

Exploradores de biblioteca



Programa de formación de usuarios cuya finalidad principal es dar a conocer la biblioteca escolar a los alumnos de 4 a 7 años y motivarlos, a ellos y en cierto modo a sus padres, a participar en las actividades que se llevan a cabo en este espacio. Está basado en una metodología lúdica, en la que los niños se transforman en pequeños exploradores, que animados por “Arnold”, un ratón aprendiz de bibliotecario, recorren la *ruta del buen explorador* para aprender a respetar las normas de la biblioteca y potenciar la creatividad a través de la resolución de pruebas de búsqueda, de creación artística y literaria.

Destinatarios: Alumnos de Segundo Ciclo de Educación Infantil y Primer Ciclo de Educación Primaria.

Estructura temporal: 8 sesiones de 30 minutos de duración.

Desarrollo de la actividad: En primer lugar, el responsable de la biblioteca o el profesor explica brevemente a todos los niños el funcionamiento y las normas de la biblioteca. A continuación, les invita a participar en la actividad y les hace entrega del material que necesitan: el *manual del explorador* [EB-M] y el *pasaporte* [EB-P].



En días sucesivos deberán resolver 8 pruebas, algunas de ellas con ayuda de sus padres, que se les irán entregando progresivamente y que les permitirán recorrer la *ruta del buen explorador* [EB-R] que aparece representada en un plano.



Las pruebas están asociadas a las imágenes de la ruta del explorador; algunas son obstáculos, representados por personajes enemigos que simbolizan la ausencia de normas en la biblioteca. Se describen brevemente a continuación:

- Nº 1: Arnold, el aprendiz de bibliotecario, invita a los niños a completar un test sobre qué es para ellos una biblioteca escolar [EB-P1].
- Nº 2: Sinami Gos es un personaje egoísta y huye cuando ve a un grupo de niños compartiendo los libros o disfrutando de ser amigos. La misión de los niños es preparar, con la colaboración de los padres, un juego grupal para contárselo al resto de compañeros y realizarlo en la clase o en la biblioteca escolar [EB-P2].
- Nº 3: Máximo Lío tiene la habilidad de desordenar los libros en las estanterías. Para echarlo de la biblioteca, se pide a los alumnos que averigüen el título de un cuento a partir de una serie de pistas [EB-P3].
- Nº 4: Prueba consistente en representar mediante mímica a un personaje de un cuento (Caperucita, el Gato con botas, Pulgarcito, etc.). El resto de compañeros tiene que adivinar de quién se trata [EB-P4].
- Nº 5: Prueba asociada con el enemigo Rom Potodo, un personaje que tiene la manía de romper los libros y destrozor las historias. Para eliminarlo, se pide a los alumnos que recompongan una ilustración que está cortada en distintas piezas, como un puzzle [EB-P5].
- Nº 6: Como Rom Potodo se encarga de deteriorar los libros, se pide a los niños que, organizados en pequeños equipos de trabajo, monten el “hospital de libros” y reconstruyan los libros estropeados con folios, pegamento, celo, forro, etc. [EB-P6].
- Nº 7: Moles Tomucho es un personaje que no para de interrumpir al profesor, no escucha los cuentos y consigue que el resto de los niños armen bullicio. En este caso, la prueba consiste en inventar un conjuro o unas palabras mágicas para atrapar a este enemigo de la biblioteca [EB-P7].
- Nº 8: Se pide a los alumnos que se lleven en préstamo un libro a casa y preparen, con ayuda de sus padres, una pequeña presentación del contenido para mostrárselo a sus compañeros [EB-P8].

ENEMIGOS DE LA BIBLIOTECA

Máximo Lío, el desorden.

Moles Tomucho, el bullicio.

Rom Potodo, el deterioro de los libros.

Sinami Gos, el egoísmo.



Al finalizar la actividad se puede entregar un diploma de participación para la clase, con una fotografía de todos los alumnos.

Materiales necesarios:

- Manual de explorador [EB-M]
- Pasaporte del explorador [EB-P]
- Ruta del buen explorador [EB-R]
- Pruebas [EB-P1 / EB-P2 / EB-P3 / EB-P4 / EB-P5 / EB-P6 / EB-P7 / EB-P8]
- Póster de Arnold [EB-A]
- Póster de los enemigos de la biblioteca [EB-E]