

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

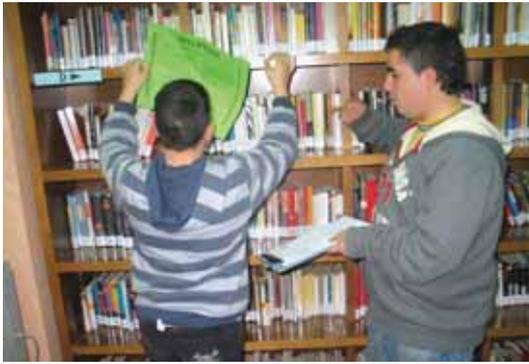
disposición. Para hacer más atractiva esta presentación hay distintas posibilidades. La más sencilla es hacer un recorrido guiado por las distintas secciones; otras, dependientes de los medios disponibles son: utilizar un panel con fotografías, una presentación en Power Point o un vídeo con imágenes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