



Biblioteca y aprendizaje aut3nomo

Guía pr3ctica para descubrir, comprender y aprovechar los recursos documentales

3 Serie verde

BLITZ

Ratón de biblioteca



Biblioteca y aprendizaje autónomo
Guía didáctica para descubrir, comprender
y aprovechar los recursos documentales

Edita

Gobierno de Navarra
Departamento de Educación y Cultura

Autora

Villar Arellano Yanguas

Dirección de la colección

Centro de Documentación
Servicio de Renovación Pedagógica

Dibujos / diseño

Asís Bastida

Impresión

Gráficas Lizarra, S.L.

D.L. NA - 102/2002

ISBN 84 - 235 - 2.195 - 8



Biblioteca y aprendizaje autónomo

Guía práctica para descubrir, comprender
y aprovechar los recursos documentales

Villar Arellano Yanguas

De nuevo la colección Blitz, ratón de biblioteca, acude en ayuda del profesorado encargado de la biblioteca escolar con el tercer título de la serie verde: **Biblioteca y aprendizaje autónomo**. *Guía didáctica para descubrir, comprender y aprovechar los recursos documentales*. Su autora, Villar Arellano, es especialista en la materia y asesora pedagógica de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, una de las instituciones más prestigiosas del panorama actual de la literatura infantil y juvenil.

Las propuestas didácticas van dirigidas al profesorado de Educación Primaria y Secundaria y plantean distintos niveles de profundización. El objetivo es que el alumnado adquiera las destrezas necesarias para localizar y utilizar las fuentes documentales que le permitan, en todo tipo de soportes, no sólo el aprendizaje autónomo de todas las áreas del currículo sino también su propio divertimento. Por otra parte, el conocimiento de las normas bibliotecarias universales a partir de la etapa escolar facilitará el acceso a la información desde las bibliotecas públicas y universitarias que el alumnado frecuente a lo largo de su edad adulta.

La llamada «formación de usuarios» es por tanto una de las tareas que tiene que afrontar la biblioteca escolar de un centro que prepare a las jóvenes generaciones para acceder al moderno y cada vez más complejo mundo de la información.

Jesús María Laguna Peña
CONSEJERO DE EDUCACIÓN Y CULTURA



índice

A. CONSIDERACIONES PREVIAS	7
----------------------------	---

B. RESUMEN DE ACTIVIDADES	9
---------------------------	---

C. METODOLOGÍA	16
----------------	----

Desarrollo de las sesiones 19

CONOCER LA BIBLIOTECA Y SUS RECURSOS 20

Sesión 1 Descubrir el espacio bibliotecario	20
1.1. El cuento de la biblioteca (1.º a 3.º E. Primaria)	21
1.2. Jugar una partida de lectura (5.º, 6.º E. Primaria - ESO)	22
1.3. Un plano y muchas pistas (ESO - Bachillerato)	23
Sesión 2 El acceso a los documentos	24
2.1. El juego de las familias (3.º, 4.º E. Primaria)	24
2.2. Libroadivinanzas (4.º, 5.º, 6.º E. Primaria)	25
2.3. Mensajes cifrados (ESO - Bachillerato)	26

CONOCER LAS FUENTES DE INFORMACIÓN 28

Sesión 3 Conocer las obras de referencia básicas	28
3.1. ¿Dónde está el intruso? (3.º, 4.º E. Primaria)	29
3.2. Concurso con comodines (5.º, 6.º E. Primaria)	30
3.3. Los textos herméticos (ESO-Bachillerato)	31
Sesión 4 Conocer los libros informativos y de ficción	32
4.1. Safari fotográfico (1.º a 4.º E. Primaria)	33
4.2. Buscando a Blitz (3.º a 6.º E. Primaria)	33
4.3. Libros para todos (ESO-Bachillerato)	35
Sesión 5 Materiales no bibliográficos	37
5.1. Un mural «de cine» (1.º a 4.º E. Primaria)	37
5.2. La biblioteca se anuncia (5.º, 6.º E. Primaria)	38
5.3. Por aquí se entra al mundo (ESO - Bachillerato)	39

LA BÚSQUEDA DOCUMENTAL 40

Sesión 6 Desarrollo de proyectos	41
6.1. Las noticias de la teleteca (1.º a 4.º E. Primaria)	41
6.2. Excursiones Bibliotours (5.º, 6.º E. Primaria - ESO)	42
6.3. La semana del terror (ESO - Bachillerato)	43

Anexos 46

Anexo I: Libros infantiles sobre bibliotecas	46
--	----

Anexo II: Cuentos infantiles para narrar o leer en voz alta	46
---	----

Bibliografía 47

A. CONSIDERACIONES PREVIAS

a. La biblioteca escolar: un espacio informativo

Cuando se afronta el proyecto para el desarrollo de una biblioteca escolar, suele ser habitual tomar como punto de partida las cuestiones relacionadas con la organización del fondo (el registro de los libros, la preparación de los catálogos, la informatización...) y el acondicionamiento del espacio, dejando para un segundo momento el estudio de sus posibilidades formativas y su inclusión en el proyecto pedagógico del centro.

Como consecuencia, las bibliotecas escolares se suelen organizar según criterios técnicos «objetivos», que no siempre coinciden con las necesidades educativas de los usuarios a los que se dirigen sus recursos. Sin embargo, cualquier decisión organizativa tiene repercusiones directas en las posibilidades de aprovechamiento didáctico de la biblioteca escolar. Por ello, es importante que el proyecto de biblioteca se elabore a partir de una reflexión sobre el papel educativo que ésta puede desempeñar en el centro escolar.

Favorecer la accesibilidad es el primer paso para convertir la biblioteca en un verdadero entorno de aprendizaje. Por tanto, un programa formativo para la biblioteca es algo más que una serie de actividades o estrategias puntuales y debe comenzar por la propia organización del espacio y de sus recursos.

b. El aprendizaje autónomo como proyecto de equipo

Una biblioteca plenamente integrada en la vida pedagógica del centro puede constituir uno de los principales recursos para el aprendizaje autónomo. Para hacerlo posible, es preciso favorecer el acceso a fuentes documentales diversas, analizar críticamente la información obtenida y transformarla en conocimiento, un proceso educativo complejo que requiere la colaboración de todo el profesorado.

Si la biblioteca escolar constituye el eje en torno al cual se debe aglutinar la actividad pedagógica del centro, la formación de usuarios es el medio que permite poner en marcha todas sus potencialidades. Por ello, no tiene sentido plantear las actividades formativas como estrategias puntuales y aisladas. La labor educativa en la biblioteca es responsabilidad de todo el equipo docente, un proyecto vinculado a todas las áreas que convive con otras estrategias de aprendizaje.

.....

c. La formación de usuarios

La formación de usuarios comprende un amplio conjunto de iniciativas que pretenden promover, mediante un óptimo aprovechamiento de los recursos documentales, la capacidad de responder con autonomía a cualquier demanda informativa.

Estas intervenciones pueden formar parte de la programación de las diferentes áreas curriculares o plantearse como un proyecto bibliotecario interdisciplinar. En cualquier caso, su puesta en marcha requiere una planificación previa que parta de las necesidades del alumnado para ofrecer propuestas de trabajo motivadoras y eficaces.

Como objetivos generales, la formación de usuarios pretende contribuir a que las alumnas y alumnos adquieran las siguientes capacidades:

-
- Desenvolverse en la biblioteca escolar y en sus diferentes secciones con autonomía y utilizar eficazmente los servicios que ofrece según necesidades específicas (hacer un trabajo escolar, buscar un dato, localizar un país, elaborar una bibliografía...).
-
- Conocer las posibles fuentes documentales (diccionarios, enciclopedias, dossiers...) y sus principales características, así como los diferentes soportes en que pueden presentarse (libros, vídeos, cederrón...).
-
- Formular con precisión sus demandas informativas, sabiendo delimitar los posibles aspectos que componen una búsqueda documental específica (enumerar palabras-clave, situar el marco conceptual, enunciar preguntas que deben ser resueltas...).
-
- Conocer y comprender el sistema de clasificación y ordenación de los documentos y saber acceder a ellos utilizando las herramientas adecuadas (catálogo, tabla de clasificación...).
-
- Obtener, seleccionar e interpretar la información y contrastarla en diversas fuentes.
-
- Utilizar de un modo crítico la información según el objetivo de la búsqueda y saber organizarla y restituirla.
-

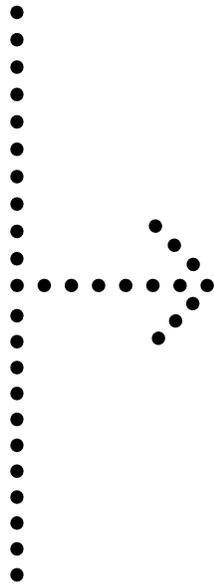
B. RESUMEN DE ACTIVIDADES

En las siguientes páginas se ofrece un conjunto de actividades formativas para desarrollar en la biblioteca escolar. Están estructuradas a partir de tres objetivos generales:

**CONOCER EL ESPACIO BIBLIOTECARIO
Y SABER ACCEDER A
SUS RECURSOS**

**CONOCER LAS POSIBLES FUENTES
DE INFORMACIÓN
Y LOS DIFERENTES SOPORTES
DOCUMENTALES**

**SABER AFRONTAR
UNA BÚSQUEDA DOCUMENTAL
Y UTILIZAR SUS RESULTADOS EN
SITUACIONES PRÁCTICAS**





LA BIBLIOTECA Y SUS RECURSOS

SESIONES

OBJETIVOS

1

Descubrir el espacio bibliotecario

- Estimular el interés hacia la biblioteca.
- Mostrar sus posibilidades.
- Conocer variedad de materiales.
- Diferenciar espacios y secciones.
- Conocer las normas de funcionamiento de la biblioteca.

2

El acceso a los documentos

- Comprender la necesidad de organizar los materiales.
- Conocer el sistema de clasificación.
- Aprender a utilizar los catálogos y a localizar los materiales en la biblioteca.
- Descubrir la utilidad de los carteles y rótulos.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	NIVEL EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN
1.1 El cuento de la biblioteca	<i>E. primaria (1.º a 3.º)</i>	A partir de la narración oral o de la lectura en voz alta de un cuento, se propone un juego de pistas en el que los participantes deben localizar determinados personajes, lugares u objetos del cuento en diferentes secciones de la biblioteca
1.2 Jugar una partida de lectura	<i>E. Primaria (5.º y 6.º) ESO</i>	Mediante un panel de juego, con casillas de diferentes colores, se plantean preguntas y pruebas sobre diversos aspectos relacionados con la biblioteca: normas de funcionamiento, búsqueda de información, obras de literatura, actividades de promoción... Los alumnos, organizados por equipos, avanzan por turnos, con ayuda de un dado gigante.
1.3 Un plato y muchas pistas	<i>ESO Bachillerato</i>	El objetivo del juego es localizar un listado de materiales en la biblioteca situando, sobre un plano mudo, las secciones donde se ubican dichos materiales.
2.1 El juego de las familias	<i>E. Primaria (3.º y 4.º)</i>	Una baraja de cartas, en la que se reproducen las portadas de algunos libros, permite introducir una actividad de clasificación que ayuda a ejercitar la búsqueda de materiales en la biblioteca.
2.2 Libroadivinanzas	<i>E. Primaria (4º, 5.º y 6.º)</i>	Con una formulación similar a la de las adivinanzas populares, se ofrecen pistas para que los alumnos encuentren determinados libros con la ayuda de los catálogos y de la tabla de clasificación de la biblioteca.
2.3 Mensajes cifrados	<i>ESO Bachillerato</i>	La comprensión de las signaturas topográficas y el uso de las tablas de clasificación de la biblioteca se presentan aquí como elementos de un lenguaje secreto que permite intercambiar mensajes cifrados a partir de los códigos bibliotecarios.



LAS FUENTES DE INFORMACIÓN

SESIONES

OBJETIVOS

3

Las obras de referencia básicas

- Comprender la utilidad de las obras de referencia.
- Conocer las principales obras de referencia y sus peculiaridades.
- Desarrollar destrezas básicas de búsqueda: ordenación alfabética, interpretación de abreviaturas, toma de notas...

4

Los libros informativos y de ficción

- Conocer la diversidad de libros y su variedad de formatos y enfoques.
- Conocer cómo están clasificados los libros de ficción.
- Aprender a localizar los libros con ayuda del catálogo.
- Identificar las herramientas de ayuda en los libros documentales (índices, sumarios, glosarios...).

5

Materiales no bibliográficos

En pág. 14...

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	NIVEL EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN
3.1 ¿Dónde está el intruso?	<i>E Primaria</i> (3.º y 4.º)	A partir de un listado con palabras relacionadas, se debe localizar cuál es la «intrusa», utilizando las obras de referencia como material de apoyo para conocer su significado e identificar así los rasgos o peculiaridades comunes y las posibles discrepancias.
3.2 Concurso con comodines	<i>E Primaria</i> (5.º y 6.º) <i>ESO</i>	Un concurso de preguntas culturales con cuatro respuestas opcionales en el que se cuenta con el apoyo de algunas obras de referencia a modo de comodín: diccionario de la lengua, de idiomas, enciclopedia y atlas.
3.3 Los textos herméticos	<i>ESO</i> <i>Bachillerato</i>	Los alumnos reciben un texto aparentemente ilegible: se trata de un denso párrafo repleto de términos y expresiones desconocidas para ellos (palabras en otros idiomas, vocablos extraños, nombres cuyo origen ignoran...). Se les invita a leerlo, incentivándoles con una sorpresa oculta en el texto (un breve relato, una canción, unas imágenes de vídeo...).
4.1 Safari fotográfico	<i>E. Primaria</i> (1.º a 4.º)	La actividad se plantea como un safari fotográfico entre los libros de la biblioteca. El objetivo es «capturar» el mayor número posible de imágenes de determinado animal (osos, ratones, conejos...). Para ello, deben buscar en el catálogo y en la estantería, tratando de localizar los libros que tienen a dicho animal como protagonista o que lo incluyen entre sus ilustraciones con fotos o dibujos.
4.2 Buscando a Blitz	<i>E. Primaria</i> (3.º a 6.º)	En esta dinámica, los alumnos exploran los libros de la biblioteca siguiendo el rastro de Blitz, la mascota. Este personaje realiza un recorrido entre los libros mediante mensajes y pistas que ayudan a practicar en el catálogo y a manejar la tabla de clasificación.
4.3 Libros para todos	<i>ESO</i> <i>Bachillerato</i>	Se propone a los alumnos elaborar una exhaustiva bibliografía sobre un tema determinado, elegido por ellos entre un listado de sugerencias.

SESIÓN

OBJETIVOS

5

Materiales no bibliográficos

- Conocer las características de las fuentes de información no bibliográficas.
- Aprender a localizar y utilizar la información en formatos y soportes variados.
- Reconocer el valor de la prensa como fuente informativa de actualidad.
- Conocer las peculiaridades documentales de internet.

LA BÚSQUEDA DOCUMENTAL

SESIÓN

OBJETIVOS

6

Desarrollo de proyectos

- Comprender la utilidad de la información para el desarrollo de proyectos.
- Aprender a organizar la búsqueda documental en diferentes etapas de trabajo.
- Utilizar con eficacia los recursos de la biblioteca.
- Desarrollar criterios para seleccionar la información.
- Experimentar el valor del trabajo en equipo.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	NIVEL EDUCATIVO	DESCRIPCIÓN
5.1 Un mural «de cine»	<i>E. Primaria (1.º a 4.º)</i>	Con el fin de realizar un panel informativo sobre las películas más interesantes dirigidas al público infantil, los alumnos consultan diferentes materiales, observando sus peculiaridades y las herramientas que permiten acceder fácilmente a la información que contienen.
5.2 La biblioteca se anuncia	<i>E. Primaria (5.º y 6.º)</i>	El motivo central de esta actividad es la realización de una campaña publicitaria sobre la biblioteca escolar, siguiendo el modelo de los anuncios que aparecen en la prensa, en televisión, en la radio, en internet o en los numerosos folletos comerciales que llegan hasta el centro escolar o se reciben en los buzones de casa.
5.3 Por aquí se entra al mundo	<i>ESO Bachillerato</i>	Mediante esta actividad, los alumnos recopilan todo tipo de material informativo no bibliográfico sobre un área geográfica determinada: una región, un país, un continente. Con todo ello, deben ambientar la biblioteca y ofrecer una exposición documental que ayude a conocer mejor la geografía, la historia, el folklore y otros aspectos básicos de la zona escogida.

6.1 Las noticias de la teleteca	<i>E. Primaria (1.º a 4.º)</i>	Se propone a la clase la realización de un informativo en video. El reparto de las secciones habituales de los «telediarios» es el punto de partida para desarrollar en pequeños grupos diferentes búsquedas documentales que sirven de apoyo para la redacción de las noticias.
6.2 Excursiones Bibliotours	<i>E. Primaria (5.º y 6.º) ESO</i>	Una invitación para realizar un viaje de estudios a final de curso sirve para introducir una propuesta de investigación en torno a una ruta, una ciudad o un parque natural. La realización de una guía de viaje sobre el destino escogido permite plasmar los resultados de la búsqueda documental.
6.3 La semana del terror	<i>ESO Bachillerato</i>	Teniendo en cuenta el interés del alumnado por las historias de miedo, se propone la celebración de una semana de actividades relacionadas con el terror como género (en el cine, la literatura, o el folklore). Su organización y desarrollo debe basarse en una completa búsqueda documental realizada desde la biblioteca.

C. METODOLOGÍA

Cada uno de los objetivos se desarrolla en varias sesiones de trabajo (seis en total), lo que permite utilizar esta guía como un taller documental cuyas actividades se van realizando por etapas, mediante aprendizajes progresivos. Evidentemente, el logro de estos objetivos varía en función de la edad del alumnado, por lo que es necesario en cada caso adecuarse a las peculiaridades del grupo con el que se trabaja.

Para facilitar la adaptación de las propuestas a diferentes niveles educativos, se ofrecen tres versiones para cada sesión, con distintos niveles de complejidad (en cuanto a motivación, contenidos y metodología). Esta diferenciación es, sin embargo, flexible: en algunos casos, se puede proponer una actividad idéntica a diferentes grupos de edad o, en una misma clase, reforzar determinados aprendizajes introduciendo sesiones sucesivas con dinámicas variadas.

También cabe la posibilidad de plantear las dinámicas como actividades aisladas, para trabajar en determinados momentos aspectos puntuales relacionados con el trabajo documental (por ejemplo, introduciendo la sesión de las obras de referencia —nº 3— en un momento en que se detecta en un grupo de alumnos ciertas dificultades para utilizar este material).

Cada una de las sesiones tiene una duración de 60-90 minutos, y está diseñada para una clase de 20-30 alumnos. Las diferentes propuestas presentan rasgos metodológicos comunes:

.....

■ **Trabajo en equipo:** Con el fin de favorecer un ambiente distendido y comunicativo en las actividades, los alumnos se organizan en pequeños grupos. Este intercambio personal supone, además, una fuente permanente de aprendizaje y socialización.

.....

■ **Aprendizaje por descubrimiento:** Las dinámicas se basan en una metodología activa, que otorga a los alumnos el protagonismo de la actividad. Hay pocas explicaciones previas, el punto de partida es la experimentación y, a partir de ahí, el profesor es un apoyo para estructurar y fundamentar los aprendizajes.

.....

■ **Metodología lúdica:** La implicación del alumnado resulta imprescindible para promover su autonomía; por ello, se incide especialmente en buscar elementos atractivos que puedan resultar motivadores para las diferentes edades. Por supuesto, cabe

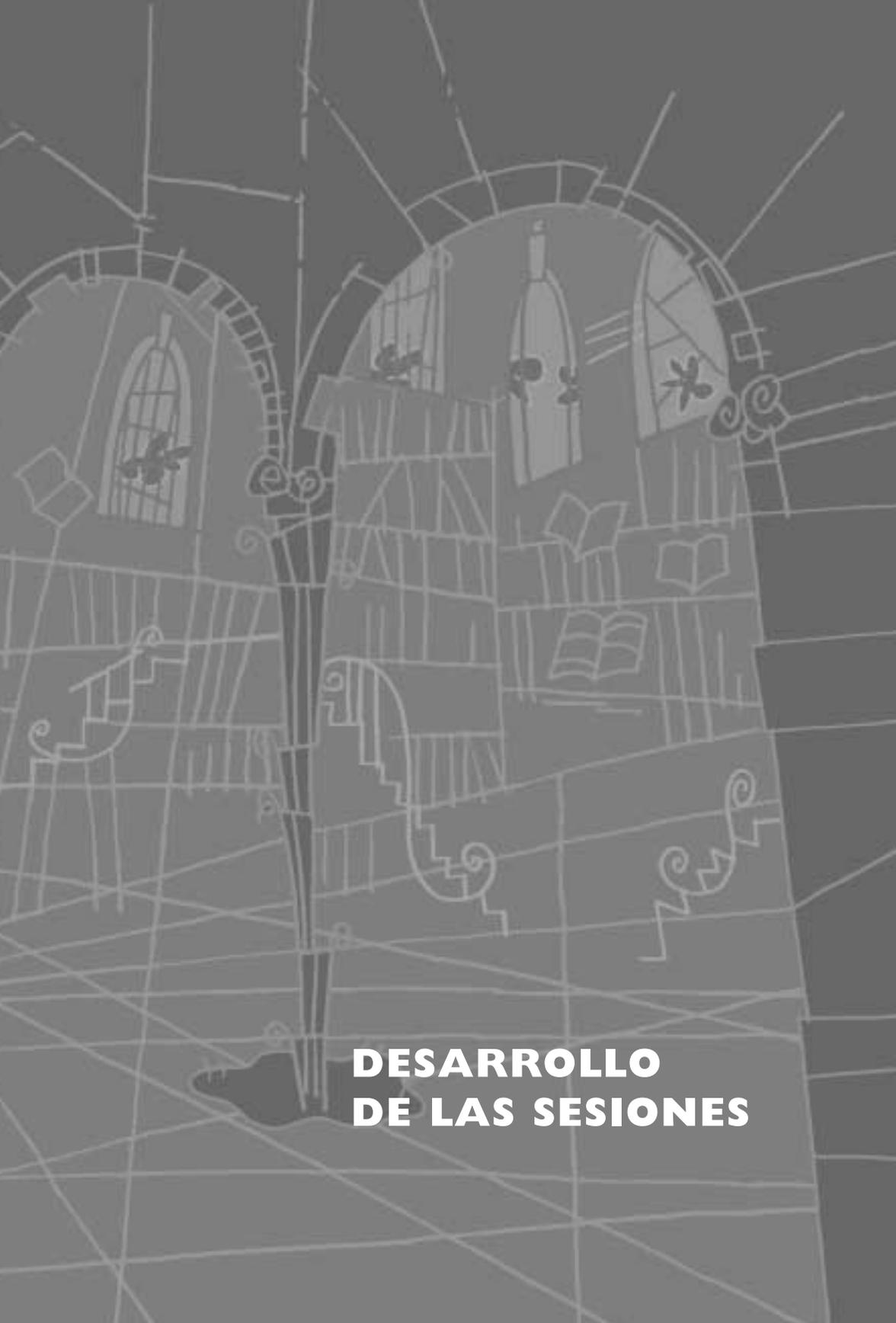
.....

diseñar actividades de formación de usuarios menos «festivas» y con otro tipo de metodología, pero aquí se ha optado por recursos lúdicos, que pueden contribuir a forjar una imagen positiva de la biblioteca, como un espacio de encuentro y entretenimiento.



En definitiva, se ofrecen algunas dinámicas que pueden servir como ejemplo para afrontar el trabajo formativo en la biblioteca escolar. La intención no es ofrecer un banco exhaustivo de recursos didácticos, sino un punto de partida para que el profesorado incorpore el ingrediente imprescindible: la singular realidad cotidiana de su grupo de alumnos. Esto supone, sin duda, un trabajo añadido (diseño de fichas, juegos, concursos...) que se puede asumir con más facilidad a través del intercambio de materiales e ideas con otros docentes.





DESARROLLO DE LAS SESIONES

CONOCER LA BIBLIOTECA Y SUS RECURSOS

Antes de plantear cualquier iniciativa formativa es preciso considerar las necesidades específicas del alumnado. Por ello, para cada uno de los objetivos expuestos, señalamos las principales dificultades que se suelen detectar entre los estudiantes; y la primera que surge es la de la propia imagen que los alumnos tienen de la biblioteca. Habitualmente, este espacio se concibe como un almacén, una sala llena de libros y carente de atractivo para ellos.

Cuando se les propone la realización de algún trabajo en la biblioteca, suelen mostrarse incapaces de orientarse entre las estanterías. Buscan desordenadamente entre ellas, ya que no saben utilizar los catálogos ni conocen el sistema de clasificación.

Finalmente, abandonan frustrados el intento y buscan al bibliotecario para que solucione su consulta.

Sesión **I** Descubrir el espacio bibliotecario

Esta sesión introductoria permite dar a conocer el espacio y la variedad de los recursos bibliotecarios.

OBJETIVOS

- Suscitar una actitud positiva hacia la biblioteca y de interés hacia sus propuestas.
- Descubrir las posibilidades de la biblioteca: buscar información, conocer libros y llevarse los prestados, intercambiar historias y opiniones...
- Conocer la variedad de materiales que pueden encontrarse en la biblioteca: dossieres, monografías, obras literarias, periódicos y revistas...
- Diferenciar los espacios de la biblioteca y sus secciones: referencia, literatura, audiovisuales, hemeroteca...
- Conocer aspectos básicos sobre la organización de la biblioteca y sus normas de funcionamiento.

1.1 El cuento de la biblioteca (1.º a 3.º E. Primaria)

La narración oral de un cuento (una aventura fantástica sobre el origen de la biblioteca o algún acontecimiento extraordinario sucedido dentro de ella) sirve como punto de partida para introducir una sencilla actividad que incita a explorar la biblioteca y a descubrir su variedad de secciones y materiales.

Hay muchos relatos sobre bibliotecas que pueden servir para esta introducción (en el Anexo I se incluye un listado de libros infantiles cuya acción transcurre en una biblioteca o que tratan de uno u otro modo este tema), aunque otros muchos títulos de la literatura infantil presentan argumentos atractivos que permiten captar la atención de los pequeños hacia las actividades propuestas: *Donde viven los monstruos*, *Los tres bandidos* o *Frederick* son sólo algunos ejemplos de buenas historias que pueden cautivar a los pequeños que visitan la biblioteca por primera vez (ver Anexo II).

Para esta primera actividad con los más pequeños, puede resultar interesante contar con la colaboración de los alumnos de cursos superiores. La creación de un cuento original, una historia ficticia sobre el origen de la biblioteca, puede ser un proyecto estimulante para los mayores e, incluso, el punto de partida para otras posibles actividades (grabación del relato con efectos especiales, confección de marionetas y escenarios, escenificación, teatro de sombras, diaporama, película en vídeo...).

La lectura o narración del relato elegido crea un contexto lúdico en el que se puede plantear una actividad de búsqueda en la biblioteca, con el fin de localizar determinados personajes u objetos que han escapado del cuento (el propio argumento ayudará a concretar los términos de esta búsqueda, en la que pueden emplearse tarjetas, cromos, pequeños objetos, siluetas de papel...). De este modo, al tiempo que descubren la variedad de materiales y recursos que incluye la biblioteca, los alumnos realizan un recorrido por los diferentes espacios y secciones.

Ejemplo de búsquedas propuestas tras la narración o lectura de determinados cuentos:

- **DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS:** Los monstruos del cuento se han ido a visitar a unos parientes a la sección de literatura. Busca allí otros libros que traten sobre monstruos y mira en su interior. Entre sus páginas descubrirás, recortadas en cartulina, las siluetas de los amigos de Max. Elige uno de esos libros y pídele al bibliotecario que te lo apunte para llevártelo a casa prestado.
- **EL SECUESTRO DE LA BIBLIOTECARIA:** ¿Sabes dónde se guardan los periódicos en la biblioteca? Los piratas han escondido allí su botín, en la sección de economía de un diario. Busca en las páginas naranjas de los periódicos de este mes y encontrarás pegados un montón de billetes de 100 euros. ¡No vale quedárselos!

- **EL VIOLÍN DE PATRICK:** Patrick, con su violín, ha llenado de color algunos libros que tratan sobre músicos, canciones e instrumentos. Busca dónde están esos libros de música y mira entre sus páginas. En ellas encontrarás muchas notas musicales hechas con papeles de colores. Trae, al menos, tres.

1.2 Jugar una partida de lectura (5.º, 6.º E. Primaria - 1.º ciclo ESO)

Un sencillo esquema de juego, con preguntas y pruebas relacionadas con la lectura y la biblioteca, sirve para dinamizar esta propuesta introductoria.

Muchos juegos de mesa, cuyas normas de funcionamiento resultan tan familiares para niños y jóvenes, permiten una fácil adaptación «bibliotecaria» que los hace ideales para los objetivos de esta sesión: el parchís, la oca, el trivial...

A partir de un panel gigante, con casillas de colores (cuyo diseño y realización puede ser, una vez más, responsabilidad del alumnado), se pueden establecer diferentes categorías de preguntas y pruebas (búsquedas sencillas en las estanterías, adivinanzas con mímica o dibujos, invención de pequeñas historias, lecturas o recitados...) que contemplen aspectos diversos de la biblioteca, los materiales y los servicios que ofrece:

- **LITERATURA:** Lugares y personajes literarios, títulos de obras, autores más conocidos...
 ■ Ejemplo: ¿Conocéis algún famoso elefante de cuento?
- **INFORMACIÓN:** Temas de actualidad, acontecimientos y personalidades destacadas, tipología de materiales...
 ■ Ejemplo: Localizad tres informaciones distintas (en libros, enciclopedias, periódicos, vídeos...) sobre alpinismo.
- **FUNCIONAMIENTO DE LA BIBLIOTECA:** El carné, el préstamo, los horarios...
 ■ Ejemplo: Imaginad que sois los bibliotecarios. Debéis explicar brevemente a vuestros compañeros qué tienen que hacer para llevarse un libro prestado a casa.
- **ACTIVIDADES DE PROMOCIÓN:** Recomendar un libro, crear un eslogan, diseñar una mascota, realizar carteles de señalización...
 ■ Ejemplo: Elegid un libro y presentadlo a vuestros compañeros. El profesor os ayudará a preparar esta presentación.

Siguiendo los ejemplos, se puede elaborar toda una batería de preguntas y pruebas para ir resolviendo a lo largo del recorrido. Este trabajo pueden afrontarlo los profesores o, una vez más, constituir un elemento de colaboración del alumnado (si cada participante se encarga de diseñar una prueba por apartado, el resultado será un rico y variado conjunto de preguntas).

Es importante, no obstante, que el profesor oriente y supervise la redacción de estas pruebas, buscando mantener el equilibrio entre cuestiones novedosas, que implican una cierta dificultad y pueden suponer un reto para los participantes, y aspectos más sencillos, que los alumnos previamente conocen y en los que pueden aprovechar sus experiencias previas en temas de lectura y bibliotecas. Esto puede contribuir a reforzar la actitud de confianza e interés hacia la biblioteca y sus recursos.

Una vez elaborados estos materiales, la dinámica del juego es sencilla. La clase se divide en pequeños equipos que se representan en el tablero con fichas de diferentes colores. Para avanzar, cada ficha se desplaza entre las casillas por turnos, según la puntuación que se obtenga con un dado (puede hacerse uno gigante con espuma o cartulina o utilizar un simple dado de cualquier juego de mesa). Cada una de las casillas corresponde con un apartado diferente. El grupo debe resolver la prueba que corresponda para poder seguir avanzando. Cuando los grupos tengan preparada su respuesta, el juego se interrumpe para que los demás escuchen.

A lo largo del juego, el profesor aclara las dudas, introduce explicaciones y sintetiza los aspectos más importantes que vayan surgiendo.

1.3 Un plano y muchas pistas (ESO - Bachillerato)

En este caso, la primera visita organizada a la biblioteca se plantea como un rastreo entre estanterías, que permite a los alumnos ir situando las diferentes secciones y materiales en un plano mudo.

Cuando llegan a la biblioteca, los participantes reciben el plano junto a una lista en la que figuran los objetivos de su búsqueda. Se trata de una serie de materiales que tienen que localizar desde diferentes puntos de partida:

- El título de un libro, vídeo o CD.
- El nombre de una materia sobre la que han de seleccionar una obra concreta.
- El nombre de un autor literario.
- La signatura topográfica de determinado libro.
- El título de un periódico o revista.
- Un sustantivo y un nombre propio para identificarlos (buscando en diccionarios, enciclopedias o atlas).

Existen 4 ó 5 versiones de cada listado, de modo que cada clase se organiza en otros tantos equipos de búsqueda, cada uno con diferentes objetivos de rastreo (lo que facilita la circulación en la biblioteca al distribuir los grupos por espacios y secciones diversos).

El juego consiste en localizar cada documento, situando en el plano la sección donde ha sido encontrado.

Ejemplo:

- ¿Sabes quién es Roald Dahl? Aunque en la biblioteca hay varios libros de este autor, sólo en uno aparece la fórmula de una extraordinaria medicina. Búscala y comprueba si, entre sus ingredientes, figura la azufaifa. Recuerda que, además, debes marcar en el plano el lugar donde se encuentra el mencionado libro.
- Por cierto, ¿sabes qué es la azufaifa? En la sección de referencia podrás encontrar la respuesta. Anota en el plano dónde está la obra que has consultado.

Sesión **2** El acceso a los documentos

En esta sesión se mostrarán algunos recursos básicos para acceder fácilmente al fondo de la biblioteca: el sistema de clasificación y los catálogos.

OBJETIVOS

- Descubrir la importancia de clasificar los materiales y de mantener unas normas de organización en la biblioteca.
- Conocer, de un modo básico, la CDU o el sistema de clasificación que haya adoptado la biblioteca: los apartados que se establecen para los diferentes temas y las divisiones por edades, si las hay.
- Conocer los catálogos de la biblioteca y aprender a localizar en ellos los documentos a partir de un título, un autor o, si existe un catálogo de materias, un tema.
- Aprender a utilizar la signatura topográfica para identificar un libro en el catálogo y localizarlo dentro de la biblioteca.
- Descubrir el valor de rótulos y carteles señalizadores para orientarse con más facilidad en la búsqueda de materiales en la biblioteca.

2.1 El juego de las familias (3.º, 4.º E. Primaria)

El popular juego de cartas de las familias introduce una actividad de clasificación que ayuda a observar la ordenación del fondo y a identificar el tema de un libro a partir de su título, su índice o los dibujos que lo ilustran. La necesidad de realizar búsque-

das en el catálogo, con el fin de localizar determinados libros, completa esta actividad de organización bibliotecaria.

Para comenzar, se prepara con cartulina una baraja de 40 cartas en blanco. Las tarjetas se dividen en grupos o familias, que corresponden a los grandes bloques en que está clasificado el fondo de la biblioteca. Pueden establecerse tantas familias como apartados hay en la clasificación (hasta 10), pero el juego resulta más sencillo y ágil si los bloques se reducen a cuatro.

- Ejemplo:
- Conocimiento del medio, matemáticas e informática
 - Arte, música y manualidades
 - Deportes y juegos
 - Cuentos y obras literarias.

Estos apartados se identifican mediante un símbolo dibujado en el reverso de cada carta.

Los alumnos se organizan en pequeños grupos. Se reparten los naipes, de forma que cada equipo recibe una carta por apartado. La propuesta se desarrolla en dos fases:

- *Diseño de las cartas:* Se trata de localizar un libro de cada familia y dibujar su portada en la carta correspondiente. Una vez terminadas las cartas y devueltos los libros a las estanterías, se juntan todas y se barajan.
- *Juego de búsqueda:* Por turnos, cada equipo saca un naipe sobre la mesa, sin descubrir el revés (la familia). El objetivo es localizar el libro en la biblioteca y adivinar a qué apartado pertenece. Si la carta descubierta es una de las que el propio grupo ha diseñado, se reserva para al equipo siguiente, mientras éste escoge otra tarjeta.

2.2 Libroadivinanzas (4.º, 5.º, 6.º E. Primaria)

Se trata de un juego de adivinanzas cuya solución depende del uso de los catálogos y de la tabla de clasificación de la biblioteca. La formulación es similar a la de los acertijos populares, pero los contenidos hacen referencia a títulos, autores, signaturas, géneros o a las materias de los libros.

- Ejemplos:
- *Tengo colmillos, bebo sangre, duermo en una sepultura
Mi creador fue Bram Stoker ¿Cuál será mi signatura?*
(Si los alumnos buscan «Stoker» en el catálogo de autores, podrán encontrar el título de su más famosas novela Drácula. La ficha les indicará la signatura solicitada).

- *Soy un libro de memorias, obra de un tal Atxaga*
Si no te digo ni mu, ¿sabrás tú dónde pastaba?
(Para resolver la adivinanza, se puede acudir al catálogo de autores y buscar «Atxaga» o tratar de localizar en el de títulos alguna obra que comience por la palabra «memorias». Ambas opciones conducen a la ficha de *Memorias de una vaca*. Sólo resta localizar el libro a partir de la signatura y buscar entre sus páginas el dato solicitado).
- *Aunque soy de geografía, cada día me hago viejo*
tengo todos los países, tráelos aquí, aunque estén lejos.
Los alumnos que no hayan adivinado que se trata de un atlas pueden seguir la pista de «geografía». Si buscan esa sección en la biblioteca, podrán localizar con más facilidad una obra en la que aparezcan todos los países.
- *Aunque somos dos patitos y volamos por el aire*
Dentro de la biblioteca vivimos junto a un libro grande
Quizá sea necesario aclarar que los dos patitos aluden a un número (22). Buscando el apartado correspondiente en la CDU, daremos con el libro mencionado (La Biblia).

Como puede apreciarse, en muchos casos, la resolución de una adivinanza implica superar varias tareas sucesivas (buscar en un catálogo, anotar la signatura, localizar en la estantería, anotar determinado dato o seguir buscando entre los libros de la misma sección). Para poder afrontar las búsquedas de un modo más fácil y sistemático, se puede leer el enunciado con los alumnos y ayudarles a descomponer la búsqueda en diferentes etapas.

Dependiendo de la edad de los participantes, cabe plantear una segunda parte, en la que ellos mismos pueden formular una adivinanza para que sus compañeros la resuelvan.

2.3 Mensajes cifrados (ESO - Bachillerato)



Inventar códigos secretos para intercambiar mensajes en clave es una práctica habitual entre muchos niños y jóvenes. Este juego puede resultar un interesante recurso motivador para familiarizar a los alumnos con la interpretación de las signaturas topográficas. Además, permite plantear una actividad de búsqueda en los catálogos, manejo de la clasificación y traducción de los códigos bibliotecarios.

Ejemplo:

- Ayer terminé **N/ROW/har**. Es interesante, aunque me gustó más **N/LEG/mag**. Y es que me encantan las historias de **taumaturgos**. ¿Sabes si en el apartado **I** de la clasificación o en el **8** hay alguna otra obra sobre ese tema? (por favor, dime el título en clave).

Del mismo modo que en las libroadivinanzas, puede resultar útil ayudar a los alumnos a descomponer el mensaje en sucesivas tareas de búsqueda. Así, en el caso anterior, la secuencia de búsqueda puede ser la siguiente:

- **N/ROW/har:** revisar las estanterías de literatura y buscar las obras de Narrativa (N). Buscando por orden alfabético, los alumnos encuentran Rowling, J.K. (ROW), autora de *Harry Potter y la piedra filosofal* (har).
- **N/LEG/mag:** una búsqueda similar que conduce hasta Ursula K. Le Guin (LEG), autora de *Un mago de Terramar* (mag).

En muchas bibliotecas, las obras de ficción no se ordenan alfabéticamente por autor, sino que se tienden a agrupar por colecciones. En tal caso, será preciso adaptar la formulación a esta peculiaridad, indicando la colección en la que se han publicado las obras a que se hace referencia.

- **Taumaturgo:** el siguiente paso es conocer qué significa este término. El diccionario de la R.A.E. lo define como «mago, persona que hace milagros y cosas maravillosas». Con la ayuda de un diccionario de sinónimos, los alumnos elaboran una lista de términos equivalentes: milagrero, mago, hechicero, encantador, ocultista, nigromante, adivino. Este listado se completa con otras palabras relacionadas o que pertenecen a la misma familia: magia, hechicería, encantamiento, ocultismo, ciencias ocultas, brujería... Así se obtiene un listado de palabras-clave, con las que se puede continuar la búsqueda en el catálogo de materias.
- **Otras obras sobre este tema:** De todas las palabras-clave, quizá sólo aparezcan unas cuantas (magia, ciencias ocultas, brujería) entre los términos indizados en el catálogo de materias de la biblioteca, pero pueden resultar suficientes para determinar si existe alguna otra obra que trate ese mismo tema.
- **¿Pertenece alguno de esos libros al apartado I u 8?:** una vez elaborado el listado de títulos que aparecen en el catálogo bajo los descriptores indicados, se anota su signatura y se comprueba si su número de clasificación corresponde a alguno de los dos apartados mencionados.

Del mismo modo que señalábamos anteriormente al referirnos al sistema de ordenación, en el caso de no existir un catálogo de materias, sería preciso revisar directamente los apartados I y 8 en la estantería y hojear directamente los libros para comprobar si tienen alguna relación con los temas mencionados.

- **El título en clave:** Anotamos la signatura de los títulos localizados, por ejemplo: I3/HILL/bruj (Brujas y magos, de Douglas Hill) y N/TOL/hob (El Hobbit, de J. R. R. Tolkien).

CONOCER LAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Cuando se propone un trabajo que requiere una búsqueda documental previa, es frecuente observar cómo los alumnos tratan de localizar la información directamente en una obra, considerando concluido el proceso en el momento de hallar la primera información sobre el tema, sea del tipo que sea. No consideran, por tanto, necesaria la consulta de diversas fuentes y no discriminan entre niveles informativos o enfoques diferentes.

Así mismo, la mayor parte de los estudiantes busca exclusivamente documentación bibliográfica, sin tener en cuenta la existencia de fuentes de información complementarias al libro.

Por último, y aunque resulta más habitual en primaria, todavía puede detectarse en numerosos alumnos de cualquier nivel serias dificultades con el orden alfabético. Esto, sin duda, obstaculiza considerablemente el trabajo de búsqueda documental.

En definitiva, además de promover ciertas destrezas básicas, resulta imprescindible dar a conocer la amplia diversidad de materiales que puede manejarse en la consulta de información. Para ello, en cada sesión es importante partir de una presentación de las obras con que se va a trabajar, buscando mostrar sus principales peculiaridades de un modo breve, claro y sencillo.

Sesión **3** Conocer las obras de referencia básicas

Dentro del estudio de las fuentes de información, esta primera sesión se dedica a conocer las principales obras de consulta: diccionarios, enciclopedias, atlas, anuarios, etc.

OBJETIVOS

-
- Comprender la utilidad de las obras de referencia y su papel en la búsqueda documental.
-
- Conocer las características y funciones de las principales obras de referencia y distinguir sus peculiaridades.
-
- Conocer los diferentes tipos de diccionarios y enciclopedias y aprender a manejarlos.
-

-
- Desarrollar algunas destrezas básicas imprescindibles para la búsqueda en obras de referencia: ordenación alfabética, lectura «en diagonal», interpretación de abreviaturas, toma de notas...
-

Para poder manejar con soltura el diccionario, los índices, etc. y dirigir la búsqueda con eficacia, es importante practicar el alfabeto antes de desarrollar esta sesión. Con ese fin, recomendamos algunas actividades sencillas que pueden resultar útiles:

- Clasificar los nombres de todos los compañeros según sus iniciales y ordenarlos alfabéticamente.
- Confeccionar fichas de cartulina con todas las letras y componer palabras según diversos criterios: palabras de tres, cuatro o cinco caracteres, que empiecen por determinada vocal, que no tengan cierta letra, etc.
- Escoger palabras para cada letra del abecedario y confeccionar frases-acróstico con ellas.
- Ejemplo: A-yer b-usqué c-on D-arío e-l f-oco g-ris que h-umeaba i-ncandescente...
- Ordenar en un panel «tazos» o cromos de futbolistas según el nombre del personaje que aparece en cada uno.
- Recortar palabras de periódicos y revistas y componer un mural ordenándolas.
- Crear un diccionario con los nombres de sus personajes preferidos.
- ...

3.1 ¿Dónde está el intruso? (3.º y 4.º E. Primaria)

.....

A partir de un listado con palabras relacionadas, se debe localizar cuál es la «intrusa». Utilizaremos las obras de referencia como material de apoyo para conocer su significado e identificar así los rasgos o peculiaridades comunes y las posibles discrepancias.

Se presenta a los alumnos un variado conjunto de términos que incluye sustantivos y nombres propios con algún denominador común: pertenecen a un mismo campo semántico, tienen relación con algún personaje famoso (real o de ficción), están vinculados con determinado país o época, etc. Entre ellos, figura una palabra que no concuerda.

Ejemplo:

- La oreja de Van Gogh
- clavecín
- drum
- Vivaldi
- trompeta
- Matisse
- diapasón
- Dvorák

Como punto de partida, los alumnos pueden comenzar señalando aquellas palabras o nombres que conocen y anotando al lado su rasgo más destacado:

- La oreja de Van Gogh: Grupo de música pop;
- trompeta: instrumento musical.

Estas primeras observaciones permiten establecer una primera vinculación entre los términos: En el ejemplo, la música es el nexo que une las dos palabras señaladas.

Las sucesivas búsquedas que se realicen con ayuda de diccionarios, enciclopedias y otras obras de consulta permitirán ir definiendo cada término y confirmar si responde al criterio establecido, hasta alcanzar el objetivo del juego: localizar el vocablo intruso.

3.2 Concurso con comodines (5.º y 6.º E. Primaria)



Este juego se inspira en los concursos televisivos que plantean una pregunta y ofrecen cuatro respuestas posibles y la opción de contar con alguna ayuda externa a modo de «comodín», en este caso, las obras de referencia.

La clase se organiza en grupos de 5 alumnos. Cada equipo tiene como objetivo responder correctamente el mayor número posible de preguntas. Para ello cuenta con un portavoz y cuatro comodines de expertos (diccionario, idioma, enciclopedia y atlas). Por turnos, el representante de cada equipo contesta a las preguntas que se formulan, eligiendo la respuesta que considera más adecuada.

Ejemplo: ¿Qué es un *ufo*?

- Alguien que va de gorra, que se apunta sin haber sido invitado.
- Una trampa, un engaño.
- Un fenómeno relacionado con extraterrestres.
- Un dulce valenciano.

Para resolver las dudas, puede utilizar tres veces cada comodín a lo largo del juego. Cuando un equipo falla, el turno pasa al siguiente grupo. Los comodines de expertos

sólo pueden hablar cuando su portavoz solicita su ayuda. En ese caso, deben utilizar las obras de referencia que cada uno tiene asignadas:

- *Comodín del diccionario*: diccionarios de la lengua española, diccionario de sinónimos, diccionarios específicos de diversas materias (matemáticas, física, música...).
- *Comodín del idioma*: diccionarios de diversos idiomas.
- *Comodín de la enciclopedia*: Una enciclopedia general completa, con todos sus tomos y/o un ordenador con una enciclopedia en cederrón.
- *Comodín del atlas*: Uno o varios atlas, con mapas físicos y políticos y unos buenos índices y/o un ordenador (que puede compartir con el comodín experto de la enciclopedia), con un atlas en cederrón.

El portavoz tiene que elegir en cada momento el comodín más adecuado según el tipo de pregunta que se plantee. Aunque su selección no sea la correcta, es conveniente dejar que el grupo continúe su búsqueda con autonomía. Así, la propia práctica ayudará a detectar los fallos cometidos y a encontrar la vía más rápida y eficaz para resolver determinadas dudas.

Dependiendo de la edad y la destreza del grupo, el profesor y el bibliotecario pueden establecer un límite de tiempo para responder.

3.3 Los textos herméticos (ESO - Bachillerato)

Los alumnos reciben un texto aparentemente ilegible: se trata de un denso párrafo repleto de términos y expresiones desconocidas para ellos (palabras en otros idiomas, vocablos extraños, nombres cuyo origen ignoran...). Se les invita a leerlo, incentivándoles con una sorpresa oculta en el texto (un breve relato, una canción, unas imágenes de vídeo...).

Ejemplo: La localidad de Springfield pertenece a un vasto country septentrional. En el anaquel donde se ubica el magnetoscopio, junto a un documental de ese país, encontraréis un episodio de los famosos cartoons cuyos protagonistas son oriundos de la urbe mencionada. Antes de visionarlo, tenéis que averiguar el nombre de un cruel rey judío del siglo I, famoso por sus infanticidios y cuya inicial es la misma que la del progenitor de la familia de azafranada tez.

Para conseguir *penetrar* en el significado de este texto *hermético*, los alumnos cuentan con una útil herramienta: un completo juego de *llaves* formado por diccionarios, enciclopedias, atlas y otras obras de referencia.

Pueden ofrecerse algunas pautas de trabajo que favorezcan la traducción del intrincado párrafo:

- Subrayar las palabras desconocidas.
- Comenzar a buscar los términos subrayados, siguiendo el orden de las frases. De este modo, a medida que se vayan encontrando definiciones, localizando lugares e identificando personajes, el contexto puede facilitar pistas para interpretar el texto.
- Volver a transcribir cada oración, sustituyendo las palabras por otros términos equivalentes que sean comprensibles para los alumnos. Los datos y aclaraciones que no formen parte de la frase, pueden incorporarse entre paréntesis.
- Tal y como se señalaba en anteriores dinámicas, es preferible no ofrecer demasiadas pistas sobre el tipo de obra de referencia que se debe utilizar (diccionario de la lengua, de diferentes idiomas, de sinónimos, enciclopedias, atlas...) a no ser que algún grupo tenga serias dificultades para realizar las búsquedas en la fuente adecuada. De este modo, los propios alumnos descubrirán por sí mismos las principales peculiaridades de uno y otro material y su utilidad para aclarar las diferentes dudas.

Sesión **4** **Conocer los libros informativos y de ficción**

Estas actividades se dedican, fundamentalmente, a descubrir la variedad de títulos que, sobre un mismo tema, pueden encontrarse en la biblioteca y a poner en práctica algunos recursos que pueden resultar útiles para acceder a dichas obras y a la información que ofrecen.

OBJETIVOS

- Conocer la diversidad de libros y su variedad de formatos y enfoques.
- Descubrir cómo se clasifican y ordenan las obras de ficción (géneros, edades, colecciones...).
- Aprender a localizar los libros con ayuda del catálogo.
- Identificar las herramientas de ayuda en los libros documentales (índices, sumarios, glosarios...).

4.1 Safari fotográfico (1.º a 4.º E. Primaria)

La actividad se plantea como un gran safari fotográfico y tiene como objetivo localizar en la biblioteca el mayor número posible de ejemplares de determinada especie animal. Dependiendo del fondo de cada centro, puede proponerse un safari con ratones, con elefantes, con osos.... o con cualquier otro animal que esté suficientemente representado entre los títulos de la colección. También cabe repartir varios animales en una misma clase, de forma que cada equipo realice su particular rastreo en busca del animal asignado.

Para participar en el safari, es preciso localizar los libros que tienen a dicho animal como protagonista o que lo incluyen entre sus ilustraciones con fotos o dibujos. Para ello, se pueden seguir varios pasos:

- Buscar directamente en las estanterías, tanto en la sección de zoología como en el apartado de ficción.
- Completar la búsqueda, consultando en el catálogo de títulos (aquéllos que comienzan por la palabra «ratón» o el animal correspondiente) y en el de materias (si no existe dicho catálogo en la biblioteca, este tipo de actividades puede contribuir, poco a poco, a su elaboración colectiva).
- Si se desea afinar más aún, puede consultarse en libros de naturaleza, revisando los índices para ver si incluyen algún apartado sobre estos animales.

Una vez localizados los libros y señaladas las páginas en las que aparece alguna ilustración del animal, cada grupo las fotocopiará, anotando el título de la obra.

Por último, se puede decorar la clase con las imágenes obtenidas en el safari y exponer los libros en los que se han encontrado.

Una variante de esta actividad, más adecuada para los más pequeños, es la de ofrecer fotocopias de las portadas de los libros. Con ellas, los alumnos pueden revisar las estanterías y tratar de hallar las obras indicadas.

4.2 Buscando a Blitz (3.º a 6.º E. Primaria)

En esta dinámica, los alumnos exploran los libros de la biblioteca siguiendo el rastro de un personaje: Blitz, el ratón de la biblioteca. La burlona mascota aparece representada en varias tarjetas (los puntos de lectura editados en esta colección pueden servir), junto a una serie de mensajes que invitan a seguir su recorrido de un libro a otro y ofrecen pistas que ayudan a localizarla.

Al comienzo de la actividad, cada grupo recibe el primer mensaje de Blitz. En él se plantea el juego y se ofrece la clave para localizar el primer ratón:

Ejemplo:

¡Muy buenas! ¿queréis jugar conmigo al escondite? Os advierto que soy muy escurridizo... Hoy mismo, he ido al campo y me he perdido. ¿Alguien sabe dónde estoy? No es el zoo, aunque hay muchos animales. Creo que me he quedado dormido mirando una mariposa.

El profesor puede facilitar la búsqueda, orientando a los alumnos sobre los pasos que pueden ir dando a partir de las pistas proporcionadas por Blitz:

- El ratón se ha perdido en el campo. Quizá esté entre los libros de naturaleza.
- *No es el zoo, aunque hay muchos animales..* Probablemente se refiere a la sección de zoología.
- Se ha quedado dormido mirando una mariposa. Seguro que está escondido dentro de algún libro sobre ese tema.

Una vez localizada la tarjeta con el ratón, les espera un nuevo mensaje de Blitz (está escrito en el reverso). En él propone un nuevo reto:

¿A que no ha sido difícil? Es que la biblioteca es como un pañuelo... o eso pensaba yo, hasta que he vuelto a perderme. Esta vez, por romántico... Estaba leyendo poesías de amor, cuando se me ha ido la cabeza con los versos de un tal Bécquer... ¿dónde estoy?

De nuevo, la ayuda del profesor puede resultar útil:

En esta ocasión, la búsqueda se puede afrontar por diferentes caminos. Se Puede ir directamente a la estantería:

- *Estaba leyendo poesías de amor.* Se puede acudir a la sección de literatura y buscar dónde se ubica la poesía (en muchas bibliotecas, los libros de poesía incluyen la letra P en su signatura, constituyendo una sección independiente. El profesor puede aclarar el sistema de clasificación propio de la biblioteca).
- *Los versos de un tal Bécquer.* Si los libros están organizados por orden alfabético de autor, es sencillo localizar las obras de Bécquer. Si no es así, quizá sea preciso recurrir al catálogo de autores y anotar su signatura antes de buscar en la estantería.

Una vez más, en el interior de un libro de Bécquer, junto a un poema de amor, Blitz presenta la siguiente búsqueda:

No sé qué me ha pasado con los poemas pero, para terminar de despertarme, he decidido practicar un poquito de ejercicio. Siempre me han gustado los deportes olímpicos. Hoy quería probar el tiro con arco y, cuando menos lo esperaba, he sufrido un pequeño accidente: una flecha me ha dejado clavado en el sitio. ¡Ayudadme!

Y también aquí, la descomposición del mensaje en pasos sucesivos puede simplificar el rastreo:

- *Siempre me han gustado los deportes olímpicos.* Se puede comenzar a buscar entre las obras informativas, en la sección de deporte, algún título que hable de deportes olímpicos. Otra posibilidad es recurrir al catálogo, intentando hallar un libro con ese título o probando términos relacionados («olimpiadas», «deportes»...).
- *Hoy quería probar el tiro con arco:* Una vez localizado el libro sobre deportes olímpicos, es preciso buscar en el sumario o en los índices el capítulo de «tiro con arco» (un índice alfabético, si lo hubiera, sería una opción muy directa).

Y así, sucesivamente, se va hallando entre las páginas de los libros el mensaje que introduce una nueva actividad de exploración en la biblioteca.

Como señalábamos, el apoyo del profesorado es necesario aunque, a medida que el juego avanza, resulta menos necesaria su intervención. El propio docente debe valorar el nivel de autonomía del grupo y el momento adecuado para dejar que los alumnos investiguen por sí solos.

Con grupos de 5º y 6º, puede resultar interesante que los propios alumnos escondan alguna tarjeta de Blitz entre las estanterías, redactando las pistas para que sus compañeros la localicen.

4.3 Libros para todos (ESO - Bachillerato)



Se propone a los alumnos elaborar una exhaustiva bibliografía sobre un tema determinado, elegido por ellos entre un listado de sugerencias (terror, arte, barcos...cualquier asunto puede servir siempre que se haya revisado previamente el fondo para comprobar que existen títulos variados sobre ello).

Una vez escogida la materia, se analizan todos sus posibles enfoques, apartados y ramificaciones y se confecciona un listado de palabras-clave con ayuda de diccionarios, enciclopedias y otras obras de consulta.

Ejemplo:

BARCOS: nave, embarcación, velero, buque, bote, pesquero, acorazado, náutica, navegación, regatas, marinero, capitán, pescador, proa, popa, mar, pirata, sirenas, naufragos, regatas...

Esta lista es el punto de partida para una exploración en los catálogos, tanto en el de materias como en el de títulos, cuyo resultado es una primera bibliografía general.



El siguiente paso es el de hojear los libros localizados en el catálogo y revisar los sumarios, esquemas y contenidos con el fin de comprender cómo se estructura el tema y organizar el listado en diferentes bloques. Así, poco a poco, la bibliografía inicial se va enriqueciendo y completando con los matices y peculiaridades de los libros que la componen.

Ejemplo:

- Historia de la navegación
- Cómo son los barcos: tipología y características
- La navegación como práctica deportiva
- Biografías de navegantes ilustres
- Relatos y novelas sobre barcos, marineros y pescadores
- Historias de piratas

Para elaborar esta bibliografía, puede tomarse como base el fondo existente en la biblioteca escolar y, posteriormente, completar la relación de obras con otras publicaciones que se localicen visitando la biblioteca pública, las librerías u otros centros especializados.

Una vez concluido el trabajo bibliográfico, puede plantearse la realización de un folleto que presente los libros de un modo claro y atractivo, incluyendo alguna sencilla ilustración. Este cuadernillo puede fotocopiar y ser repartido entre todos los alumnos, profesores, padres... La difusión resulta fundamental para mostrar la importancia del trabajo documental. Por ello, siempre que sea posible, es conveniente dar a conocer estos materiales fuera del centro escolar: enviándolo a librerías, bibliotecas, revistas especializadas, etc.

Otra forma de dar un mayor relieve a esta selección es realizar una exposición bibliográfica. La muestra, además de presentar todos los libros disponibles en la biblioteca, puede incorporar materiales prestados por la biblioteca pública, por los propios alumnos y por otras instituciones.

En el ejemplo, la exposición podía constar de:

- La muestra bibliográfica propiamente dicha, formada por los libros del folleto, reunidos con la colaboración de la biblioteca pública y distribuidos por apartados.
- Una colección de maquetas de barcos, prestada por una tienda de modelismo de la ciudad.
- Una serie de materiales de navegación: una brújula, un timón, un traje de marinero, mapas, libros de a bordo... recopilados entre alumnos y profesores con la aportación básica de un museo naval.

Así, la actividad puede llegar a trascender el objetivo inicial y desarrollarse como un proyecto colectivo que implica la puesta en marcha de técnicas y procesos más complejos, como se muestra en el apartado 6 (el trabajo documental).

Sesión **5** Materiales no bibliográficos

La última sesión dedicada a las fuentes de información presenta las posibilidades documentales de otros materiales y soportes distintos al libro.

OBJETIVOS

- Conocer las características de las fuentes de información no bibliográficas.
- Aprender a localizar la información en formatos y soportes variados, y a utilizarla.
- Reconocer el valor de la prensa como fuente informativa de actualidad.
- Conocer la posibilidad de acceder, mediante internet, a un gran volumen de información en cualquier lugar del mundo.

5.1 Un mural «de cine» (1.º a 4.º E. Primaria)

Con el fin de realizar un panel informativo sobre las películas más interesantes dirigidas al público infantil, los alumnos consultan diferentes materiales (periódicos y revistas, vídeos, cederrón, páginas web...), observando sus peculiaridades y las herramientas que permiten acceder fácilmente a la información que contienen (sumarios, carátulas, enlaces...).

Para realizar esta propuesta, cada grupo de alumnos (preferiblemente 5-10 niños) dispone de una pared (en el pasillo del colegio) para elaborar un mural en el que se presente lo más significativo de la historia del cine infantil.

Los paneles pueden incluir dibujos hechos por los alumnos, fotografías recortadas, fotocopias, rótulos y, por supuesto, textos explicativos que, aunque breves, ofrezcan cierta información sobre el tema.

Algunos posibles apartados del mural son:

- Cartelera: últimos estrenos.
- Historia del cine infantil.
- Niños actores.
- Los dibujos animados.
- Cuentos llevados al cine...

Para realizarlo, pueden seguirse los siguientes pasos:

- *Tertulia con los alumnos sobre el tema:* qué cine les gusta, cuáles son las últimas películas que han visto, los títulos preferidos de sus padres (previamente, se les puede pedir que realicen una pequeña encuesta en sus casas), algún truco cinematográfico o efecto especial del que hayan oído hablar, etc. El visionado de un vídeo documental sobre el tema puede ilustrar esta actividad y favorecer el intercambio de opiniones.
- *Determinar los apartados del mural:* la conversación anterior es un buen contexto para plantear los apartados que se van a incluir en el mural, teniendo en cuenta los aspectos que más interés hayan suscitado entre los alumnos.
- *Consultar las fuentes:*
 - cartelera del periódico
 - revistas infantiles
 - vídeos documentales
 - páginas web
 - cederrón
- *Realización plástica del mural.*

5.2 La biblioteca se anuncia (5.º y 6.º E. Primaria)



El motivo central de esta actividad es la realización de una campaña publicitaria sobre la biblioteca escolar, siguiendo el modelo de los anuncios que aparecen en la prensa, en televisión, en la radio, en la calle (paradas de autobús, cabinas, vallas...) en internet o en los numerosos folletos comerciales que llegan hasta el centro escolar o se reciben en los buzones de casa.

El plan puede constar de múltiples iniciativas (carteles, octavillas, anuncios en la revista escolar o la página web del centro, presentaciones dramatizadas en las clases, cuñas radiofónicas, etc.), que se desarrollan en diferentes comisiones de trabajo: prensa, vídeo, radio, internet...

El trabajo de cada equipo consiste en buscar anuncios variados de todo tipo de empresas y productos y revisar los materiales publicitarios que se encuentren en la biblioteca escolar o que se hayan recopilado con motivo de la actividad. A continuación, se analizará este material, observando las diversas estrategias adoptadas por los publicistas: tipo de eslogan, forma de atraer la atención del posible cliente, recursos gráficos o verbales utilizados, etc.

A partir de este estudio, se tomarán algunos ejemplos, adaptando ideas, juegos de palabras o imágenes y diseñando un anuncio propio para dar a conocer la biblioteca escolar.



En una reunión de coordinación cada comisión mostrará su proyecto publicitario y se establecerán líneas comunes de trabajo, a partir de las cuales se desarrollará la campaña en múltiples «frentes».

Esta actividad se puede introducir con el apoyo de un documental en vídeo sobre publicidad. Su presentación en la clase puede ayudar a comprender mejor algunas técnicas publicitarias y motivar al grupo para la realización de la propuesta.

5.3 Por aquí se entra al mundo (ESO - Bachillerato)

Mediante esta actividad, los alumnos recopilan todo tipo de material informativo no bibliográfico sobre un área geográfica determinada: una región, un país, un continente. Con todo ello deben ambientar la biblioteca y ofrecer una exposición documental que ayude a conocer mejor la geografía, la historia, el folklore y otros aspectos básicos de la zona escogida.

La investigación comienza en la biblioteca. Con ayuda de los catálogos y examinando a fondo la sección de geografía (para ello es preciso conocer cómo están ordenados los fondos), los alumnos localizan mapas, vídeos y otros materiales especiales sobre la región.

Ejemplo: África. Pueden buscarse vídeos, discos, cederrón, páginas web...

Otra parte de la actividad es examinar la prensa y realizar un análisis retrospectivo de las principales noticias, artículos y comentarios de opinión publicados durante un intervalo significativo (uno o dos meses como mínimo) en relación con el tema de la investigación. Las noticias localizadas se pueden organizar en un dossier.

Ejemplo: Un dossier con noticias sobre África puede organizarse por países, por regiones (magreb, zona subsahariana, la zona de los grandes lagos...), por tipo de problemática (emigración, apartheid, conflictos bélicos...) o con otros muchos criterios distintos.

Además de la información localizada en la biblioteca, el centro puede ponerse en contacto con personas de dicha región, a través de asociaciones y organismos vinculados a estas comunidades. Este acercamiento puede permitir recopilar otro tipo de materiales e informaciones: leyendas y tradiciones orales, costumbres, fotografías, objetos de artesanía...

Los alumnos reúnen y organizan toda la información y los materiales de la zona, componiendo con todo ello una exposición en la biblioteca, que todo el centro está invitado a visitar. El rótulo «por aquí se entra a...» sugiere la posibilidad de ver mundo desde la biblioteca.

LA BÚSQUEDA DOCUMENTAL

Cuando los alumnos afrontan un trabajo documental, las dificultades para manejar diversas fuentes y los problemas para desenvolverse con autonomía en la biblioteca se suman a la propia complejidad del proceso de investigación. Es frecuente observar limitaciones desde el mismo planteamiento del trabajo (no tienen en cuenta con qué objetivo se busca la información, no son capaces de formular con precisión el tema del estudio, no valoran sus conocimientos anteriores...).

Una vez localizados algunos documentos sobre el tema, numerosos estudiantes no saben cómo afrontar la lectura para seleccionar lo más relevante, acumulan materiales sin criterio y, por último, se muestran incapaces de reelaborar la información, reproduciendo literalmente los textos localizados.

Ante esta problemática, la realización de proyectos prácticos puede suponer un entrenamiento motivador para la búsqueda de información. En este último apartado, se presentan algunos ejemplos de trabajos documentales para desarrollar en la biblioteca. Se trata de propuestas de una cierta complejidad, que requieren una mayor dedicación que las actividades descritas previamente (5 ó 6 sesiones de trabajo como mínimo). El nivel de coordinación entre el equipo docente y los responsables de la biblioteca determinará la repercusión de esta actividad en la formación del alumnado y el logro de los objetivos planteados.

OBJETIVOS:

- Comprender la utilidad de la información para poder afrontar con éxito múltiples situaciones de la vida cotidiana.
- Aprender a planificar una búsqueda documental a partir de una necesidad específica de información, organizando el proceso en diferentes etapas de trabajo.
- Utilizar con eficacia los recursos de la biblioteca, teniendo en cuenta su sistema de organización y sus normas de funcionamiento.
- Desarrollar criterios para seleccionar la información en función de las necesidades del proyecto planteado.
- Experimentar el valor del trabajo en equipo para enriquecer el alcance de cualquier proyecto.

6.1 Las noticias de la teleteca (1.º a 4.º E. Primaria)

Teniendo en cuenta el poder motivador del medio televisivo, se propone a la clase la realización de un informativo en vídeo. El reparto de las secciones habituales de los «telediarios» sería el punto de partida para desarrollar en pequeños grupos diferentes búsquedas documentales que sirvan de apoyo para la redacción de las noticias.

En primer lugar, se debe definir el carácter que va a tener el informativo:

- Las noticias más actuales
- Buenas noticias
- Noticias curiosas de la ciencia
- Noticias inventadas a partir de ciertas pautas
- ...

Una vez establecido el criterio para seleccionar las noticias, la clase se divide en pequeños grupos o comisiones que serán los responsables de las diferentes secciones: Nacional, Internacional, Educación, Deportes, El tiempo...

La revisión de la prensa y de los informativos de los diferentes medios servirá para hacer una primera selección de las posibles noticias en cada sección y para redactar un enunciado provisional de los titulares.

A partir de esta información, cada grupo organizará sus búsquedas con el apoyo de los materiales de la biblioteca. Es importante que, en este apartado, se tengan en cuenta todas las posibles fuentes (enciclopedias, atlas, libros de consulta, obras de ficción, vídeos, páginas web...) y que se utilicen todos los recursos que facilitan el acceso al fondo: la tabla de clasificación, los catálogos... La intervención del docente en la planificación y el desarrollo de estas búsquedas deberá adecuarse al nivel de madurez del grupo. En cualquier caso, es imprescindible su disponibilidad para orientar a los alumnos ante cualquier duda o dificultad.

Una vez recuperada y revisada la documentación sobre cada tema, es necesario seleccionar la información más relevante, estableciendo un esquema básico con los principales puntos que va a incluir la noticia.

El grupo puede decidir aquí el formato que va a tener su información:

- Lectura de la noticia en el estudio, con el apoyo de imágenes grabadas
- Conexión con un corresponsal
- Entrevista con alguna «personalidad» relevante
- ...

A continuación, se redactan las noticias y se anotan todas las necesidades técnicas previstas para su grabación: imágenes de archivo, localización de exteriores...

Por último, se procede al rodaje, a la edición y a la proyección pública del informativo.

6.2 Excursiones Bibliotours (5.º y 6.º E. Primaria - ESO)



Una invitación para realizar un viaje de estudios a final de curso sirve para introducir una propuesta de investigación en torno a una ruta, una ciudad o un parque natural.

Como instrumento estructurador de la búsqueda, se propone a la clase la realización de una guía de viaje sobre el destino escogido. Así, además de contribuir con su elaboración a un mayor aprovechamiento didáctico de la excursión, la guía realizada aporta un nuevo recurso documental a la biblioteca escolar, un material que puede ser consultado por otros alumnos y ayuda a consolidar el protagonismo del alumnado en la biblioteca.

El primer paso consiste en decidir el destino del viaje. Lógicamente, los alumnos han de condicionar su elección a las pautas que se dicten en cada centro (distancia aproximada, duración de la excursión, tipología de las visitas –monumental, naturalística...–, etc.). Esta primera decisión supone ya un primer trabajo de investigación, ya que los alumnos deben localizar lugares de interés acordes con las características establecidas.

Ejemplo:

El profesor pone como condición que el sitio visitado tiene que tener interés histórico y ofrecer alguna muestra arquitectónica relevante. La excursión debe durar dos o tres días; el desplazamiento ha de realizarse en autobús y para llegar al punto de partida no pueden emplearse más de cuatro horas de viaje. Con estas condiciones, los alumnos deciden organizar una ruta por diversos castillos de Soria y Segovia.

Una vez definido el tipo de ruta y marcado el punto de partida, los alumnos deben diseñar el itinerario completo de la excursión. Para ello, pueden marcar en un plano un radio con la distancia que pueden recorrer en el tiempo marcado, localizando en el área señalada los principales puntos de interés. Si este trabajo lo realizan simultáneamente varios grupos de alumnos, el resultado de la búsqueda será más rico y variado. Cada equipo argumentará la elección realizada para, posteriormente, consensuar entre todos la ruta definitiva.

Para poder avanzar en la investigación, los grupos pueden organizar la búsqueda del modo que mejor se adecue a los objetivos de la excursión:

- Dividiendo los diferentes puntos del trayecto, de modo que cada grupo se documente a fondo sobre lo más destacado de cada lugar.



- Repartiendo diferentes aspectos de la ruta establecida (arte, leyendas, gastronomía, paisaje...), lo que facilitaría, a su vez, la distribución de fuentes informativas diversas.

La primera modalidad de trabajo resulta más adecuada para excursiones muy variadas y con un gran número de visitas, mientras que la segunda se ajusta mejor a un viaje más intensivo, con un sólo destino o varios puntos muy homogéneos.

A medida que los alumnos localizan, recopilan y sintetizan la información más relevante, una pequeña comisión va estructurando y dando la forma definitiva a la guía de viaje. Además de textos descriptivos, esta publicación puede incluir fotos, mapas, esquemas y cuantos materiales gráficos se consideren necesarios.

Finalmente, la guía se fotocopia y distribuye entre los participantes en la excursión, de modo que pueda ser consultada a lo largo del viaje. Puede resultar interesante incluir unas páginas en blanco para tomar notas en el viaje, de forma que, a la vuelta, la guía pueda completarse con nuevas observaciones. La elaboración de un dossier fotográfico es otra posible aportación final a este proyecto colectivo.

6.3 La semana del terror (ESO - Bachillerato)



Uno de los géneros que más interés suscita entre los alumnos de secundaria es el de terror: leyendas sobre monstruos, películas de pesadilla, relatos y novelas escalofriantes... presentan para ellos un gran poder de seducción. Este interés puede aprovecharse como recurso motivador para promover en la biblioteca escolar una actividad de búsqueda documental.

La propuesta es celebrar en la biblioteca una semana de actividades relacionadas con el miedo como género (en el cine, la literatura o el cómic): autores, historias y personajes.

Este proyecto ofrece muchas posibles concreciones:

- Muestras bibliográficas
- Presentaciones de libros
- Decoraciones inspiradas en descripciones literarias
- Catálogo de personajes
- Celebración de un encuentro con algún autor representativo del género
- Narración oral de relatos de terror
- Lectura en voz alta de pasajes terroríficos
- Proyección de un ciclo de vídeos
- Disco-fórum sobre bandas sonoras de películas de terror
- Talleres de maquillaje y caracterización inspirados en el cine
- ...



Sea cual sea la propuesta que los alumnos desarrollen, debe cumplir un requisito: basar su organización en una completa búsqueda documental realizada desde la biblioteca.

A modo de ejemplo, exponemos un proyecto específico: LA CASA DE LAS PESADILLAS. Con este plan se pretende ambientar el centro escolar (pasillos, escaleras y todos los espacios disponibles) como un paisaje de terror que invite, durante una semana, a conocer las fuentes literarias y cinematográficas en las que se inspira.

Una vez definido el proyecto entre toda la clase, conviene hacer una lista de las actividades o elementos de que puede constar. Esta relación puede plantearse como una lluvia de ideas en grupo y, del mismo modo que se sugería en otras actividades, seleccionar posteriormente entre todos las iniciativas más interesantes.

LA CASA DE LAS PESADILLAS podría constar de los siguientes apartados:

- PAISAJES DECORATIVOS EN LOS PASILLOS DEL CENTRO: Basados en descripciones literarias de clásicos de terror (*Drácula* de B. Stoker, *Relatos* de E. A. Poe, *Leyendas* de G. A. Bécquer, etc.), los alumnos realizan murales decorativos con la colaboración del profesor de plástica. Junto a cada mural, figura un extracto del texto en el que se basa, el nombre del autor y el título de la obra.
- GALERÍA DE RETRATOS: Monstruos de todo tipo, tomados de conocidas obras del cine y la literatura. Junto a su imagen (pueden ser fotocopias de ilustraciones, dibujos hechos por los alumnos, montajes fotográficos...), una breve nota explica sus principales características. También aquí es fundamental identificar el origen de cada personaje.
- AMBIENTACIÓN MUSICAL EN LOS RECREOS: Los alumnos pueden realizar una selección de inquietantes fragmentos musicales, tomados de conocidas películas o de la obra de grandes autores clásicos, para escuchar en los recreos a lo largo de toda la semana.
- VOCES DE ULTRATUMBA: Un sillón con unos auriculares invita a los participantes a escuchar inquietantes relatos. Previamente, un grupo de alumnos se encarga de escoger los cuentos y grabarlos en un casete.
- MAPA DE PESADILLAS POPULARES: Un gran mapa, junto a la biblioteca, permite localizar los lugares donde se sitúan algunas terroríficas leyendas: Las brujas de Salem, las cuevas de Zugarramurdi, la leyenda de Vlad, El empalador... El trabajo documental es especialmente importante en este apartado, ya que es necesario realizar un rastreo en obras de folklore, antropología y literatura.

Cuando el proyecto ya ha tomado forma, la búsqueda informativa se diversifica, de modo que cada actividad programada en la semana del terror tenga su correspondiente apoyo documental.

Por ejemplo, mientras unos alumnos buscan en fuentes literarias descripciones de lugares de pesadilla, otros pueden seleccionar información sobre recursos expresivos en el cine de terror o trabajar en la elaboración de una guía de lectura sobre el tema.



ANEXOS

Anexo I

Libros infantiles sobre bibliotecas

- BALLESTEROS, José Manuel. *Las Aventuras de Pepe*, Madrid, Gaviota, 1999.
- BALZOLA, Asun. *Guillermo un ratón de biblioteca*, Madrid, Susaeta, 1991.
- CAMPBELL ERNST, Lisa. *¿Dónde está el libro de Clara?*, Barcelona, Juventud, 1999.
- CANO, Carles. *Cuentos roídos*, Madrid, Anaya, 1994.
- DAHL, Roald. *Matilda*, Madrid, Alfaguara, 1989.
- FERNÁNDEZ ALCALDE, Carmelo. *Sácame de aquí*, Palencia, Cálamo, 1998.
- GÓMEZ CERDÁ, Alfredo. *El Monstruo y la bibliotecaria*, Barcelona, Noguer, 1991.
- GONZÁLEZ SUÁREZ, Eduardo. *Un Trasgo risueño en la biblioteca*, Madrid, Montena, 1988.
- JONAS, Anne. *Ulises y Casimiro*, Barcelona, Zendrera Zariquiey, 2000.
- LINAZASORO IZAGIRRE, Karlos. *Las Botas rojas*, Madrid, Anaya, 2000.
- MAHY, Margaret. *El Secuestro de la bibliotecaria*, Madrid, Alfaguara, 1999.
- STURNIOLO, Norma. *El Mono que quería leer*, Madrid, Anaya, 1999.
- STURNIOLO, Norma. *La Música de las tinieblas*, Madrid, Anaya, 2000.
- ZAFRA, José. *El palacio de papel*, Madrid, Anaya, 2001.

Anexo II

Cuentos infantiles para narrar o leer en voz alta

- BANNERMAN, Helen. *La historia del pequeño Bábachi*, Barcelona, Juventud, 1998.
- CANO, Carles. *Cuentos para todo el año*, Madrid, Anaya, 1999.
- DURÁN, Teresa. *El duende laborioso*, Barcelona, La Galera, 1996.
- GRIMM, Jacob y GRIMM, Wilhelm. *Los siete cuervos*, Madrid, Gaviota, 1997.
- HAUFF, Wilhelm. *El pequeño narizotas*, Barcelona, Alba, 1998.
- JANER MANILA, Gabriel. *Cuando las aguas duermen*, Barcelona, La Galera, 1996.
- JANOSCH. *¿Qué bonito es Panamá!*, Madrid, Alfaguara, 1998.
- KISS, Kathrin. *¿Qué hace un cocodrilo por la noche?*, Madrid, Kókinos, 1998.
- LIONNI, Leo. *Frederick*, Barcelona, Lumen, 1999.
- LOBEL, Arnold. *Historias de ratones*, Pontevedra, Kalandraka, 2000.
- MCGILL-CALLAHAN, Sheila. *Los hijos de Lir*, Barcelona, Lumen, 1998.
- MOSER, Erwin. *El ratón, el sapo y el cerdo*, Madrid, SM, 1996.
- PLATH, Sylvia. *El paquete sorpresa*, Madrid, SM, 1997.
- RODARI, Gianni. *Los negocios del señor gato*, Madrid, Anaya, 1999.
- SÁNCHEZ, Gloria. *Siete casas, siete brujas y un huevo*, Madrid, SM, 1997.
- STIEMERT, Elisabeth. *¿Qué pasa ahí arriba?*, Madrid, Kókinos, 1999.
- VELTHUIJS, Max. *La rana y el extraño*, Barcelona, Timun Mas, 1995.

BIBLIOGRAFÍA

- «El Acceso a la información de los escolares. 25 propuestas y reflexiones», *Educación y biblioteca*, Madrid, Tilde, 1998.
- ARELLANO, Villar. *Formar usuarios en la biblioteca*, Salamanca, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2001.
- BARÓ, Mónica y MAÑA, Teresa. *Formarse para informarse*, Madrid, Celeste, 1996.
- *La biblioteca escolar: un derecho irrenunciable*, Madrid, Asociación española de amigos del libro infantil y juvenil, 1998.
- *Bibliotecas escolares*. Madrid, Ministerio de Educación y Cultura: Programa de Nuevas tecnologías de la Información y de la Comunicación, 1998 (cederrón).
- COUET, Madeleine. «Hacia una tipología de las actividades de la biblioteca escolar», *Educación y Biblioteca*, Madrid, Tilde, 1990.
- GARCÍA GUERRERO, José. *La Biblioteca escolar un recurso imprescindible*, Sevilla, Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Ciencia, 1999.
- GAZPIO, Dora. *Soportes en la biblioteca de hoy: desarrollo de las habilidades de información*, Buenos Aires, CICCUS, 1998.
- JORDI, Catherine. *Guía práctica de la Biblioteca Escolar*, Madrid, Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1998.
- *Le nouveau guide pratique du responsable CDI: complément mise à jour*. Novembre 1999, Paris, Weka, 1999.
- RUEDA, Rafael. *Bibliotecas escolares: guía para el profesorado de educación primaria*, Madrid, Narcea, 1998.
- VALVERDE, Pedro. *La biblioteca, un centro-clave de documentación escolar*, Madrid, Narcea, 1997.
- *Voyage au centre de la documentation: Fichier d'activités guidées au C.D.I.*, Paris, Magnard: Fabden CDI, 1993.

COLECCIÓN
BIBLIOTECAS ESCOLARES

BLITZ

Ratón de biblioteca



serie **Azul**

Blitz en el Departamento de Educación y Cultura

1. **Una aproximación al estudio de las bibliotecas escolares en Navarra**
Claves para su mejora
2. **Cómo organizar una biblioteca escolar**
Aspectos técnicos y pedagógicos
3. **La Clasificación Decimal Universal en los Currículos Escolares**
Instrucciones para la organización temática de los fondos bibliográficos de las bibliotecas educativas no universitarias
4. **La informatización de la biblioteca escolar. El programa ABIES 2.0**



serie **Verde**

Blitz en la Escuela

1. MARIANO CORONAS
La biblioteca escolar
Un espacio para leer, escribir y aprender
2. VÍCTOR MORENO
Lectura, libros y animación
Reflexiones y propuestas
3. VILLAR ARELLANO
Biblioteca y aprendizaje autónomo
Guía didáctica para descubrir, comprender y aprovechar los recursos documentales