por eso, como orientación, les ofrecemos algunos títulos temáticos:

1. *¿Qué es la literatura fantástica?*
2. *¿Por qué es importante leer literatura fantástica?*
3. *Orígenes de la literatura fantástica*
4. *Historia de una obra o autor puntual*
5. *La literatura fantástica, ¿es un género infantil?*
6. *Diez obras de la literatura fantástica que no te podés perder*
7. *La literatura fantástica y el cine*



3 Definido el formato discursivo y la temática, debemos armar el guion que, por supuesto, dependerá del género elegido (no es lo mismo guionar una entrevista que un debate).

Para la escritura del guion, no se olviden de incluir las siguientes secuencias:

1. *Presentación de los participantes*
2. *Anuncio del tipo de pódcast y temática*
3. *Comienzo a través de un recurso motivante (cita, anécdota, etc.)*
4. *Desarrollo del texto en el que se responda la pretensión de la temática*
5. *Reformulación sintética que recupere las ideas centrales*
6. *Cierre y saludo*

El día de la Maratón, los participantes presentan sus pódcast, explican su proceso de creación y finalmente proyectan los archivos.





PROPUESTA 2. AUDIOLIBROS / VIDEOLIBROS

Cuando hablamos de escuchar, otro gran formato de contenido grabado son los audiolibros. La grabación en este caso incluye la lectura en voz alta de un texto (por lo general de ficción, aunque hay también informativos o de otra clase).

La mayoría de los audiolibros solo cuentan con las voces interpretativas del narrador. Otros en cambio usan efectos de sonido y música para que los audiolectores se concentren mejor en la historia.

También es posible grabar un video-cuento, es decir, registrarlo no solo por audio sino también por imagen.

Va un ejemplo de un canal para escuchar audiocuentos:

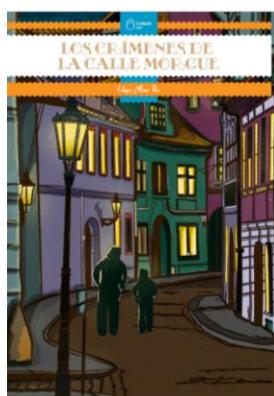
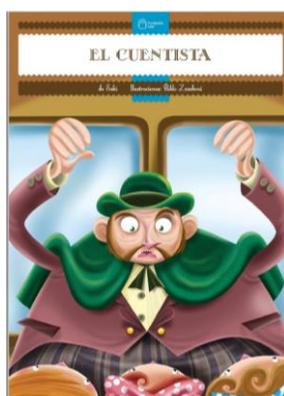
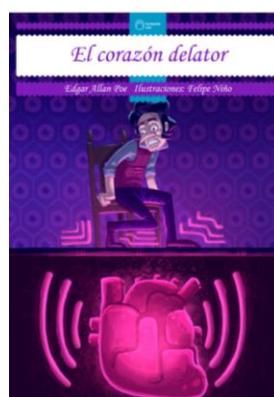


Va un ejemplo de un canal para escuchar audiocuentos:



No se preocupen, es sencillo, los acompañamos en el paso a paso.

- 1 En primer lugar, vamos a rescatar algunos clásicos fantásticos para leer. En la plataforma de Fundación Leer desafioelclub.leer.org, encontrarán un sinfín. Les recomendamos algunos geniales para el formato tanto de audio como de video.



2 Para grabar, con un celular, es suficiente. En el caso del audiolibro, les ofrecemos algunos consejos para tener en cuenta a la hora de grabar:

Las voces de los personajes no necesariamente se deben impostar. A veces, con hacer la voz un poco más aguda o grave es suficiente para interpretar un personaje. Si son muchas, variadas y recurrentes a lo largo del relato, lo mejor será una lectura coral.

No apurarse. Las oraciones pueden tener palabras que dichas muy juntas se puedan prestar a confusión. Es preferible marcar micropausas –sobre todo entre términos menos familiares– y acelerar cuando las oraciones sean más sencillas de comprender.

Además, la velocidad dependerá del momento que se esté contando. En las descripciones de personajes, espacios o escenas, la voz podrá ir más despacio.

Cuando en el relato se sucedan hechos determinantes, acciones de los personajes, podemos tal vez acelerar un poquito.

Otro gran tema es el volumen. Siempre teniendo cuidado de que se trata de una grabación, es posible jugar con los niveles de volumen frente a los diferentes momentos narrativos

La idea es que los efectos y la música convierten una mera narración escuchada en la posibilidad de proyectar una película en la cabeza. El recurso de la música es clave: no interrumpe y tampoco adorna, sino que acompaña la narración, enfatizando, ampliando o marcando algún elemento.

la clave de insertar un sonido es la pertinencia., la idea es que aporte o amplíe o ayude a la narración cuando pueda resultar un poco confusa.

Hay muchos programas gratuitos para usar, y muy sencillos de implementar. Audacity es una opción interesante.



2 En el caso de los videolibros, tomen los mismos consejos a la hora del audio y tengan en cuenta algunos consejos para la cuestión visual:

1. Decidan la escenografía o locación y luego piensen una forma de apoyar el celular sujeto en algún lado para que quede fijo. Otra opción es usar un trípode.
2. Asegúrense la iluminación (homogénea y suficiente). Siempre mejor luz de día.
3. Si no cuentan con micrófono, traten de grabar cerquita del dispositivo y en un ambiente libre de ruidos y lo más aislado que se pueda.
4. Antes de grabar, asegúrense de que el dispositivo no está en línea para recibir mensajes y llamadas.
5. Utilizar siempre la cámara trasera (las delanteras son siempre de peor calidad) y elegir la máxima resolución posible. Y nunca grabar en vertical, siempre en horizontal.

El objetivo es que el día de la Maratón presenten los archivos creados, cuenten el proceso de creación, y los compartan con los visitantes.





PROPUESTA 3. SOMBRAS NADA MÁS

En el último año del 1800 nació en Berlín Lotte Reiniger. ¿Quién? Fue la pionera del cine de animación. Exacto, la primera, mucho antes de que Disney lanzara el estreno *Blancanieves y los siete enanitos*, Lotte —fascinada desde pequeña con las sombras chinas y la obra de George Méliès— revolucionó el mundo del cine con su película *Las aventuras del príncipe Achmed*.

Lotte Reiniger empleaba una particular técnica de animación, con un toque de teatro oriental. Utilizaba miles de siluetas de papel recortadas. El proceso de creación era laborioso, consistía en ir moviendo ligeramente las figuras y en sacar una foto de cada movimiento.



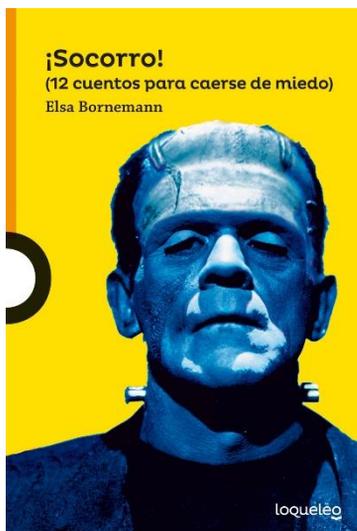
Si quieren saber más sobre maravilloso personaje, pueden ver este minidocumental.

Entonces, la idea es que los chicos y las chicas puedan armar su propio cortometraje. ¡No se preocupen! Explicamos en detalle cada paso a paso.

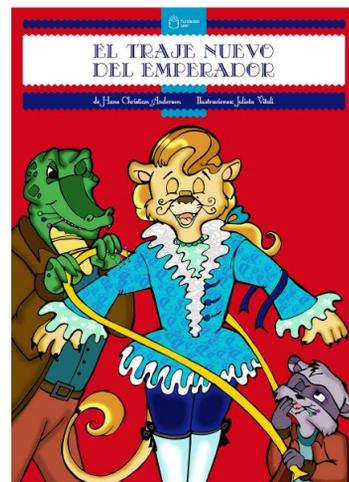
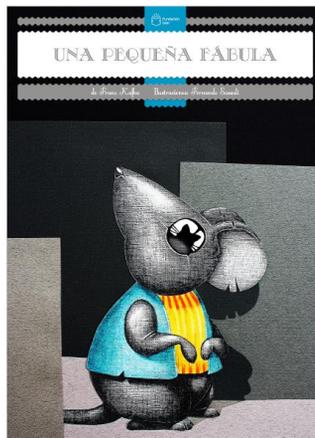


- 1 En primer lugar, invitamos al grupo a indagar en la figura de Lotte Reiniger. Pueden proyectar el video de Filmoteca.
- 2 Luego deberemos elegir el cuento que vamos a trasladar al lenguaje audiovisual. Como criterio general y para simplificar la tarea narrativa, prioricemos un cuento (no una novela)
 - corto y con estructura narrativa sencilla
 - que tenga pocos personajes y fáciles de retratar
 - con un conflicto bien identificable que abra y cierre de manera concreta

Les ofrecemos algunos ejemplos:



Cuento "Manos"



3 Tras haber leído el cuento, identifiquen estructura básica de la narración sobre lo que haremos el guion de la puesta teatral.

MARCO	SUCESO	
¿quiénes están? ¿dónde están? ¿cuál es la situación inicial?	¿cómo se complica la situación inicial? ¿qué pasa?	¿cómo se resuelve todo el conflicto?

Ahora escriban los diálogos de cada escena.

4 Recuperen los apuntes de *quiénes están* para armar los perfiles de los personajes. Solo identifiquen los personajes centrales no los que aparecen eventualmente.

Con eso delíneen en una hoja negra la silueta de los personajes y recórtenlas. Luego péguenlas en un palito (como los de *brochette*).



5 Ahora necesitamos el escenario. Para eso, consigan una caja (como de zapatos) en la que deben cortar dejando solo un marco. En el espacio extraído, vamos a pegar una papel transparente. El papel de seda es ideal.

Para la proyección, necesitamos por último una luz desde detrás del escenario.



La proyección puede ser en simultáneo el día de la Maratón (moviendo los títeres para la secuencia de escenas) o bien convertirla –siguiendo a Reiniger– en una animación sacando fotos a las diferentes partes de la secuencia.

Stop motion es la técnica cinematográfica que logra que imágenes estáticas cobren vida. Con una cámara bien orientada, fija, se sacan fotos de las diferentes etapas de un movimiento de algo. Cuando se editan las fotos una detrás de la otra y se proyectan secuenciadamente se genera el efecto de movimiento.



La fantasía nos rodea: la ambientación como elemento clave en esta Maratón

Para pensar en la ambientación, decoración o proyección escénica de esta Maratón, vamos a traer unas hermosas palabras del gran Julio Cortázar (por supuesto, amante y defensor de la fantasía):



Yo aceptaba una realidad más grande, más elástica, más expandida, donde entraba todo.

De eso se trata, de crear, el día de la Maratón, en los ambientes, en las instituciones, la proyección de la magia y la fantasía. Pensar que, más allá de los textos, los escenarios pueden también potenciar la imaginación.

Les ofrecemos tres grandes caminos con ideas concretas para vestir en esta Maratón las instituciones con los trajes de la fantasía.



Umbrales de la fantasía. La decoración de las puertas de las instituciones



Tierras imposibles. La decoración de aulas temáticas

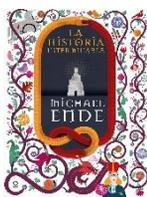


Seres asombrosos. El diseño de disfraces, máscaras, títeres y estatuas.



Umbrales de la fantasía. La decoración de las puertas de las instituciones

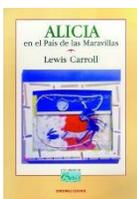
La primera propuesta es decorar las puertas a las instituciones como umbrales fantásticos. Les compartimos ideas de algunos títulos clásicos. Hay otros tantos, por supuesto.



Inspirado en *La historia interminable*, podemos decorar la puerta de la institución con un libro abierto. Allí, en la lectura, comienza el terreno de lo imposible posible.



En *Las Crónicas de Narnia*, la tierra mágica surge cuando los personajes principales encuentran el pasaje en el viejo ropero.



Y quién puede olvidar la escondida madriguera al pie del árbol por la que Alicia cae siguiendo al conejo blanco.



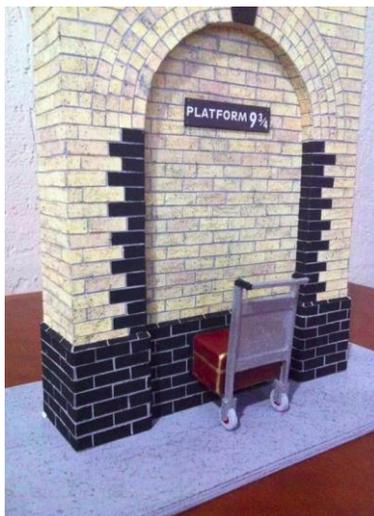
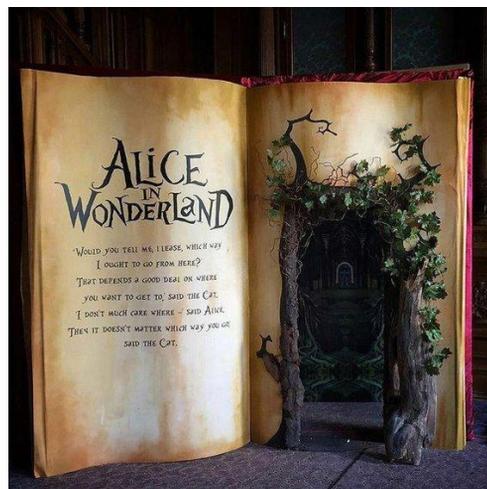
La tierra de Oz, llena de seres y escenarios fantásticos, surge cuando la casa de Dorothy es elevada en un fuerte ciclón que azota Kansas.



Uno de los pasajes más famosos es la plataforma 9 $\frac{3}{4}$ que le permite a Harry Potter llegar a Hogwarts.



Algunas imágenes para inspirarnos (todas extraídas de Pinterest)



Tierras imposibles. La decoración de aulas temáticas

Es tal vez un clásico de muchas instituciones que participan de la Maratón Nacional de Lectura hace años. La idea es decorar cada aula del edificio como diferentes universos fantásticos. Incluso, los visitantes o participantes ese día podrán acceder al recorrido que quieran de las tierras fantásticas en cada espacio. Podemos incluir en ese caso una señalética original o mapa para que cada uno decida a dónde quiere ir.



Algunas imágenes para inspirarnos (todas extraídas de Pinterest)



Seres asombrosos. El diseño de disfraces, máscaras, títeres y estatuas.

Por último, la escenografía es clave pero para que la ambientación esté completa, los personajes fantásticos deben cobrar vida. Entonces vamos con disfraces, títeres y esculturas.

Entonces, podemos como primer paso diseñar **disfraces** inspirados en los cuentos. Pero queremos darles algunas opciones más que aquellos disfraces tradicionales y les sugerimos estos otros (para que también descubran esos bellísimos libros fantásticos).



Algunas ideas más para máscaras y títeres.



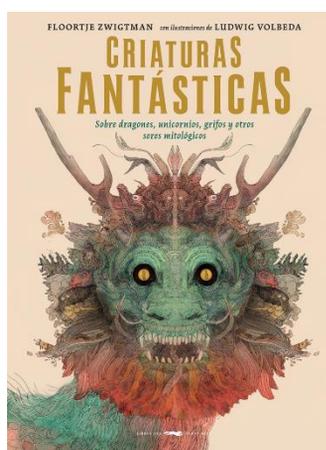
Por último, hagamos que los seres fantásticos habiten las instituciones con muñecos y esculturas.



Cuando hablamos de seres asombrosos o fantásticos, no se quedan exclusivamente en el universo de los personajes de cuentos tradicionales (Caperucita, princesas, etcétera).

Ábranse a todo el abanico de los seres imaginarios: los mitológicos, los sobrenaturales, los imaginados.

Hay algunos libros que nos pueden ayudar a repasarlos:



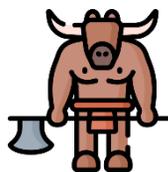
Pero por las dudas, les acercamos una galería de los más famosos.



Galería de seres fantásticos



ELFO



MINOTAURO



GRIFO



NINFA



MAGO



AVE FÉNIX



UNICORNIO



BASILISCO



OGRO



VAMPIRO



SIRENA



HOMBRE LOBO



DRAGÓN



CÍCLOPE



Una tradición de la Maratón: tips para contar las lecturas

Los “medidores de lectura” son objetos a través de los cuales se registran los libros leídos durante la celebración.

Sabemos que cuando hablamos de lectura no importa cuántos libros se leen, sino qué y cómo se lee. Sin embargo, según el testimonio de infinidad de instituciones, este tipo de “medidores” cobra sentido como estímulo para promover la lectura, como juego para desafiar la avidez de leer.

Hacer un seguimiento y registro de lo leído nos permite comprender el estado del “mapa lector” de niños y jóvenes de la Argentina, y dar visibilidad a la comunidad enorme de lectores que día a día se acrecienta y afianza más.

A continuación, describimos algunos medidores de lectura posibles que podrán utilizar tanto el día de la maratón como para el seguimiento de las lecturas de todo el año. Lo ideal es que para armar el de su institución puedan también crear nuevas propuestas.



El emoticón literario

La propuesta es ubicar varios afiches y canastos con los emoticones en aquellos sectores donde se realiza la Maratón Nacional de Lectura a fin de que tras la lectura, cada lector pueda acercarse, elegir el emoticón de acuerdo a si el texto le gustó y quisiera recomendarlo a otros, si tiene cosas que decir acerca del texto o si se trata de un texto que no le gustó y desea comunicarlo a otros lectores.

- ✓ Fabricar en cartulina círculos de ocho centímetros de diámetro en los que se dibujará una cara que represente una emoción (sino se pueden descargar de internet y pegar en una cartulina).



- ✓ Para definir la cantidad de circulitos, aproxime cuántos textos puede leer cada niño a lo largo de la jornada. Tenga en cuenta la naturaleza de las actividades planeadas, la matrícula de la institución y la cantidad de libros con los que cuenta.
- ✓ Cada lector deberá escribir en el circulito elegido el nombre del texto y pegarlo a continuación en el afiche.



Cartelera de itinerarios de lectura

Son carteleras con formas de caminos como el juego de la Oca, fichero o carné de biblioteca para que colectivamente cada docente/coordinador y los chicos registren durante todo el año sus propios itinerarios de lectura.

- ✓ Es importante registrar no solo los títulos y autores; los niños deben tener la posibilidad de apuntar los géneros, sus impresiones y preferencias o comentarios en general.
- ✓ Pueden proponer una cartelera para registrar las lecturas que se comparten grupalmente, y algunas fichitas individuales para que cada niño pueda registrar su propio recorrido. Incluso integrando las lecturas del hogar.



Canasta de tesoros locales

Semillas, piedritas, frutos, caracoles, ramitas, hojas son “tesoros” que se pueden encontrar en las cercanías de la escuela (de acuerdo a la región en la que se encuentre la comunidad).

En los meses previos se irán acopiando estos tesoros y el día de la Maratón se irán colocando, uno por cada texto leído en una canasta especialmente decorada.



Nos vamos encontrando

Cada vez que recordamos o comprobamos que la Maratón Nacional de Lectura es ya –después de más de veinte años– una tradición en miles y miles de escuelas e instituciones en todo el país, sentimos un profundo orgullo y también una enorme responsabilidad, claro.

Por eso en cada edición pensamos a fondo nuevas ideas, nuevas propuestas. Siempre con el objetivo de contribuir el enorme trabajo que los mediadores hacen día a día para que los chicos y las chicas lean más y mejor.

Sepan que la guía es el puntapié lleno de recursos que abre un diálogo y un intercambio durante todo el año. Porque entre las instituciones que se inscriben en la Maratón (y muchas lo hacen desde hace bastante tiempo) y nosotros hay una comunidad. Una comunidad de agentes que cree que otra realidad es posible y que bajo ese sueño hay mucho por hacer.



*Esto es solo el comienzo.
Nos vamos encontrando.*

