



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]