

LA ANIMACION: UN CAMINO PARA DESCUBRIR LA LECTURA

Margarita Muñoz Cardona *

Desarrolla brevemente el concepto de animación a la lectura, sus objetivos, su razón de ser, quiénes pueden realizarla y cuáles son sus aspectos negativos, para luego hacer la descripción de seis estrategias o juegos sugeridos para animar la lectura infantil y juvenil.

INTRODUCCION

Quisiera abrir esta charla con la frase con que Paul Hazard introduce uno de los capítulos de su libro: *Los niños, los libros y los hombres* y que dice así: "Dénnos libros, dénnos alas", que sintetiza todo lo que los niños piden a los adultos que compartimos su camino para descubrir la lectura.

Metodológicamente, haré primero una breve introducción presentando el concepto de Animación a la lectura, sus objetivos, su razón de ser, quiénes pueden realizarla y cuáles son sus desventajas. Luego haré una presentación sintética de algunas estrategias y actividades específicas de animación, más a nivel de sugerencia que de aplicación práctica en razón al tipo de trabajo y a las limitaciones de tiempo que nos impiden realizarlas en forma real.

PLANTEAMIENTOS GENERALES SOBRE LA ANIMACION A LA LECTURA

Concepto

Entrando ya en el tema, es necesario advertir que para definir

* Bibliotecóloga, Pontificia Universidad Javeriana. Especialista en Servicios Bibliotecarios Infantiles, Ministerio de Educación de Francia. Miembro permanente de IFLA en la Sección de Bibliotecas Infantiles. Miembro de la Asociación Colombiana para el Libro Infantil y Juvenil, administradora de la Revista "El Libro Infantil". Coordinadora Sección de Servicios al Público, Biblioteca Luis Angel Arango, Bogotá.

qué es Animación a la lectura, debemos partir de que el nombre mismo es un galicismo, una traducción textual del término "animation a la lecture", de amplio uso por parte de educadores y bibliotecarios franceses, quienes pueden considerarse como los precursores de este tipo de actividades.

Carmen Olivares define la animación a la lectura como:

"Un acto consciente realizado para producir un acercamiento afectivo e intelectual a un libro concreto, de forma que este contacto produzca una estimación genérica hacia los libros" (1).

Como tal, el concepto no es nuevo, muchas actividades tendientes a producir este tipo de resultados se han realizado en escuelas, colegios, bibliotecas y hogares durante mucho tiempo. Sin embargo, como concepto, como línea de acción tiene un alto valor en la actualidad. Partiendo de los términos empleados, vemos que Animar es dar vida, poner en movimiento, despertar reacciones, producir cambios. Asociado a la palabra lectura, el concepto se enriquece enormemente, por el valor que en sí misma tiene la lectura.

Desde el punto de vista práctico, hacer animación a la lectura es realizar una serie de actividades, es aplicar algunas estrategias para lograr que el acercamiento entre los niños y los libros —e inclusive los adultos—, se haga de una manera más activa, lúdica y gratificante.

Por lo tanto van dirigidas a: niños no-lectores o poco lectores; niños que necesitan pasar de una lectura pasiva a una lectura activa; o niños que necesitan afianzar sus primeros hábitos lectores.

Objetivos

Los anteriores planteamientos nos demuestran cuáles deben ser los objetivos que pueden esperarse de las actividades de animación:

- *Comprender*: que lo que se lea sea entendido, superando el plano de la simple decodificación de los signos gráficos.
- *Gozar*: estimular el sentido estético propio de toda creación literaria realizada por el hombre.
- *Reflexionar*: generando luego de comprender y gozar, un sen-

1. SARTO, Montserrat. La animación a la lectura. Madrid: Ediciones S. M., 1984, p. 18.

tido crítico que indudablemente contribuirá al desarrollo de la personalidad del niño y a su preparación para la vida.

Es importante que exista equilibrio entre estos tres objetivos, que se complementen y combinen en forma permanente, para evitar consolidar en los niños tendencias equivocadas en las que prime cualquiera de los elementos (comprensión, goce, reflexión) en detrimento de los otros.

El hecho de que estos objetivos queden claramente asumidos se sustenta en los siguientes principios: la facultad lectora no es innata en las personas ni pertenece a la naturaleza humana, aunque sea en ella en donde se encuentran las condiciones y medios para desarrollarse.

Aprender a leer implica un alto esfuerzo, tanto mecánico como intelectual. Demanda el uso de todas nuestras facultades. Recordemos, como simple ejercicio, lo que implica leer:

- a. dominar un conjunto de destrezas de decodificación de signos.
- b. conocer el vocabulario y la sintaxis en que se expresa el material leído.
- c. dominar los conceptos denotados por las palabras y los nuevos conceptos que se descubren a través del texto, y
- d. dominar las destrezas relacionadas con la continuidad del discurso. Por otro lado, exige, tener tiempo y disposición de ánimo para dedicarse a leer y para mantener la atención y el esfuerzo necesario para comprender, disfrutar y reflexionar sobre lo leído.

Resulta obvio, entonces, el fin de la animación: hacer que el niño acceda a este proceso, estimulado convenientemente, sensibilizado y sin medios coercitivos.

¿Quién puede ser animador a la lectura?

La respuesta a esta pregunta es indudablemente cualquier persona, que en su condición de padre, maestro, bibliotecario, psicólogo, promotor social, etc. quiera hacerlo. Lo importante es que esté dispuesto a realizarlo con entusiasmo, confianza y con los objetivos que enunciábamos anteriormente, muy bien establecidos.

Esto no hace que veamos a las actividades de animación como algo ligero ni que puedan abordarse de un momento a otro. Es necesario que como "animadores a la lectura" cumplamos ciertos requisitos:

- conocer de antemano el libro que compartiremos con los niños.
- ser capaces de crear un clima favorable para que los niños se sientan atraídos por el encuentro que van a tener.
- conocer una serie de estrategias que hagan posible el contacto de los niños con los libros.

Condiciones para su realización

En términos del *lugar* para realizar las animaciones, no hay restricciones. En el hogar, en la biblioteca, en la escuela o el colegio, siempre y cuando se huya del didactismo, la obligatoriedad y el autoritarismo. Un jardín, un viaje en automóvil, la hora de acostarse o de la recreación, después de una hora de clase fatigante, pueden ser *momentos* o lugares excelentes.

Es importante también que la actividad sea *voluntaria* y por lo tanto se requiere de todo un trabajo de motivación previa, invitando a los niños a participar en la experiencia.

Las primeras veces se hará necesario explicar en detalle de qué se trata, intentando así eliminar la reserva natural de los niños que podrían verlas como una actividad escolar más. Pueden utilizarse elementos decorativos que hagan alusión al libro seleccionado o a la historia narrada; el animador podrá hacer uso de todo su ingenio para hacer las sesiones agradables y dinámicas.

Aspectos negativos en torno a la animación

No es posible concluir esta parte sin hacer mención de las desventajas que puede llegar a tener un manejo inadecuado de las actividades de animación. Estas pueden desvirtuarse porque:

- el carácter de juego, de actividad lúdica que venimos proponiendo es un arma de dos filos. Puede convertirse en una ocasión de desorden, de "relajo" y, por lo tanto, llegar a ser completamente ineficaz.

En este punto es importante considerar siempre el tamaño del grupo y la experiencia en el manejo de un número considerable de niños que tenga o no el animador.

- se confunde con frecuencia la animación con alguna de las diversas actividades que pueden realizarse en torno a un libro o en la biblioteca como lugar de encuentro: proyecciones audiovisuales, expresión plástica, guías de lectura, tertulias literarias, conferencias, forums, etc.

Estos son *actos culturales* en torno al libro, son *extensión cultural y no formas de animación*. Toda animación requiere entrar verdaderamente en el contenido del libro, recrearse en él, tan profundamente como al niño le sea posible hacerlo.

De ningún modo se pueden ver como actividades excluyentes, la presencia de espectáculos y actividades en torno al libro son mecanismos efectivos de acercamiento a la lectura, pero por su parte, la animación parte de la lectura y conduce a ella como único y claro objetivo.

- se corre el riesgo de convertir la animación en obligatoria bien sea desde el punto de vista de la asistencia a la actividad o del trabajo a realizar.

La invitación a participar debe hacerse a todos los niños, pero debe permitirse que acudan libremente quienes así lo deseen. La experiencia ha demostrado que las primeras veces que se hace una animación, el público es poco, pero que dependiendo de lo divertida que resulte, la noticia se esparce rápidamente y de hecho se contará con un grupo más o menos estable.

- se puede errar también en la selección del libro, aún a pesar de que uno lo conozca bien y lo encuentre excelente para compartir, o bien si en otras ocasiones ha dado un buen resultado.

No tengamos miedo a este tipo de "fracaso", con un poco de habilidad podemos retomar la historia o reinventarla. Los niños tienen una gran capacidad para entusiasmarse y retomar el hilo de la actividad.

ESTRATEGIAS DE ANIMACION A LA LECTURA: ALGUNOS EJEMPLOS

Pasemos ahora a realizar una breve descripción de algunas estrategias o juegos para animar la lectura de un libro. Sin embargo, presento a continuación algunas de sus *características*, a fin de comprender mejor los distintos tipos de posibilidad a explorar:

- una estrategia de animación necesita de una técnica y de un grupo para desarrollarse. Es por lo tanto, una condición indispensable conocerla a fondo, practicarla para poder llevarla a cabo.
- una estrategia es algo a lo que se accede paulatinamente, no podemos pretender que los niños entren de un "solo golpe" a comprenderlas y disfrutarlas. Es una labor continuada.

- deben seguir un orden evolutivo, y en lo que se refiere a los libros, debe comenzarse por lo más sencillo hasta alcanzar con el mismo niño o grupo de niños, libros más complejos de ser comprendidos.
- la estrategia no debe ser motivo de calificación o premiación alguna. Es una actividad colectiva valiosa en sí misma, que cada cual asimila según su capacidad.

El *Círculo Talentum*, es un grupo español que desde hace algunos años viene desarrollando diversas modalidades de estrategias de animación. Producto de su esfuerzo es el libro *Animación a la lectura: para hacer a un niño lector*, bajo la autoría de Ma. Montserrat Sarto y publicado por Ediciones S. M. de Madrid.

La selección de estrategias que se presentan a continuación, han sido tomadas de dicho libro, no sin antes advertir que pueden ser adaptadas de acuerdo a las distintas circunstancias del hogar o la escuela. Sus títulos son:

- ¡Te equivocaste!
- ¿Qué quiso decir?
- ¿De quién hablamos?
- Este es el título...
- Combate.
- Las tijeras imaginarias.

¡TE EQUIVOCASTE!

Esta estrategia va dirigida a niños muy pequeños. Lo que se intenta es descubrir, la segunda vez que se escucha una historia, los cambios que hace el lector. De ahí su título "¡Te equivocaste!" que es al fin de cuentas la frase que dicen los niños cuando descubren el error.

Participantes: Como lo hemos dicho, deben ser niños pequeños, incluso aquellos que están a punto de aprender a leer.

Objetivos: Los objetivos en esa edad son simples. Podríamos decir que el principal es conseguir que escuchen con atención la lectura de un cuento en voz alta y entender lo que se les lee.

Materiales: Cualquier historia sencilla, por ejemplo los Tres Cerditos, los Tres Bandidos, etc.

Técnica: Reunidos los niños que van a tomar parte en la sesión, el animador lee la historia en voz alta, pausadamente, para que comprendan el argumento. Terminada la lectura:

- Pregunta sobre los personajes, sobre el momento más interesante de la historia, etc.
- Luego, les anuncia que lo va a leer por segunda vez. Que si se equivoca en algo se lo digan.
- Lee de nuevo la historia en voz alta, sustituyendo nombres y situaciones. Los niños que detecten los cambios lo dirán en el momento.

Tiempo necesario: Es conveniente que no se prolongue más de media hora, partiendo de la edad de los niños y de que la historia elegida sea corta.

¿QUE QUISO DECIR?

Hay escritores que hacen mucho hincapié en la fantasía en su obra, inventando incluso palabras.

Esta estrategia va encaminada a encontrar o descubrir en un libro las palabras que ha inventado o creado el autor.

Por ello, ya el título define la estrategia, que pretende además de descubrir esas palabras en el texto, averiguar qué quiso decir el escritor al utilizarlas.

Participantes: Para desarrollar mejor esta estrategia debería hacerse con un grupo pequeño de niños, máximo doce.

Objetivos: Buscar el sentido de las palabras.

Desarrollar el espíritu de curiosidad. Comprender mejor la lectura.

Descubrir la fantasía en el lenguaje escrito.

Materiales: Sería excelente si cada niño tuviera el libro a leer en su mano. De no ser posible, al menos uno para cada dos niños. Se sugiere como títulos: Los Batautos, los Pitufos.

Se necesita además un tablero, donde el animador anote las palabras que encuentran los niños.

Técnica: Anticipadamente en su casa o en la biblioteca, los niños habrán leído el libro elegido para el juego.

Ya durante la animación, es preferible que también se tengan los libros a mano; los participantes se colocan en semi-círculo a fin de que todos vean cómodamente el tablero.

El animador invita a uno de los niños a leer un párrafo. Terminada su lectura, pregunta si han escuchado alguna palabra que haya inventado el autor. Descubierta ésta, se anota en el tablero.

Las palabras descubiertas por los niños se anotan dejando espacio suficiente para que se pueda escribir a la derecha de cada una. Realizado el trabajo de búsqueda, se investiga, palabra por palabra qué quiso decir el autor con ella. El ejercicio se puede complementar pidiendo que estas palabras se sustituyan por otras.

Tiempo necesario: Dependerá de la agilidad para encontrar las palabras y del número de ellas que sea necesario definir. Probablemente una hora será un tiempo prudencial.

¿DE QUIEN HABLAMOS?

Se trata de descubrir un personaje a través de un breve esbozo que se haga de él. El animador hará a los participantes la pregunta: ¿De quién hablamos?, lo cual determina el título de esta estrategia.

Participantes: Pueden ser niños pequeños o mayores, según se prepare la actividad con un libro sencillo o con un cuento o una novela de lectura un poco más extensa.

En cuanto al número de participantes, puede ser de hasta veinticinco niños, siempre que se logre mantener su atención.

Objetivos: Comprender lo leído.

Dar importancia a los sentimientos y actitudes. Ejercitar la atención.

Materiales: Es deseable que existan ejemplares en número suficiente. Algunos ejemplos son: Saltamontes va de viaje; Blanca Nieves y los siete enanitos.

Se necesitan algunas hojas de cartulina o fichas, en cada una de las cuales se escribirá el esbozo de cada personaje. Bastará con elegir entre cuatro y seis diferentes y considerar distintos aspectos de cada uno.

Técnica: Preparado el material y leído previamente el libro, la animación se desarrolla de la siguiente forma:

El animador habla un poco del argumento, solamente para recordar los aspectos sobresalientes de la obra.

Se reparten (como un naipe), las fichas que contienen las descripciones de cada personaje, pidiendo que nadie las lea hasta que cada uno reciba la suya. Luego, cada uno lee en voz baja la ficha que le correspondió, pensando en la posible respuesta. Se pueden conceder cinco minutos para hacerlo.

Se pide al primer niño que lea su ficha en voz alta y cuando termine se pregunta: ¿de quién hablamos? Los niños deben dar su opinión.

Cuando todos han intervenido, se puede discutir sobre las cualidades humanas o sobre los rasgos más sobresalientes de la personalidad de los distintos personajes.

Tiempo necesario: Estará determinado por el número de participantes. Se recomienda trabajar con grupos homogéneos en cuanto a la edad. Lo normal es emplear una hora en la sesión.

ESTE ES EL TITULO...

Como el objeto del juego es encontrar un título distinto del que tiene el cuento o la novela que se ha leído, es lógico el nombre con que se ha designado esta estrategia.

Participantes: Suele dar un buen resultado realizarla con niños de once años en adelante. Incluso con adolescentes el trabajo es interesante. Conviene que el grupo no sea de más de quince participantes.

Objetivos: Leer en profundidad.

Saber comunicar a otros nuestros propios descubrimientos.

Reflexionar sobre lo leído.

Materiales: Un libro para cada participante. Debe haber sido leído previamente y tenerlo a mano durante la estrategia.

Se necesita además papel y lápiz. También un tablero para anotar.

Algunos títulos sugeridos son: El León feliz (para los pequeños) Momo; El paquete parlante (para los mayorcitos).

Técnica: El animador explicará la finalidad que tiene el título en un libro (diferenciar unas obras de otras; singularizarlas; identificar el contenido; atraer al lector, etc.).

Luego se inicia la estrategia, solicitando que cada uno anote en un papel el título que le parecería mejor para la historia. Puede ser que se le ocurran varios títulos, pero se debe pedir que vayan seleccionando ellos mismos para dejar uno solo por participante.

Pasado un tiempo prudencial, el animador solicita que cada uno lea su título en voz alta y lo anota en el tablero.

Puede organizarse una pequeña votación para elegir en consenso el que más agrada al grupo, lo cual implica escuchar las distintas razones de cada uno de los participantes para haberlo propuesto.

Tiempo necesario: Tendrá que destinarse algo más de una hora a fin de dar a todos la oportunidad de expresar su opinión respecto al título que ha elegido.

COMBATE

En forma de combate amistoso, los participantes en esta estrategia llevan el juego con base en preguntas y respuestas sobre un libro leído. La profundidad con que hayan leído cada uno de los "contendores" la historia es lo que dará pericia a su equipo para elaborar mejores preguntas.

Participantes: Para esta estrategia se debe escoger un grupo de adolescentes, preferiblemente.

El número no debe pasar de quince. Dos equipos de cinco participantes cada uno, es tal vez el número óptimo.

Objetivos: Profundizar en la lectura en detalle.

Aprender a valorar lo que tiene importancia en un libro.

Descubrir lo que pasa inadvertido y que sin embargo juega un papel.

Materiales: Ejemplares suficientes para la lectura previa. Papel y lápiz para cada participante.

Se sugiere trabajar títulos con descripciones abundantes o con series de aventuras o policíacas.

Técnica: El animador, unos días antes de la fecha de la actividad, organiza los dos equipos y les explica en qué consiste la estrategia.

Una vez reunido, cada miembro de un equipo interrogará al equipo contrario sobre un tema o situación que aparezca en el libro. Puede ser una escena, un diálogo, un pensamiento, inclusive una frase.

Es importante que la animación se desarrolle en forma ordenada, hasta que todos los miembros de los dos equipos hayan tenido oportunidad de preguntar y ser preguntados.

El "cuestionario" de cada equipo deberá tener preguntas en número suficiente en caso de no obtener respuestas en cualquiera de ellas.

Queda a criterio del animador, la asignación de puntajes por lo que se considere una respuesta acertada. El grupo puede decidir en consenso cómo manejar este aspecto.

Tiempo necesario: Puede destinarse una hora, según lo complejo de la historia y el interés de los participantes.

Pueden establecerse varias rondas completas si la historia escogida lo amerita.

LAS TIJERAS IMAGINARIAS

Esta estrategia va orientada a que los niños descubran la importancia que tienen las palabras y conozcan su sentido real dentro de un contexto.

Consiste básicamente en presentar un párrafo y que el participante suprima de él lo que crea conveniente, sin que pierda el sentido que el autor quiso darle en el momento de su creación.

Puesto que se trata de "acortar" un texto, se le ha dado el título de las "tijeras imaginarias".

Participantes: Preferiblemente adolescentes, de últimos años de secundaria.

El número no puede ser excesivo ya que los participantes tendrán que leer y escribir su texto y esto lleva tiempo. Máximo quince.

Objetivos: Alcanzar una buena comprensión del lenguaje. Valorar la calidad estética.

Dar importancia a las distintas formas de expresar una idea.

Materiales: Libros suficientes para la lectura previa. Hojas y lápiz.

En caso de no tener libros suficientes, se hace necesario transcribir en hojas aparte o fotocopiar los párrafos seleccionados para el ejercicio.

Técnica: Reunidos los participantes, el animador puede iniciar la sesión con una pequeña historia en la que él haga las veces de Director de una Editorial que se ve precisado a sugerirle al autor del libro que va a publicar que acorte el texto.

Cada participante se imaginará entonces, que él es ese autor y asumirá como tarea acortar su texto, suprimiendo las palabras o frases que crea conveniente, obviamente sin cambiar el sentido del texto original.

Es necesario que todos conozcan la obra inicialmente, para no caer en el error de hacer cambios insubstanciales en un párrafo o un texto al azar.

Se debe conceder un tiempo aproximado de unos quince minutos, en silencio y en trabajo individual.

Pasado el tiempo, el animador pide a cada quien que lea su hoja; primero el párrafo original y luego el que él ha redactado.

El grupo, conociendo de antemano la historia, podrá opinar sobre los resultados obtenidos.

Si se quiere, unos y otros pueden intercambiar sus textos y explorar distintas posibilidades del texto definitivo.

Es prudente, que los participantes se sientan en libertad de hacer o no el ejercicio, pues la creación literaria como tal no es algo que nace de la noche a la mañana.

Tiempo necesario: No debe tenerse prisa en el desarrollo de la estrategia. Pueden preverse varias rondas de trabajo, si el grupo lo considera conveniente.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

PATTE, Geneviève.

Si nos dejaran leer / Geneviève Patte. -- Bogotá : Kapelusz / Procultura / Cerlal, 1985. -- 225 p.

SARTO, Montserrat.

Animación a la lectura : para hacer al niño lector / Montserrat Sarto. -- Madrid: Ediciones S. M., 1984. -- 131 p.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

LOS NIÑOS Y LOS LIBROS. -- Bogotá : Kapelusz/Procultura/Cerlal, 1985.

MARTIN NEBRAS, Federico.

(Re) crear la escuela / Federico Martin Nebras. -- Madrid : Reforma de la Escuela, 1985.

PARE, André y Denyse Borneuf.

Pedagogía y lectura / André Paré y Denyse Borneuf. -- Bogotá : Kapelusz / Procultura/Cerlal, 1985.

PELLEGRIN, Ana.

La aventura de oír / Ana Pellegrin. -- Madrid : Cincel, 1982.

RODARI, Gianni.

Gramática de la fantasía / Gianni Rodari. -- Madrid : Argos Vergara, 1982,