

4

cuadernos del profesor

formación de usuarios y educación documental



PLAN DE FOMENTO DE LA LECTURA
EN CENTROS EDUCATIVOS DE CASTILLA Y LEÓN

Textos, selección bibliográfica y propuestas de actividades:
Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil
Fundación Germán Sánchez Ruipérez (Salamanca)

Imprime: Gráficas Lope. Salamanca

Junta de Castilla y León. Consejería de Educación 2008
Ministerio de Educación, Política Social y Deporte

Depósito Legal: S. 000-2008

Formación de usuarios y Educación documental

CONCEPTOS Y PROPUESTAS
PARA DESARROLLAR EN EL CENTRO ESCOLAR

Índice

1. Nociones básicas sobre la formación en el uso de la información	3
1.1. De la formación de usuarios a la Alfabetización Informacional (ALFIN)	4
1.2. La creación de proyectos de ALFIN en la Biblioteca Escolar	9
2. Propuestas prácticas para desarrollar en el centro escolar	11
2.1. Conocer la Biblioteca Escolar	13
• <i>Exploradores de biblioteca</i>	
• <i>La magia de la biblioteca</i>	
• <i>Ayudantes de biblioteca</i>	
• <i>Supervivencia en la biblioteca</i>	
2.2. Aprender a utilizar las fuentes documentales	22
• <i>Expedientes secretos</i>	
2.3. Trabajar con la información	31
• <i>WebQuest-Sigue la pista en Internet</i>	
• <i>Hacer un documento web es... dossier y cantar</i>	
3. Para saber más	41
3.1. Bibliografía	42
3.2. Recursos web	43

Nociones básicas sobre la formación en el uso de la información



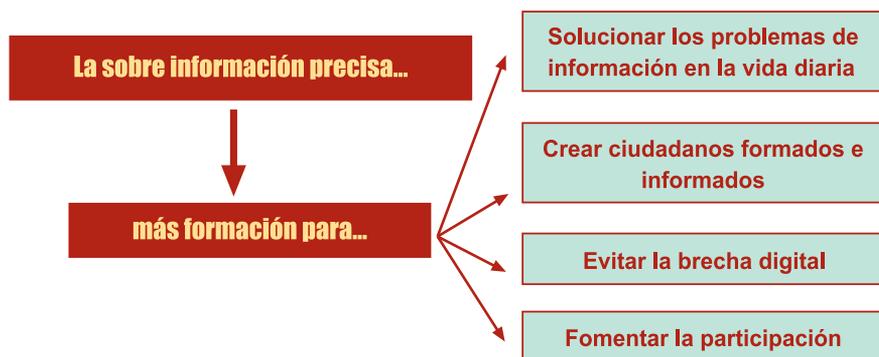
“Como regla general la persona más exitosa en la vida es aquella que tiene la mejor información”

Benjamín Disraeli

1.1. DE LA FORMACIÓN DE USUARIOS A LA ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL (ALFIN)

El desarrollo de la *Sociedad de la Información* y de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* (TIC) ha colocado a los ciudadanos en una situación donde la cantidad y variedad de información resulta desproporcionada en relación con las posibilidades de acceder a ella y aprovecharla. Las habilidades necesarias para poder utilizar las distintas fuentes documentales configuran una nueva alfabetización que precisa de una actualización permanente, que debe extenderse a toda la ciudadanía.

Hoy por hoy, la formación en el uso de la información se ha convertido en un requisito imprescindible para facilitar los procesos de aprendizaje y permitir que los individuos se desenvuelvan dentro de un modelo social y económico caracterizado, entre otras cosas, por la generación y circulación constante de datos y contenidos muy diversos. Esta formación creará ciudadanos formados e informados y solucionará los problemas de información en la vida diaria, evitará la brecha digital y fomentará la participación.

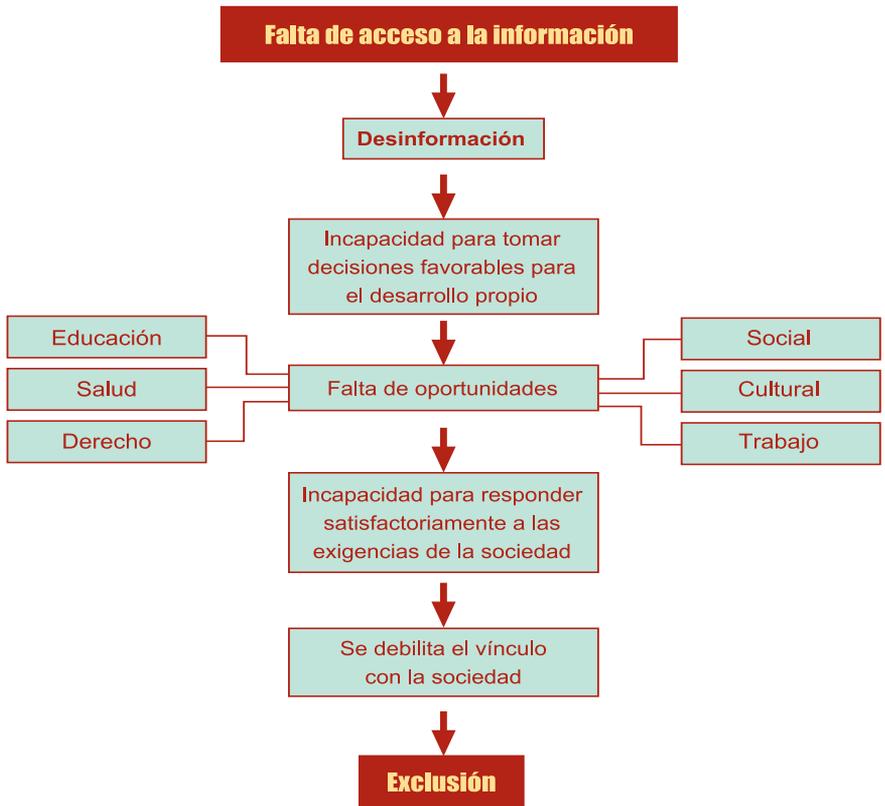


(Sobre información y formación)¹

Las carencias en este aspecto tienen potenciales consecuencias que no se limitan a una simple condición de desinformación de las personas, sino que pueden conducir a situaciones de exclusión. El siguiente esquema, desarrollado por la profesora Felicié Soto², ilustra esta afirmación.

¹ CAMPAL GARCÍA, F. Las Bibliotecas Públicas: nuevos espacios y nuevas tendencias. Jornada profesional Bibliotecas y educación: una relación a debate. Disponible en: www.sedic.es/Felicidad_Campal.pdf

² FELICIÉ SOTO, A.M. Biblioteca pública, sociedad de la información y brecha digital. Buenos Aires: Alfagrama, 2006. p. 49.



(La exclusión en la sociedad de la información)

La escuela y la enseñanza básica constituyen la base en la que debe apoyarse de forma preferente la progresiva capacitación de los niños y los jóvenes para la utilización de los recursos documentales.

Los alumnos acceden a infinidad de datos que provienen de diferentes medios y su manejo ineficaz, demasiado frecuente, es causa de nuevos conflictos y frustraciones. La mayor disponibilidad de información no aumenta su seguridad, sino más bien la reduce pues les exige mayores esfuerzos para analizarla y lograr comprenderla. La siguiente cita de Félix Benito (2006)³ refleja esta situación.

“Los alumnos emprenden una búsqueda que supone navegar por los océanos de la información, naufragar y quedarse aislados en islas solitarias que dan por seguras porque no tienen criterios para validar los contenidos que encuentran”.

Félix Benito (2006)

³ BENITO MORALES, F. La ALFIN en la educación. *Educación y biblioteca*, 2006. n° 156. pp. 56-58.

Desde hace algún tiempo, y de manera especialmente intensiva en el período reciente, se han venido desarrollando distintos proyectos de *formación de usuarios* y de *educación documental* con el objetivo de que los alumnos aprendan a localizar, procesar y usar la información de manera eficaz.

La **formación de usuarios** se puede definir como *el conjunto de programas, actividades o acciones que tratan de enseñar y adiestrar en el uso de la biblioteca, de sus servicios y recursos*. La **educación documental**⁴ *persigue conocer las técnicas y utilizar las herramientas que facilitan la localización, manejo y comunicación de la información para transformarla en conocimiento*.

Estas propuestas han sido los pasos previos a la alfabetización informacional (ALFIN) que, como concepto integrador, engloba y recoge actividades relacionadas con la formación de usuarios, la educación documental, la alfabetización digital y la instrucción bibliográfica.



La Alfabetización Informacional como concepto integrador.

La **ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL** designa al conjunto de capacidades, habilidades, conductas y actitudes que permiten al individuo buscar, acceder, valorar y utilizar de forma eficaz la información independientemente del formato en que ésta se encuentre y del fin al que se vaya a aplicar.

Declaración de Toledo (2006)

En el contexto de la escuela, su propósito es *formar y capacitar a los alumnos para que sepan cuándo y por qué necesitan información, dónde encontrarla, cómo evaluarla, utilizarla y comunicarla de manera ética*⁵.

Tras la publicación de la LOE (2006), los Reales Decretos de Educación Primaria⁶ y Secundaria⁷ señalan, como una de las competencias básicas, el Tratamiento de la información y Competencia digital. Con la inclusión de dicha competencia, se promueve el desarrollo de la ALFIN en la educación.

⁴ BENITO MORALES, F. La alfabetización en información en centros de primaria y secundaria. En: *Estrategias y modelos para enseñar a usar la información*. Coordinado por J. A. Gómez. Murcia: KR, 2000.

⁵ Definición de CILIP (Chartered Institute of Library and Information Professionals)

⁶ REAL DECRETO 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (Publicado el viernes 8 de diciembre de 2006)

⁷ REAL DECRETO 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. (Publicado el viernes 5 de enero de 2007)

El **tratamiento de la información** consiste en *disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información para transformarla en conocimiento.*

- ❑ Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice.
- ❑ Incluye la utilización de las TIC como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
- ❑ Exige destrezas de razonamiento para organizar la información, relacionarla, analizarla, sintetizarla y hacer inferencias y deducciones de distinto nivel de complejidad.

La **competencia digital** consiste en *saber utilizar de forma correcta los recursos tecnológicos disponibles para extraer su máximo rendimiento. Posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas en función de su utilidad.*

- ❑ Supone aprovechar la información que proporcionan las TIC y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal y autónomo y el colaborativo.
- ❑ Incluye la utilización de las TIC para organizar la información, procesarla y orientarla con la finalidad de conseguir objetivos de aprendizaje, trabajo y ocio.

Dentro de la escuela, la **biblioteca escolar** es el espacio idóneo para que, además de desarrollar iniciativas relacionadas con el fomento del hábito lector, se integren todas las herramientas y materiales que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algo que debe traducirse en la convivencia de una gran variedad de recursos y tipos de soportes: desde los libros, enciclopedias y diccionarios a los documentos audiovisuales y electrónicos.

El *Manifiesto de la UNESCO sobre la Biblioteca Escolar* indica que una de sus principales funciones es la de capacitar a los alumnos para la consulta eficaz de materiales en diversos soportes, con una especial atención al acceso y uso crítico de las TIC, y la de formarles en destrezas de búsqueda documental y tratamiento de la información.

Biblioteca Escolar

Lugar ideal para desarrollar proyectos de ALFIN y dotar a los alumnos de destrezas que les permitan convertir la información en conocimiento



La **BIBLIOTECA ESCOLAR** es una ventana de acceso al conocimiento, siendo conscientes de que una parte importante del conocimiento reside en soportes diferentes al libro y facilitando que la biblioteca sea un lugar donde se use la tecnología para aprender.

Jaime Denis (1998)



1.2. LA CREACIÓN DE PROYECTOS DE ALFIN EN LA BIBLIOTECA ESCOLAR

La mejora de la calidad de la educación puede favorecerse en buena medida a través de la puesta en marcha de proyectos de alfabetización informacional que responden a las siguientes características⁸:

- **Cuándo:** a través de toda la etapa educativa.
- **Dónde:** en el aula y en la biblioteca escolar.
- **Quién:** por el profesor y el responsable de la biblioteca, conjuntamente.
- **Cómo:** teniendo en cuenta las necesidades curriculares de los alumnos y sus intereses particulares.
- **Qué:** con relación a las fuentes impresas, electrónicas y el fomento de la lectura.

Se deduce de estas consideraciones que cualquier proyecto de este tipo deberá realizarse de forma sistemática, evitando concebirlo como una actividad aislada, e integrándolo en el plan del centro, con el objetivo de convertirlo en un “servicio permanente” de la biblioteca.

Diseñar cualquier programa de estas características implica seguir las siguientes fases:



⁸ De BARÓ, M., MAÑÁ, T.

En el capítulo siguiente se describen distintos programas útiles para llevar a cabo proyectos de ALFIN en centros educativos. Adicionalmente, se reseñan aquí dos experiencias que están en funcionamiento en sendos centros escolares, uno de Educación Primaria y otro de Educación Secundaria.

PROYECTOS DOCUMENTALES INTEGRADOS

PIQUÍN, R. Proyectos documentales integrados: herramienta para alfabetizar en información y desarrollar competencias lectoras. *Educación y biblioteca*, 2006. n. 156, p. 63.

Son pequeños trabajos de investigación, que integran los contenidos de todas las áreas de conocimiento, en los que el alumnado trabaja directamente con la documentación (con independencia del soporte) aprendiendo a aprender y a trabajar autónomamente. Son una forma de trabajo que permite transformar la información en conocimiento y convierte a la biblioteca escolar en el eje de la acción educativa.

Para consultar proyectos ya realizados, se debe acceder a la siguiente dirección:
web.educastur.princast.es/proyectos/abareque/scripts/investigamos.php

TIC Y APRENDIZAJE AUTÓNOMO

DURBAN, G. Aprender a utilizar la información en la biblioteca escolar. *Educación y biblioteca*, 2006. n. 156, p. 60.

Programa formativo para alumnos de primer curso de Educación Secundaria con el objetivo de orientarles en la investigación y en la utilización de la información. Integra la práctica de habilidades cognitivas tecnológicas utilizando unidades didácticas y ejercicios diseñados en formato electrónico y que están disponibles a través de la web del centro.

Los materiales didácticos son consultables en la siguiente dirección:
www.bibliotecaescolar.info/actividades/indice.htm

Propuestas prácticas para desarrollar en el centro escolar



A continuación se expone un conjunto de propuestas para trabajar en el centro educativo. Unas están diseñadas específicamente para realizar en la biblioteca escolar. Otras, aunque tienen en ese espacio el contexto idóneo para llevarse a cabo, pueden también acometerse, parcial o totalmente, en otros (aula, aula de informática). Se presentan organizadas en tres apartados, definidos por la finalidad última que persigue cada uno de ellos: *dar a conocer la biblioteca*, *enseñar a utilizar las fuentes documentales* y *trabajar con la información*.



Las características generales de estos programas son:

- La **dimensión lúdica** que, como factor de motivación, tiene una gran relevancia en la concepción y el desarrollo de los proyectos. El humor, el misterio, la puesta en juego de la imaginación o el descubrimiento son componentes imprescindibles de los mismos.
- Una **metodología activa y participativa**, que parte de una concepción de los alumnos como sujetos activos, protagonistas de su propio aprendizaje. Las actividades están orientadas a desarrollar su iniciativa, su implicación y la colaboración en grados diversos.
- El **trabajo en grupo** favorece el conocimiento compartido, el apoyo mutuo, el sentido de colaboración, el intercambio de gustos, ideas y opiniones y tiene una dimensión socializadora.

Cada programa se acompaña de una serie de materiales necesarios para llevarlo a cabo. Llevan un código identificativo que se especifica en letra de color azul, y pueden descargarse en el Portal de Educación de la Junta de Castilla y León, en la siguiente dirección:

www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/educacyl/tkContent?idContent=55275&textOnly=false&locale=es_ES

2.1. CONOCER LA BIBLIOTECA ESCOLAR

Conocer la biblioteca escolar debe ser el primer estadio del proceso formativo de los alumnos en materia de alfabetización informacional.

La formación de usuarios ha de comenzar con un primer encuentro con la biblioteca escolar que sirva para mostrar sus posibilidades, diferenciar sus espacios y secciones, conocer la variedad de materiales, y estimular el interés hacia las actividades que allí se llevan a cabo.

Para motivar a los niños y jóvenes y conseguir los fines propuestos, se pueden programar diversas actividades:

- Unas, que podemos denominar de iniciación, muestran a los alumnos el espacio, las secciones y los servicios de la biblioteca y les ofrecen la posibilidad de participar en una propuesta lúdica. Ejemplo de éstas son los programas que se describen en este capítulo (*La magia de la biblioteca* y *Supervivencia en la biblioteca*).
- Otras, que desarrolladas a lo largo de varias sesiones, invitan a los alumnos a realizar una serie de pruebas de carácter participativo para familiarizarles con el uso de los distintos recursos disponibles en la biblioteca escolar. Los programas *Exploradores de biblioteca* y *Ayudantes de biblioteca* se incluyen en este apartado.

Estas propuestas pueden variar en función de las peculiaridades de cada biblioteca y de las etapas a las que se dirigen; siempre y cuando se mantenga la idea de identificar la biblioteca escolar como un entorno atractivo y lleno de posibilidades para el entretenimiento y la formación.

Los programas aludidos, que se presentan a continuación, tienen una serie de **objetivos comunes**:

- ❑ Mostrar la biblioteca como un espacio multidisciplinar para la lectura, el estudio, el ocio y el encuentro.
- ❑ Favorecer el conocimiento de los espacios, servicios y actividades que ofrece la biblioteca y despertar el interés por ellos.
- ❑ Dar a conocer la diversidad de sus recursos, su organización y su clasificación.
- ❑ Capacitar en el manejo de los instrumentos de búsqueda, recuperación y transmisión de la información.
- ❑ Lograr que los niños y jóvenes sean autónomos, estén formados e informados.

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]



La magia de la biblioteca

La magia de la biblioteca es un programa que consiste en una visita especialmente concebida para los alumnos de 6 a 9 años, que tiene como objetivo darles a conocer los servicios y las actividades que les ofrece la biblioteca escolar de una forma atractiva y lúdica. El motivo dinamizador de la visita es la magia, por lo que los elementos centrales son la narración de un cuento protagonizado por un mago y el juego de las *cartas mágicas*. Con esta dinámica se pretende que los niños y niñas asimilen también el espacio bibliotecario como una opción de ocio donde disfrutar de la lectura.



Destinatarios: Alumnos de primer y segundo ciclos de Educación Primaria.

Estructura temporal: Una sesión de una 1 hora de duración.

Desarrollo de la actividad: En primer lugar, el responsable de la biblioteca recibe al grupo de alumnos y les pregunta, de una manera distendida, qué idea tienen de la biblioteca.

A continuación, hace un recorrido para presentar las distintas secciones y mostrar la clasificación y ordenación del fondo. Después les narra una historia protagonizada por un mago. Por ejemplo: *La bella Mandarina*⁹, una mujer que como castigo a su egoísmo es transformada por un mago en una persona generosa. Puede elegirse esta historia u otra que tenga como motivo central la magia o los magos. Otras opciones son: *Diego y los limones mágicos*¹⁰, *El mago Gago está enamorado*¹¹ o *Las trece en punto*¹². Si se dispone de medios audiovisuales, la narración oral puede apoyarse en la proyección del cuento en una gran pantalla.

Tras el relato, el responsable de la biblioteca asume el rol de mago y presenta el juego de las *14 cartas mágicas*, cuya dinámica está basada en el conocido juego infantil de hacer parejas asociando imágenes distintas relacionadas entre sí. Estas imágenes representan los recursos y las actividades que pueden encontrarse en la biblioteca escolar.

Para comenzar, el mago coloca los naipes boca arriba encima de una mesa y pide la colaboración voluntaria de los alumnos. El juego consiste en hacer una pareja con dos imágenes relacionadas entre sí y adivinar la conexión de éstas con la biblioteca escolar. La dinámica será más participativa si, por

⁹ PONS VEGA, Laura. *La bella Mandarina*. Ilustrado por Elena Odriozola Belástegui. Zaragoza: Itsmagical, 2006.

¹⁰ URIBE, Verónica. *Diego y los limones mágicos*. Caracas (Venezuela): Ekaré, 2004.

¹¹ LÓPEZ DOMÍNGUEZ, Xan. *El mago Gago está enamorado*. Barcelona: Edebé, 2003.

¹² STIMSON, James. *Las trece en punto*. Vigo: Fkatoria K de Libros, 2007.

cada pareja de cartas, participan dos niños. Si éstos no encuentran ninguna relación, el responsable de la actividad la explica.

Las imágenes que aparecen en las cartas pueden tener distintas interpretaciones, según la oferta de servicios y actividades que ofrezca cada biblioteca escolar:

- Un *gorro de mago* asociado a una *chistera llena de libros*. Estas dos cartas pueden representar las recomendaciones que hace el profesor a los alumnos [MB1 / MB2].
- Un *micrófono* y un *megáfono* que pueden servir para hablar de las presentaciones de materiales, la lectura en voz alta o los cuenta-cuentos [MB3 / MB4].
- Un *roedor* y un *ratón de ordenador* para explicar que la biblioteca dispone de ordenadores y/o acceso a Internet, catálogos informatizados, una selección de páginas web, cederrones, etc. [MB5 / MB6].
- Un *recorte de una sección de anuncios de un periódico* y la imagen de un *tablón de anuncios* pueden relacionarse con un panel informativo o con la hemeroteca [MB7 / MB8].
- Una *mano vacía* y una *mano con un libro* pueden identificar el servicio de préstamo y la posibilidad de llevarse materiales prestados a casa [MB9 / MB10].
- Una *estantería con libros* y un *libro expuesto* enseñando la cubierta pueden representar los expositores de materiales y las presentaciones de lecturas [MB11 / MB12].

Al final del juego, quedarán dos cartas cuyas imágenes no están relacionadas: un *reloj de arena* [MB13] y un *libro del que salen palabras* [MB14]. Estas servirán de pretexto al



responsable de la biblioteca para invitar a los alumnos a disfrutar de un tiempo de lectura libre en la biblioteca escolar.

Para hacer más atractiva la actividad, el guía de la visita puede utilizar otros objetos relacionados con la magia como: una barita mágica, una chistera, un pañuelo o la capa de un

mago. Y, como despedida, puede entregar a los alumnos una selección de lecturas, un póster o un marca-páginas de la biblioteca, si se dispone de estos materiales.

Materiales necesarios:

- Cuentos
- Baraja de cartas [MB1 / MB2 / MB3 / MB4 / MB5 / MB6 / MB7 / MB8 / MB9 / MB10 / MB11 / MB12 / MB13 / MB14]

Ayudantes de la biblioteca



Este programa pretende iniciar a los alumnos de 8 a 11 años en el conocimiento del espacio bibliotecario, sus recursos y su modo de organización, así como en la utilización autónoma de los servicios que ofrece. El elemento motivador es la resolución de una batería de pruebas relacionadas con el uso de los catálogos, el sistema de clasificación o la búsqueda en materiales de consulta como los diccionarios, las enciclopedias, los libros informativos o Internet, entre otros. La resolución correcta de estas pruebas permitirá a los alumnos optar a la **superprueba** final y convertirse en los mejores “ayudantes de biblioteca”.

Destinatarios: Alumnos de segundo y tercer ciclos de Educación Primaria.

Estructura temporal: Entre 5 y 10 sesiones de 1 hora de duración, dependiendo de cómo se decida distribuir los contenidos.

Desarrollo de la actividad: La actividad se inicia con el recibimiento de la clase y una breve presentación de la biblioteca, sus servicios y las actividades que allí se llevan a cabo. A continuación, el profesor o el responsable de la biblioteca escolar explica a los alumnos algunas nociones elementales sobre la clasificación y ordenación del fondo, que les permitirán resolver las pruebas sin problemas.



La clase se divide en equipos a los que se hace entrega de la batería de pruebas y de un **cuaderno** [AB-PR] donde anotarán los resultados. La actividad consta de 14 pruebas que se pueden repartir entre los equipos dependiendo del número de alumnos y del tiempo disponible.

Las pruebas que deberán llevar a cabo consisten en:

- Realizar búsquedas por autor, título y materias en el catálogo de la biblioteca [AB-P1].
- Localizar materiales en las estanterías a partir de la clasificación (CDU) [AB-P2].
- Realizar búsquedas informativas en distintos materiales de la biblioteca: diccionarios generales, de sinónimos y antónimos, enciclopedias, biografías, Internet, etc. [AB-P3 / AB-P4 / AB-P5 / AB-P6 / AB-P7].
- Ubicar los periódicos y las revistas en la sección de la hemeroteca [AB-P8].
- Colocar distintos materiales en las estanterías a partir de la signatura que aparece en el tejuelo [AB-P9].

- Presentar al resto de los alumnos las actividades que se llevan a cabo en la biblioteca escolar [AB-P10].
- Buscar libros de diferentes géneros (poesía, cómic, teatro, cuentos, novelas) y anotar los datos básicos como el autor, el título, la editorial, etc. [AB-P11 / AB-P12].
- Encontrar alguna selección de materiales expuestos en la biblioteca escolar que esté relacionada con alguna fecha conmemorativa, un tema de interés, un género, etc. y presentar estos materiales al resto de los compañeros [AB-P13].

A medida que los niños van resolviendo las pruebas, anotan las soluciones en su cuaderno y, si son correctas, el profesor y/o responsable de la biblioteca escolar las certifica como pruebas superadas.

Como complemento a esta actividad, se puede invitar a los alumnos a superar un reto final, *la superprueba* [AB-SP], para poder convertirse en los mejores “ayudantes de biblioteca”. Esta superprueba es más compleja y consiste en localizar datos básicos para preparar un viaje. Los



alumnos tendrán que realizar estrategias de búsqueda más complejas y utilizar distintas fuentes documentales.

Materiales necesarios:

- Cuaderno [AB-PR]
- Pruebas [AB-P1 / AB-P2 / AB-P3 / AB-P4 / AB-P5 / AB-P6 / AB-P7 / AB-P8 / AB-P9 / AB-P10 / AB-P11 / AB-P12 / AB-P13]
- Superprueba [AB-SP]

Supervivencia en la biblioteca



Supervivencia en la biblioteca es un programa que consiste en una visita especialmente concebida para los estudiantes de Secundaria, que pretende mostrarles, a través de una dinámica lúdica y participativa, las características y el funcionamiento de la biblioteca escolar: cómo está organizada, cuáles son sus servicios, materiales y fuentes de información y las actividades que se llevan a cabo. Para motivar a los alumnos, la biblioteca se presenta como una jungla de lecturas, un lugar peligroso donde los visitantes necesitarán una *brújula bibliotecaria*, para desenvolverse con total seguridad y superar las adversidades con las que se van a encontrar.



Destinatarios: Alumnos de Educación Secundaria Obligatoria.

Estructura temporal: Una sesión de 1 hora de duración.

Desarrollo de la actividad: Después de dar la bienvenida al grupo, se presenta a los alumnos el espacio bibliotecario, los recursos y los servicios que tienen a su

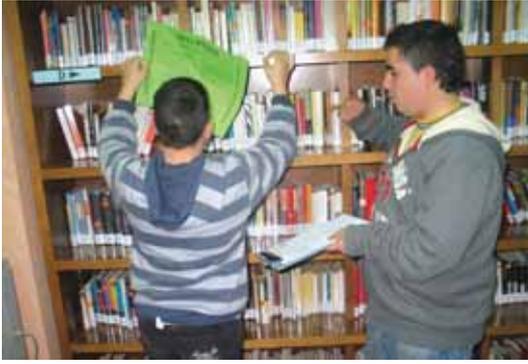
disposición. Para hacer más atractiva esta presentación hay distintas posibilidades. La más sencilla es hacer un recorrido guiado por las distintas secciones; otras, dependientes de los medios disponibles son: utilizar un panel con fotografías, una presentación en Power Point o un vídeo con imágenes de la biblioteca.

Durante esta presentación o al finalizarla, se pueden formular una serie de preguntas que contribuyan a mantener la atención del alumno y faciliten la comprensión de los conceptos expuestos.

A continuación, se les propone el juego de pruebas de *supervivencia en la biblioteca*, que deben resolver por equipos, y se les hace entrega de la *brújula bibliotecaria* [SB-B], que aporta información sobre el sistema de clasificación y de ordenación del fondo y que utilizarán como apoyo para la consecución de las mismas.

Las pruebas de las que consta el juego consisten en:

- Diseñar un plano de la biblioteca escolar e indicar alguna de las secciones [SB-P1].
- Localizar, con ayuda de los catálogos, materiales en distintos soportes utilizando diferentes campos de búsqueda: autor, título o materias [SB-P2].
- Encontrar en las estanterías distintos materiales con ayuda del sistema de clasificación (CDU) [SB-P4].
- Realizar búsquedas en las distintas obras de referencias disponibles en la biblioteca: diccionarios, atlas, anuarios, enciclopedias, etc. [SB-P4].



Cada equipo puede realizar una o varias pruebas, en función del número de participantes y del tiempo del que dispongan. Es importante que el responsable de la biblioteca asesore a los alumnos, refuerce el carácter lúdico de la actividad y busque la complicidad de los grupos

para que se tomen la actividad como un juego con el que aprender divirtiéndose y no como una competición.

Transcurrido el tiempo de desarrollo de las pruebas, se realiza una puesta en común donde un portavoz de cada grupo expone el trabajo que han realizado, comenta las dificultades con las que se han encontrado y cómo las han superado.

Al final de la visita, y como complemento a esta actividad, se pueden explicar de manera detallada las actividades que se llevan a cabo en la biblioteca escolar dirigidas a los alumnos de educación secundaria y entregarles un listado de obras recomendables para su edad.

Materiales necesarios:

- Brújula bibliotecaria [SB-B]
- Pruebas [SB-P1 / SB-P2 / SB-P3 / SB-P4]

2.2. APRENDER A UTILIZAR LAS FUENTES DOCUMENTALES

Un requisito imprescindible para estar informado es descubrir dónde encontrar datos y respuestas, por lo que un segundo estadio del proceso formativo de los alumnos en materia de alfabetización informacional estaría relacionado con esta necesidad.

En esta segunda etapa, uno de los pasos más importantes es aprender a utilizar las fuentes documentales. Una opción muy adecuada para facilitar a los alumnos la adquisición de destrezas necesarias es la programación de actividades prácticas de búsqueda de información en las que se presentan los recursos que se van a trabajar, mostrando el tipo de información que se puede encontrar en ellos, cómo está organizada, etc.

La natural curiosidad de los niños y jóvenes, unida a las dinámicas de juego, favorecen el conocimiento y la capacitación en el uso de las fuentes documentales a través de experiencias estimulantes y motivadoras. Un ejemplo es el programa que se presenta a continuación, en el que se implica a los alumnos en tareas de búsqueda en distintas fuentes documentales, invitándoles a resolver un misterio, que realizan con un alto grado de motivación y sin apenas esfuerzo.

Los **objetivos** que intenta cumplir esta propuesta son los siguientes:

- ❑ Mostrar los diversos espacios que ofrece la biblioteca escolar donde están ubicados los materiales de consulta.
- ❑ Dar a conocer las características y funciones de las principales fuentes documentales y distinguir sus peculiaridades.
- ❑ Desarrollar algunas destrezas básicas para la búsqueda en fuentes documentales de la biblioteca escolar en diferentes soportes.
- ❑ Crear en los alumnos el hábito de recurrir a estos recursos para resolver dudas, buscar informaciones que complementen sus trabajos escolares o realizar pequeños proyectos de investigación.



Expedientes secretos

Propuesta de investigación que se concibe en torno a un misterio que los alumnos tendrán que desentrañar. Pretende favorecer el conocimiento de las diferentes fuentes documentales de acceso a la información a través de una serie de actividades que plantea un recorrido por los principales tipos de obras de consulta. Para motivar a los alumnos a participar se les invita a hacerse miembros del **CATARRO** (Comité Analítico de Temas Anormales para Resolver Retos con Obstáculos), grupo que trabaja según las indicaciones de la **GRIPE** (Grupo Paranormal de Investigación Español) con la finalidad de descubrir el misterio planteado.



Destinatarios: Alumnos de Tercer Ciclo de Educación Primaria y Primer ciclo de Educación Secundaria

Estructura temporal: 7 sesiones de 1 hora de duración.

Desarrollo de la actividad: El programa se inicia recibiendo a la clase e invitando a los alumnos a participar en una investigación. Si se dispone de medios, se puede ambientar la biblioteca escolar exponiendo libros caídos en las estanterías, colgando en el techo imágenes distorsionadas o escuchando una grabación con ruidos extraños.

A partir de este momento, durante 7 sesiones de trabajo en la biblioteca, los alumnos –divididos en equipos– tendrán que resolver el misterio utilizando todos los recursos disponibles.

La investigación se pone en marcha con la entrega del primer **expediente [ES1]** de los siete de los que consta la investigación. Cada expediente se puede introducir en un sobre lacrado, acorde con el clima de misterio que envuelve el caso.

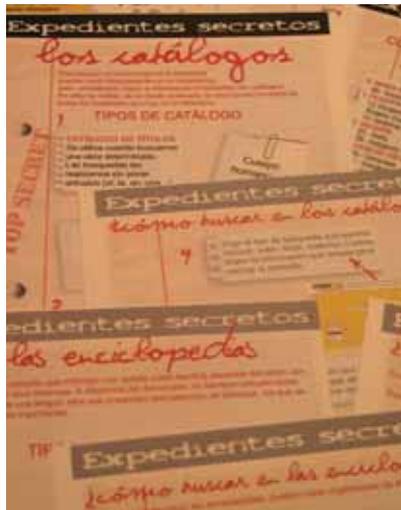
Desde ese momento, en cada sesión cada grupo recibirá un sobre que contiene:

- El **expediente** con parte del argumento de la historia enigmática que mantiene la intriga, una o varias hipótesis de trabajo que obligarán a los participantes a pensar, hacer deducciones e imaginar posibles vías de resolución del enigma, y una o más pruebas de búsqueda de información, para cuya resolución tendrán que utilizar diferentes fuentes documentales.

□ Una *ficha informativa* correspondiente a la fuente que se va emplear para la realización de las pruebas.

Los *expedientes* de los que consta el programa y las pruebas que se proponen son las siguientes:

1. *Expediente espacio*. Completar el mapa mudo de la biblioteca e identificar las secciones donde están colocadas las diferentes obras de referencia [ES-P1].
2. *Expediente clasificación*. Descifrar un mensaje con ayuda de la CDU [ES-P2].
3. *Expediente catálogos*. Localizar datos bibliográficos en los catálogos [ES-P3].
4. *Expediente diccionarios*. Transcribir y traducir mensajes compuestos de palabras en diferentes idiomas con ayuda de los diccionarios [ES-P4].
5. *Expediente enciclopedias*. Realizar búsquedas con ayuda de las enciclopedias [ES-P5].
6. *Expediente atlas e Internet*. Localizar países y ciudades con ayuda de los atlas e Internet [ES-P6].
7. *Expediente final*. Adivinar el desenlace de la historia mediante un juego de búsqueda en páginas web [ES-P7].



Al finalizar todas las sesiones y resolver el misterio, se hace entrega a cada alumno de un *diploma de investigador* [ES-D].

Materiales necesarios:

- 6 expedientes completos (narración de la historia / hipótesis / planteamiento de la prueba) [ES1 / ES2 / ES3 / ES4 / ES5 / ES6]
- Fichas informativas de las diferentes fuentes documentales [ES-F1 / ES-F2 / ES-F3 / ES-F4 / ES-F5 / ES-F5a / ES-F6 / ES-F6a / ES-F7 / ES-F7a / ES-F8 / ES-F8a / ES-F8b / ES-F9 / ES-F9a]
- Juego final en Power point [ES-P7]
- Diploma de investigador [ES-D]
- Pruebas para completar [ES-P1 / ES-P2 / ES-P3 / ES-P4 / ES-P5 / ES-P6]
- Pruebas completas del ejemplo: S.O.S. Investigación en la escuela [ES-ejemplo]

Un ejemplo de Expedientes Secretos

S.O.S: INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA¹

El arranque motivador del ejemplo de Expedientes Secretos que se describe a continuación es la aparición de una extraña nota en un libro que ha estado prestado durante las vacaciones de verano. El responsable de la biblioteca ha encontrado la nota y la entrega a la dirección del centro escolar para que tome las medidas necesarias.

La nota dice lo siguiente:

A veces me sentía solo
 Y echaba de menos que pasara, por
 Una vez, algo emocionante en mi vida,
 Desde este verano creo que no voy a volver
 A tener esa sensación, porque ha sido el más emocionante de todos.

El alumno fantasma

A partir de este planteamiento en clave de misterio, el mensaje es analizado por **GRIPE** (Grupo Paranormal de Investigación Español), que llega a las siguientes conclusiones:

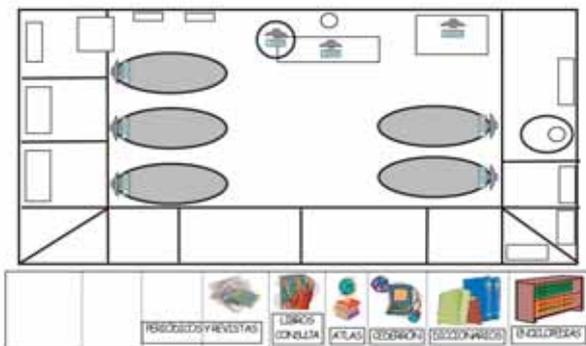
- Al unir la primera letra de cada palabra que inicia una línea de texto se lee la palabra AYUDA.
- Se supone que la persona que firma la nota es un alumno del centro escolar. A partir de ese momento empieza el trabajo del **CATARRO** (Comité Analítico de Temas Anormales para Resolver Retos con Obstáculos), constituido por los alumnos que se han organizado en grupos. Cada uno recibe el sobre con el primer expediente y la trama se pone en marcha.

-Expediente 1 (Espacio). El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES1] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P1]

Los miembros de **GRIPE** desconocen la sala donde se llevará a cabo la resolución de las pruebas y el tipo de materiales que hay en ella, por lo que solicitan a los alumnos que coloquen correctamente, en un plano mudo, los nombres de las diferentes secciones donde están colocados los materiales de consulta.

¹ Las pruebas que se plantean en este ejemplo están resueltas en el siguiente documento: [ES-ejemplo]



-Dos *fichas informativas*: La biblioteca escolar [ES-F1] y Las fuentes documentales [ES-F2]

-Expediente 2 (Clasificación). El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES2] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P2]

GRIPE ha revisado los planos de la sala donde se está desarrollando el misterio y se ha hecho una idea de la colocación de los materiales. Los investigadores, rastreando las estanterías, han localizado un diccionario de alemán con unas anotaciones extrañas y solicitan a los jóvenes investigadores que descifren este mensaje combinando números y letras, la CDU.

JUEGA CON LOS NÚMEROS Y LAS LETRAS DE LA C.D.U

CENTRO DE 7 → BELLAS ARTES
 EUMUS DE 80 - CIENCIAS PURAS → $80 - 5 = 75$ → PINTURA
 MUSEO
 ELACL: MÚSICA + MEDICINA + MITOLOGÍA - LINGÜÍSTICA → $786 + 29 - 8 = 38$ → COMERCIO
 CALLE
 MONRÚE: ASTRONOMÍA + RELIGIÓN → $52 + 2 = 54$
 NÚMERO
 XOEICM GÓCDOI LPSAOT: FÓSILES + ARQUITECTURA → $56 + 72 = 128$
 MÉXICO - CÓDIGO POSTAL
 FOTLEND: ARQUEOLOGÍA / TRANSPORTES / ZOOLOGÍA / POLÍTICA → 902 38 59 32
 TELÉFONO

RESULTADO DE LA TRANSCRIPCIÓN: CENTRO de BELLAS ARTES
 MUSEO de PINTURA
 Calle COMERCIO, número 54 - Código Postal 128
 Teléfono 902 38 59 32

-La *ficha informativa*: La CDU (Clasificación Decimal Universal) [ES-F3]

-Expediente 3 (Catálogos). El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES3] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P3]²

GRIPE ha analizado los expedientes resueltos y ha llegado a la conclusión de que el mensaje secreto se corresponde con la dirección de un museo de Méjico. Tras mantener una conversación con uno de los empleados del museo, se descubre que ha habido un robo. A la sede de la GRIPE llega un e-mail con datos inconexos sobre 2 pintores. Los investigadores deberán averiguar a quién pertenece la obra de la galería robada, con ayuda de los catálogos.



-Dos *fichas informativas*: Los catálogos [ES-F4]

-Expediente 4 (Diccionarios). El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES4] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P4]

Se ha descubierto que la galería robada exponía cuadros del famoso pintor Joan Miró, pero todavía se desconoce la relación que puede tener todo esto con el famoso alumno fantasma. Ha llegado a secretaría de **GRIPE** un pequeño paquete que contiene el texto de una conversación grabada y bastante confusa entre cuatro personas en cuatro idiomas diferentes: español, inglés, francés y alemán. Con ayuda de los diccionarios de idiomas, los alumnos habrán de traducir la conversación.

² Para realizar la prueba de los catálogos, es recomendable que la biblioteca escolar disponga de obras de arte y de pintura. Si es posible, también de un libro sobre el pintor Joan Miró.

CONVERSACIÓN GRABADA. Recuerde que la conversación está en 4 idiomas: francés, alemán, inglés y español.

-Según las instrucciones recibidas de nuestro **boss** el lugar del **robbery** debe ser el **Museum de Bellas Artes de México**.

-Pero... ¿te han **darstellen** cómo **hineingehen** en el **gelände**?

-Yo tengo el **plan del musée**, así **connaitre** la forma más **rapide** y **sûre** de **entrer**.

-Debemos **accéder** entre las 4:30h y las 5h es el único espacio de tiempo en el no hay personal velando en el museo, porque es el cambio de turno de los **veilleurs**.

La **jornada** para **accéder** es el 27 de Marzo, entre las 4:30h y las 5h.

Ese día **desvalijaremos** la **galería**.

-Yo tengo las **instruccions** de cómo entrar, lo haremos por la **door** de **load** y **unload** de materiales. Hay una **small ramp** dónde situaremos la **van** y así no estará a la vista.

-La sala de dónde sacaremos los **tableaux** es la situada en el **alo droite** del **musée**...

-Ah, si es de un pintor español famoso.

-Crea que **your name** is Joan Miró i Ferra.

-Tenemos los **materiell préparat** para el **überfall**!

-Si, yes, oui, ja

TRADUCCIÓN DE LA CONVERSACIÓN GRABADA

BOSS - JEFE	TUVE - TUSO	VEILLER - VIGILANCIA	YOUR NAME IS - SU NOMBRE ES
ROBBERY - ROBO	ENTRER - ENTRAR	SMALL - PEQUEÑA	MUSEUM - MUSEO
TRAVEL - VIAJE	SA - SACA	RAPE - RAPIÑA	PREPARED - PREPARADO
INSTRUCTIONS - INSTRUCCIONES	RAMPE - RAMPA	VAN - FURGONETA	OVERFALL - ASALTO
WALLPAPER - PAPEL PARED	COMPTON - COMODA		YES - SI
GALLERY - GALERIA	CONSTRUCTION - CONSTRUCCION	TABLEAU - CUADRO	NOI - NO
PLAN - PLANO	DOOR - PUERTA	DOCTRINE - DOCTRINA	JA - SI
	LEAD - CARGA		

-Dos *fichas informativas*: Los diccionarios [ES-F5] y Cómo buscar en los diccionarios [ES-F5a]

-*Expediente 5 (Enciclopedias)*. El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES5] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P5]

La traducción de la conversación grabada descubre qué galería ha sido robada por cuatro individuos durante el cambio de turno de los vigilantes. Ahora es preciso averiguar dónde están los cuadros robados. En la habitación del hostel donde se hospedaron los ladrones, se ha encontrado una guía de viaje con un plano. Los investigadores tendrán que utilizar las enciclopedias para descubrir qué tienen en común todas las palabras que aparecen en el plano.

PLANO DE LA CIUDAD

Con ayuda de las enciclopedias (en papel o cederrón) debes buscar las calles o avenidas, que están en mayúsculas y negrita, situadas en este plano. Comprueba qué tienen en común estos nombres. ¡Animo y a por todas!



-Tres *fichas informativas*: Las enciclopedias [ES-F6], Cómo buscar en las enciclopedias [ES-F6a] y Los cederrones [ES-F8 / ES- F8a / ES-F8b].

-Expediente 6 (Atlas e Internet). El sobre incluye:

-Un *breve resumen* [ES6] con la secuencia del hilo argumental de la historia planteada y la *prueba a resolver* [ES-P6]

Todas las palabras señaladas en el plano coinciden con algún personaje famoso, lugar o accidente geográfico alemán. Esta hipótesis hace suponer que los cuadros robados han sido transportados hasta Alemania, a la catedral de Filburgo. Después de un riguroso registro de la misma, se ha localizado uno de los cuadros robados y ocho entradas de museos de diferentes países. Se pide a los alumnos que localicen, con ayuda de los atlas e Internet, en qué país del mundo y en qué ciudades se encuentran estos museos.



-Tres *fichas informativas*: Los atlas [ES-F7], Cómo buscar en los atlas [ES-F7a], e Internet [ES-F9] [ES-F9a]

-Expediente 7 (Resolución de la prueba final).

Para aclarar puntos aún oscuros de la investigación y desvelar finalmente la identidad del *alumno fantasma* se convoca a todos los alumnos que han participado en la investigación a una sesión conjunta en la que se les informa que parte de obras robadas han sido recuperadas y devueltas al Museo de la Fundación Miró en Barcelona. Su misión consiste en descubrir cuáles son estas obras.

Esta última sesión se puede hacer en la biblioteca escolar, si se dispone de ordenadores, o en el aula de informática. La resolución del misterio se realiza a través de un juego en Power Point [ES-P7] que realizan en grupo visitando la página web del Museo de la Fundación Miró en Barcelona.

En el juego tendrán que comprobar cuáles de las obras robadas han sido recuperadas. Cada vez que tengan un acierto el juego les dará una letra, hasta completar la palabra **ATARCRO**, que convenientemente ordenada

esconde **CATARRO** (Comité Analítico de Temas Anormales para Resolver Retos con Obstáculos).

Al final, se desvela la vinculación del alumno con el robo y se les entrega un *diploma de investigadores* [ES-D] a todos los que han resuelto correctamente el misterio.

EXPEDIENTES SECRETOS prueba final

SALAS	CUADROS
Esculturas	1 Estela de doble cara
Joan Prats	2 Compañerismo
Pilar Juncosa	3 Mujer y pájaro al amanecer
años 50-70	4 El ese del zorro
Sala K	5 Mujer, pájaro y estrellas
Terraza	6 La salida de un pájaro
Tapiz	7 Tapiz de la Fundación

EXPEDIENTES SECRETOS resultado

A T A R C R O

EXPEDIENTES SECRETOS

¡Hola investigador!

Hemos llegado al final del misterio gracias a vuestras investigaciones. Yo soy el alumno fantasma. El pasado verano viví una situación muy emocionante, que con vuestra ayuda, se forma dentro de un resultado.

Yo así al menos de este centro escolar voy a hacer me dichosa a la biblioteca escolar, y en junio del año pasado vine a por libros para leer en verano porque me gusta mucho de vacaciones.

EXPEDIENTES SECRETOS

¡Felicidades!

Un día visitando el museo de Bellas Artes de Méxicofun, recibí de un robo.

El robo de la biblioteca ya la sabéis decir el libro que era nota pública ayuda para resolver el caso de los cuadros robados. Ahora ya sabéis que está de un punto. Ayudó Joan Prats, y como la biblioteca ya comprobó se están en su sitio en la FUNDACIÓN VÍCTOR.

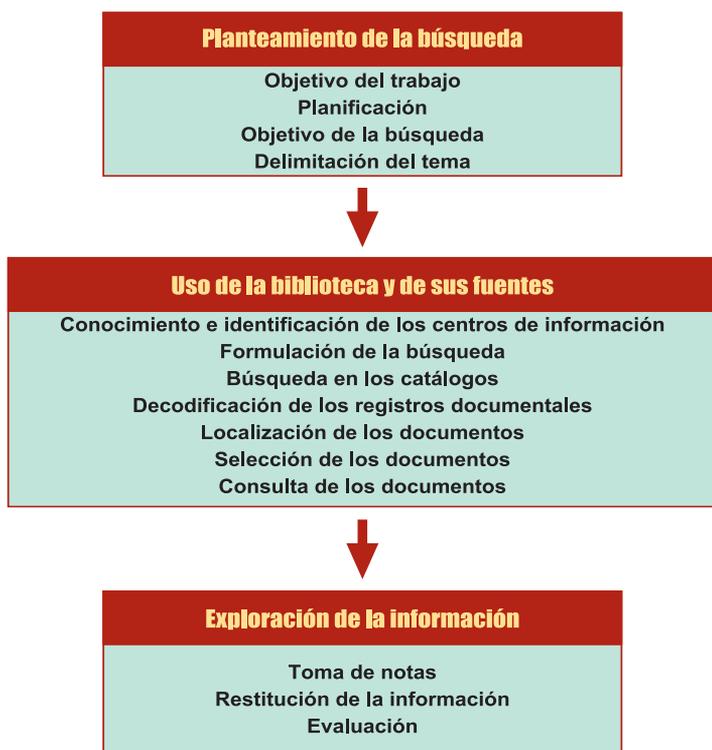
Esto no hubiera sido posible sin vosotros y sin la ayuda de todos los fuertes documentales que tenemos en la biblioteca escolar.

2.3. TRABAJAR CON LA INFORMACIÓN

Conforme los alumnos van accediendo a nuevas etapas, sus necesidades formativas e informativas son mayores; por tanto, saber documentarse y procesar la información de manera adecuada se convierte en requisito indispensable. La escuela debe proporcionarles las estrategias y los conocimientos necesarios para que puedan enfrentarse a estas demandas de manera operativa y autónoma.

Los contenidos de este tercer estadio del proceso formativo experimentan una evolución significativa respecto a los de los dos anteriores. Los alumnos no sólo han de limitarse a conocer la biblioteca, localizar los materiales y utilizar las diferentes de fuentes para solventar una necesidad informativa puntual, sino que deben culminar un trabajo de investigación con una presentación de resultados que les exige además reelaboración, estructuración y comunicación de la información recopilada.

La biblioteca escolar resulta indispensable para llevar a cabo cualquier proyecto de investigación, ya que en ella se encuentran los recursos necesarios para trabajar con la información. Según Mónica Baró y Teresa Mañá¹³, el proceso para realizar un trabajo de investigación está basado en las técnicas del trabajo intelectual y sigue las siguientes fases:



¹³ BARÓ, M.; MAÑÁ, T. Formarse para informarse: la formación de usuarios infantiles en la búsqueda documental. *Aula de informática*

Los programas que se presentan a continuación pretenden contribuir a que los alumnos adquieran pautas de aprendizaje y sean capaces de realizar trabajos de investigación de forma eficaz.

Los **objetivos comunes** de ambos programas son los siguientes:

- ❑ Reforzar las habilidades y destrezas de los alumnos para que se desenvuelvan de manera autónoma en un proceso de búsqueda documental.
- ❑ Mostrar las distintas etapas que se deben llevar a cabo en un trabajo de investigación.
- ❑ Enseñar a seleccionar, reelaborar y expresar de otro modo la información que previamente se ha localizado en las distintas fuentes documentales.
- ❑ Fomentar el correcto uso de las TIC como herramienta en el proceso de trabajo documental.
- ❑ Desarrollar hábitos eficaces de trabajo en grupo.

WebQuest

Sigue la pista en Internet



Este programa plantea realizar un proyecto mediante un proceso de investigación guiada, empleando como principales recursos aquellos que ofrece Internet. Basa su desarrollo en la utilización de las WebQuest, una metodología que, partiendo del esquema clásico del trabajo documental, utiliza Internet como herramienta educativa.

La motivación del programa se apoya, principalmente, en el uso intensivo de las TIC, que tienen una presencia permanente a lo largo de toda la actividad. Y persigue despertar el interés de los alumnos por la búsqueda documental y el uso de las WebQuest.

Constituye una vía adicional de apoyo de la biblioteca escolar al aula, y las sesiones se ejecutan en la biblioteca escolar o en el aula de informática, si aquella no dispone de ordenadores. El profesor conduce las sesiones de investigación y su labor es orientar a sus alumnos durante el proceso de aprendizaje, guiar las tareas y ayudar a organizar el material recogido en cada búsqueda y a reelaborar la información que van a plasmar en el trabajo final.



Destinatarios: Alumnos de Tercer Ciclo de Educación Primaria y Primer Ciclo de Educación Secundaria.

Estructura temporal: 8 sesiones de 1 hora de duración.

Desarrollo de la actividad: El profesor instala la WebQuest [WQ-P] en el

ordenador. La primera pantalla está constituida por diferentes apartados, en forma de índice-navegador, que muestran las fases de la actividad.

Como introducción metodológica, se entrega una ficha informativa [WQ-FI] que describe los aspectos esenciales del trabajo documental y se explican las plantillas de recogida y organización de la información [WQ-PA2 / WQ-PA3] y las de presentación del resultado [WQ-PR].

La secuencia de fases, que se corresponde con el índice de apartados de la WebQuest, es la siguiente:

-Introducción - ¿Te apuntas? Su finalidad principal es presentar, de forma atractiva, la actividad de investigación. Esta parte ofrece las primeras orientaciones e incorpora cuestiones dirigidas a despertar el interés de los participantes.

-Actividad - ¿Qué tienes que hacer? El propósito de este apartado es describir el trabajo de investigación que se va a desarrollar y el producto final que se va a obtener. Se concreta con los participantes el modo de organizarse y el formato de presentación del trabajo.

-Proceso y recursos - ¿Cómo lo vas a hacer? ¿Qué materiales vas a utilizar? El proceso describe los pasos que se han de seguir para realizar la actividad, las tareas y los papeles que tienen que asumir los miembros de cada grupo de trabajo. Los recursos son direcciones de páginas web que se ofrecen para localizar la información y desarrollar las tareas.

-Evaluación - ¿Cómo ha resultado? Esta última sesión consiste en presentar el resultado final y describir el proceso de investigación que ha seguido cada equipo, valorando las ventajas e inconvenientes de la metodología utilizada.

Materiales necesarios:

- Ordenadores con conexión a Internet y software de ofimática (procesador de textos y programa para crear presentaciones)
- WebQuest sobre un tema abordado en el currículo escolar [WQ-P]
- Ficha informativa [WQ-FI]
- Plantillas para recuperar información y para presentar los resultados [WQ-PA2 / WQ-PA3 / WQ-PR]

Además del ejemplo de WebQuest que se ha descrito anteriormente, en Internet se pueden encontrar otros. Por ejemplo, el portal:

www.xtec.es/~jdiaz124/castella/wq/recursoswq/recursos.htm que ofrece:

- Información sobre esta metodología de trabajo.
- Ejemplos de otras WebQuest organizadas por ciclos escolares y temas.
- Plantillas y generadores sencillos para crear nuevas WebQuest.

Un ejemplo de WebQuest-Sigue la pista en Internet



La actividad se dirige a 6º curso de Educación Primaria y 1º de ESO. Está planteada para trabajar aspectos relacionados con contenidos de las asignaturas “Conocimiento del medio natural social y cultural” y “Ciencias sociales, geografía e historia”, respectivamente, referentes al continente europeo.



En la primera sesión de trabajo se presenta la WebQuest y se accede al primer apartado *¿Te apuntas?* En este caso, el argumento que enmarca la actividad supone que los participantes forman parte de un equipo de *tour-operadores* que trabaja en una agencia de viajes, y se les pide que elaboren un *folleto turístico* con un recorrido por las plazas más importantes de Europa.

A partir de la siguiente fase *¿Qué tienes que hacer?*, los alumnos se organizan en equipos de trabajo de entre 4 y 6 componentes y trabajan en la clase, si dispone de ordenadores, o en el aula de informática. El objetivo es constituir una serie de grupos de investigación a los que se asignará la captura y filtrado de información asociada a un conjunto de plazas europeas, tantas como grupos.

A continuación, se distribuyen los roles, que pueden asignarse individualmente dentro de los equipos o compartirse entre varios miembros:

- *Documentalistas*: encargados de recoger y almacenar de forma organizada la información.
- *Editores*: identifican la información más relevante y definen su organización.
- *Especialistas en imagen*: seleccionan fotografías, vídeos e imágenes.
- *Equipo de maquetación*: encargado de la elaboración final del folleto.

Este reparto facilita la realización de las tareas y es parte consustancial al sentido mismo de la actividad. No obstante, debe procurarse que todos los integrantes del equipo tengan constancia del conjunto de las tareas que habrán de llevar a cabo y que, en la medida de lo posible, participen en el mayor número de ellas. No hay que olvidar que toda la clase trabajará para crear un único folleto, compuesto por la información combinada y cohesionada que elaboren los diferentes equipos.



El siguiente paso requiere acceder al apartado *¿Cómo lo vas a hacer? ¿Qué materiales vas a utilizar?* En él se proponen las actividades de investigación y los recursos informativos que se pueden consultar para acometerlas.

Las actividades propuestas son las siguientes:

- La primera actividad, *Conocemos Europa*, pretende iniciar a los alumnos en el tema a través de dos propuestas de juego encadenadas, que se ejecutan en el ordenador (son actividades didácticas disponibles en Internet): situar los países de Europa en un mapa interactivo y buscar los nombres de los países en una sopa de letras.

En ese momento los equipos, dirigidos por el responsable de la biblioteca escolar o el docente, deben elegir una o dos plazas de las listadas a continuación, para comenzar la investigación.

- Plaza Mayor de Salamanca (España)
- Plaza Roja (Moscú - Rusia)
- Plaza de San Marcos (Venecia - Italia)
- Trafalgar Square (Londres - Reino Unido)
- Plaza del Rossio (Lisboa - Portugal)
- Plaza de San Pedro (El Vaticano)

- Grand-Plâce (Bruselas - Bélgica)
- Rynek Glowny (Cracovia - Polonia)
- Plâce de la Concorde (París - Francia)
- Römerberg (Frankfurt - Alemania)

El siguiente paso consiste en localizar, en un mapa, el país al que pertenecen la plaza o plazas elegidas, y anotar algunos datos básicos: capital de país, población, idioma oficial, etc.

Previamente, deben crearse en los ordenadores una serie de carpetas para ir guardando los elementos seleccionados (textos, imágenes, vídeos, etc.). Para el registro de toda o parte de esta información pueden utilizarse las plantillas suministradas desde la biblioteca en la primera sesión.

- En la segunda actividad, *Paseando por ciudades con encanto*, cada grupo investiga sobre la ciudad en la que se ubica la plaza: lugares de interés, personajes célebres, costumbres y gastronomía del lugar... Y va seleccionando textos e imágenes para elaborar el trabajo final.
- En la tercera actividad, *Cuéntame la Plaza*, la misión de los alumnos es averiguar datos propios de cada plaza en particular: el nombre, la situación, el estilo artístico, el autor, la historia, alguna curiosidad, leyendas que hayan acontecido, etc. Como en los pasos previos, deben recopilarse tanto contenidos textuales como imágenes.
- La cuarta actividad, *Hazlo bonito*, corresponde a la creación del folleto turístico. Previamente, los alumnos reorganizan y transforman la información para adaptarla a los distintos apartados del mismo. Cada grupo elabora un breve esquema para hacer la puesta en común con el resto de compañeros de la clase.

La última sesión se destina a presentar el folleto turístico y a evaluar conjuntamente el desarrollo de la actividad y sus resultados. Para ello, es preciso acceder al apartado de la WebQuest denominado *¿Cómo ha resultado?* Y, a partir de él, llevar a cabo un debate colectivo en el que se analizan, desde el punto de vista de los alumnos, los aspectos más relevantes de la actividad en cuanto a contenidos y método.

Hacer un documento web es... dosier y cantar

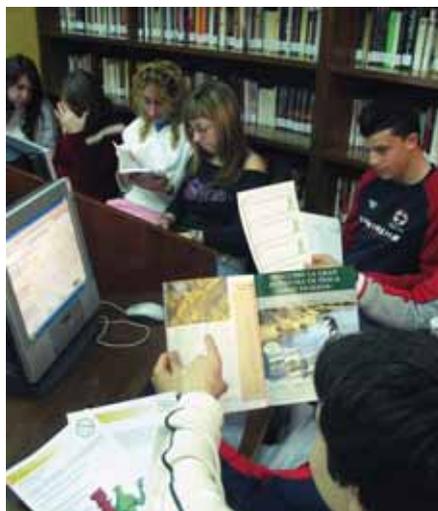


El propósito de este programa es capacitar a los alumnos en el proceso de búsqueda documental para que aprendan a realizar trabajos de investigación acordes a su nivel educativo. Para ello los estudiantes deben elegir libremente un tema y, tras consultar diferentes fuentes de información, deben conformar un dossier documental, que después trasladarán a un formato digital para construir el producto final, un documento multimedia que puede ser un blog, una página web o una wiki.

Destinatarios: Alumnos de 2º ciclo de Educación Secundaria Obligatoria.

Estructura temporal: 8 sesiones de 1 hora y media de duración.

Desarrollo de la actividad: La *primera sesión* tiene un carácter introductorio. El responsable de la biblioteca informa a los alumnos de los objetivos de la actividad y éstos se agrupan en equipos de tres o cuatro integrantes, para trabajar de forma más eficaz. Cada grupo puede elegir libremente el tema sobre el que quiere trabajar, aunque su elección, guiada por el



responsable de la biblioteca escolar y/o el profesor, ha de tener en cuenta los recursos de los que dispone la biblioteca. Esta libertad a la hora de definir la temática de trabajo es muy motivadora y genera en los alumnos un sentimiento de compromiso.

Algunos temas acordes con sus gustos son: *Medio ambiente, sectas, drogas, maltrato, conflictos bélicos, caza y pesca, cómic, automovilismo, motociclismo, ciencias ocultas, fútbol, piercing y tatuajes, estilos musicales: flamenco, rock, pop...*

Durante las *sesiones segunda y tercera*, se define la estructura provisional del documento web, con sus diferentes apartados. Una vez confeccionado este marco, los alumnos deben localizar y reunir información suficiente para conformar un dossier documental. Para ello, han de trabajar con fuentes de información de diferente tipología: enciclopedias, diccionarios, monografías, publicaciones periódicas, recursos web. En el transcurso de las sesiones, los estudiantes recibirán *fichas informativas* sobre las distintas fuentes documentales [DC-FI] y *fichas de trabajo* [DC-FT1 / DC-FT2 / DC-FT3 / DC-FT4 / DC-FT5] donde anotarán el resultado de sus búsquedas.

En las *sesiones cuarta y quinta*, los chicos seleccionan, ordenan y sintetizan la información. Este trabajo documental se combina con el proceso técnico; en esta fase se explica el funcionamiento del software con el que van a construir su documento web y se realizan ejercicios prácticos para que se familiaricen con el manejo del programa informático.

Si el profesor responsable de la actividad carece de estos conocimientos técnicos, puede solicitar la colaboración del informático o responsable del aula de informática del centro escolar.



También puede utilizar los siguientes recursos útiles que incluyen plantillas que permiten diseñar de forma guiada y muy sencilla los documentos web.

Para crear un blog:

- www.blogger.com
- <http://es.wordpress.com>
- Della Chiesa, Walter. *Blogger*. Madrid: Anaya Multimedia, 2007.

Para crear una wiki:

- <http://wiki.mailxmail.com>
- www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/es

Para crear una página web:

- Software: Dreamweaver ó Frontpage.
- Plasencia López, Zoe; Valdés-Miranda, Claudia. *Dreamweaver 8*. Madrid: Anaya Multimedia, 2006.

La siguiente fase se lleva a cabo durante las *sesiones sexta y séptima*. Una vez determinada la estructura y el contenido definitivo, comienza el proceso de creación del documento multimedia. Se traslada toda la información elaborada y recogida en papel a formato digital. Los diferentes equipos lo diseñan y maquetan a su gusto, utilizando los recursos que tienen a su alcance. En este documento pueden incluir: textos, imágenes, vídeos y música.

La dinámica que se sigue en cada una de estas sesiones tiene tres momentos claramente diferenciados:

-Introducción. Se realiza al inicio de cada sesión; el responsable de la biblioteca escolar explica a los alumnos los pormenores del trabajo que se va a llevar a cabo ese día y les entrega dos fichas: una con información sobre la fuente documental y otra de trabajo donde los estudiantes podrán anotar los resultados de sus búsquedas.

-Desarrollo de la tarea. Es la etapa más importante y a la que más tiempo se dedica. En función de la sesión que corresponda, los alumnos realizan búsquedas documentales en una u otra fuente, extraen y sintetizan la información recuperada, revisan la estructura y diseñan los diferentes documentos web.

-Puesta en común. Al final de cada sesión se reúne a todo el grupo y se comentan los hallazgos, las dificultades o dudas surgidos en la fase de trabajo.

El programa se cierra con una **última sesión** de puesta en común en la que todos los grupos presentan sus sitios web. Se proyectan con el cañón de vídeo y un representante de cada grupo explica su trabajo al resto de la clase. Se trata de un momento de reflexión y evaluación, en el que cada grupo expone los problemas, dudas, soluciones adoptadas y aspectos más destacados de su documento web.

Para el buen desarrollo de la actividad y el aprovechamiento por parte de los alumnos es importante que, después de cada día de trabajo, el responsable de la biblioteca y el profesor revisen las tareas que se han realizado y anoten las apreciaciones o posibles correcciones para comentarlas en clase o en la siguiente sesión.

Materiales necesarios:

- Fichas informativas [DC-FI]
- Fichas de trabajo [DC-FT1 / DC-FT2 / DC-FT3 / DC-FT4 / DC-FT5]
- Ordenadores con conexión a Internet.
- Software de ofimática (procesador de textos) y de creación de documentos multimedia.

Para saber más



3.1. BIBLIOGRAFÍA

ALFABETIZACIÓN en información: la definición de CILIP (UK). Traducción de Cristóbal Pasadas Ureña. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 2004, nº 77, pp. 79-84. Disponible en: www.aab.es/pdfs/baab77/77a4.pdf

ARELLANO YANGUAS, V. Biblioteca y aprendizaje autónomo: guía práctica para descubrir, comprender y aprovechar los recursos documentales. Pamplona: Departamento de Educación y Cultura, 2002. (Blitz Verde). Disponible en: www.pnte.cfnararra.es/publicaciones/pdf/autonomo.pdf

ASSOCIATION of College and Research Libraries/ALA. Características de los programas de alfabetización en información que sirven como ejemplo de las mejores prácticas. Traducción de Cristóbal Pasadas Ureña. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 2003, nº 70. Disponible en: www.aab.es/51n70a4.pdf

BARÓ I LLAMBIAS, M.; MAÑÀ TERRÉ, T. La formación de usuarios en la biblioteca escolar: educación infantil y primaria. Málaga: Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Ciencia, Deleg. Provincial, 2002. Disponible en: www.juntadeandalucia.es/averroes/~sptmalaga/m45b102/media/docum/Mon03Fube.pdf

BARÓ I LLAMBIAS, M.; MAÑÀ TERRÉ, T. La formación de usuarios en la biblioteca escolar: educación secundaria. Málaga: Junta de Andalucía, Consejería de Educación y Ciencia, Deleg. Provincial, 2002. Disponible en: www.juntadeandalucia.es/averroes/~sptmalaga/m45b102/media/docum/Mon04Fube.pdf

BENITO MORALES, F. La alfabetización en información en centros de primaria y secundaria. En: *Estrategias y modelos para enseñar a usar la información*. Coordinado por J. A. Gómez. Murcia: KR, 2000.

BENITO MORALES, F. Principios y diseño curricular de la educación documental. *Primeras Noticias*. 2007. nº 229, pp. 75-83. Disponible en: www.fundaciongsr.org/documentos/8189.pdf

BENITO MORALES, F. ¿Qué es alfabetización informacional? *Pinakes*, 2006, nº 3, pp. 11-14.

CLAVES para la alfabetización digital [en línea]. Madrid: Fundación Telefónica, 2006. Disponible en: <http://sociedaddelainformacion.telefonica.es/documentos/articulos/Claves%20de%20la%20alfabetizacion%20digital.pdf>

CUEVAS CERVERÓ, A. Lectura, alfabetización en información y biblioteca escolar. Gijón: Trea, 2007.

DECLARACIÓN de Toledo sobre alfabetización informacional: bibliotecas por el aprendizaje permanente [en línea]. 2006. Disponible en: www.bcl.jcyl.es/correo/plantilla_seccion.php?id_articulo=1304&id_seccion=4&RsCorreoNum=89

FORMACIÓN de usuarios y educación documental en bibliotecas infantiles y juveniles. Salamanca: Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil, 2006. Disponible en: www.fundaciongsr.es/pdfs/Forma_usuarios.pdf

GOMEZ HERNÁNDEZ, J. A. Alfabetización informacional. Cuestiones básicas. Nota enviada IWETEL como miembro de ThinkEpi, 6 de junio de 2005. Disponible en: <http://thinkepi.net/repositorio/alfabetizacion-informacional-cuestiones-basicas>

ILLESCAS NÚÑEZ, M^a. Estudiar e investigar en la biblioteca escolar: la formación de usuarios. Navarra: Gobierno de Navarra, Departamento de Educación y Cultura, 2003. Disponible en: www.pnte.cfnavarra.es/publicaciones/pdf/estudiar.pdf

KOLEAS, M. Una introducción al rol de la biblioteca en la educación del siglo XXI. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2008.

LAGE FERNÁNDEZ, J. J. La formación de usuarios en la biblioteca escolar: algunas experiencias prácticas. *Educación y Biblioteca*. 2005, n° 148, pp. 53-59. Disponible en: www.fundaciongsr.org/documentos/7081.pdf

MAÑÀ TERRÉ, T.; BARÓ I LLAMBIAS, M. La formación de usuarios: lo que queremos saber y no nos atrevimos a preguntar. *Cuadernos de pedagogía*, 2000, n° 289, pp. 68-71.

MONFASANI, R. E.; CURZEL, M. F. Usuarios de la información: formación y desafíos. Buenos Aires: Alfagrama, 2006.

PRACTICANDO ALFIN. Dossier coordinado por M^a Felicidad Campal. *Educación y Biblioteca*, 2006, n° 156, pp. 49-142.

TARTER, A. Biblioteca escolar + Alfabetización informacional: la combinación perfecta. *Pinakes*, 2007, n° 4, pp. 29-30. Disponible en: <http://pinakes.educarex.es/numero4/articulo11.htm>

VALLE CUOZZO, G. La biblioteca escolar. Buenos Aires: Alfagrama, 2007.

3.2. RECURSOS WEB

ALFIN RED (www.alfinred.org)

Comunidad virtual para el estudio, la investigación, la promoción y la puesta en práctica de servicios de alfabetización informacional.

BANCO DE RECURSOS PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA (www.sol-e.com/bancorecursos/index_br.php)

Herramienta concebida para profesionales del ámbito de la promoción de la lectura, la LIJ, y las bibliotecas infantiles, juveniles y escolares.

BIBLIOTECA ESCOLAR. *La biblioteca escolar como herramienta educativa* (www.bibliotecaescolar.info) Página personal de Glòria Durban Roca que ofrece diversas informaciones teóricas y prácticas sobre la dinamización de la biblioteca escolar.

E-LIS (<http://eprints.rclis.org/archive/00002759/>)

Repositorio especializado en biblioteconomía y ciencias de la información.

INFOLIT GLOBAL (www.infolitglobal.info/?&l=ES)

Directorio Internacional de Recursos para el Desarrollo de Habilidades Informativas (UNESCO; IFLA).

PLEC. Proyecto de Lectura para Centros Escolares (www.plec.es)

Sección del Servicio de Orientación a la Lectura que ofrece recursos que facilitarán al profesorado el trabajo con la lectura y la biblioteca en el Centro.

Vivimos un momento de explosión de la información, de crecimiento vertiginoso de los textos, de selección y saber interpretar la avalancha de mensajes que se reciben por muy diversos canales.

En este contexto, el lector ha de ser versátil y polivalente, capaz de saber formular sus preguntas, de seleccionar lo que lee y de hacer suyos los contenidos, así como de restituirlos, reformularlos y transferirlos.

En ocasiones, el lector se acerca al texto para hallar la respuesta a una duda que surge en su vida cotidiana; otras veces el lector acude al texto, sea de información o literaria, para satisfacer una necesidad de distinta naturaleza y por ello plantear objetivos que pertenecen a dimensiones diferentes. Unos tienen como finalidad hacer captar

el significado del texto, otros tienen como finalidad hacer comprender el texto. También variarán las fuentes de información a las que se acude y las estrategias de lectura que emplea el lector.

En ambos casos será importante la mirada crítica y la postura activa del lector frente al texto, poniéndolo en contacto con sus conocimientos previos y con su experiencia.

En el siguiente cuadro se resumen las funciones de la lectura.

Función	Descripción
Función de comprensión	Comprender el texto, captar su significado y su intención.
Función de selección	Seleccionar el texto que leer y los contenidos que leer.
Función de interpretación	Interpretar el texto, relacionarlo con los conocimientos previos y con la experiencia.
Función de transferencia	Transferir los conocimientos adquiridos a otros contextos.
Función de restitución	Restituir los contenidos leídos a otros contextos.
Función de reformulación	Reformular los contenidos leídos en otros términos.

Las funciones de la lectura son interrelacionadas y se complementan entre sí. En el caso de temas de comunicación con unas funciones de comprensión y selección, también se requiere una interpretación y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y comprensión, también se requiere una selección y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia.

Las funciones de la lectura son interrelacionadas y se complementan entre sí. En el caso de temas de comunicación con unas funciones de comprensión y selección, también se requiere una interpretación y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y comprensión, también se requiere una selección y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia.

Las funciones de la lectura son interrelacionadas y se complementan entre sí. En el caso de temas de comunicación con unas funciones de comprensión y selección, también se requiere una interpretación y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y comprensión, también se requiere una selección y una transferencia. En el caso de temas de interpretación y selección, también se requiere una comprensión y una transferencia.