



Biblioteca Municipal Peñaranda de Bracamonte

Aguntamiento de  Peñaranda de Bracamonte **Fundación Germán**
Peñaranda de Bracamonte **Sánchez Ruizpérez**

Formación de usuarios ***InFormar IX***

Informar rojo, verde y amarillo

Curso 2000-2001

InFormar IX

Como cada curso, desde hace nueve años, la Biblioteca pone en marcha el programa de formación de usuarios *InFormar*.

El importante crecimiento registrado en el número de asistencias en la Sala infantil hace más necesario, si cabe, este programa, que en su novena fase mantiene las líneas de trabajo del curso anterior e incorpora algunas novedades.

¿POR QUÉ?

En nuestro contacto diario con los niños, hemos observado las siguientes carencias en el manejo de la información:

- Desconocimiento del sistema organizativo de los fondos que componen la biblioteca.
- Inexistencia de un método definido y concreto en la búsqueda de la información deseada.
- Imprecisiones a la hora de situarse ante la temática que abordan en cada uno de sus trabajos.

¿PARA QUÉ?

Con este proyecto pretendemos que los alumnos adquieran pleno conocimiento de la estructura organizativa y fondos de la Biblioteca, así como los hábitos de consulta racionales y eficaces de los mismos.

Entendemos que la correcta utilización de estos fondos y servicios incide directamente en la mejora de la calidad de la enseñanza o en la mejora de los rendimientos educativos.

Al mismo tiempo, el conocimiento en profundidad de la Biblioteca la convertirá en un espacio de estudio, trabajo y diversión más allá de cualquier utilidad meramente académica.

¿QUIÉN?

Grupos de 1º, 3º y 6º de Primaria, de tal manera que el niño es introducido en la dinámica de la Biblioteca cada vez que cambie el color de su carné y acceda a fondos y servicios nuevos.

DESARROLLO

1º Primaria: **InFormar rojo**

Primera sesión: **Los rincones de la Biblioteca**

En este primer contacto de los alumnos con la Biblioteca se pretende que conozcan las cosas que pueden hacer en ella, qué es cada rincón y cómo funciona. Todo ello por medio de dibujos, diapositivas y otros materiales didácticos que les ayudarán a descubrir los diferentes espacios.

Segunda sesión: **Soy un cuento**

A través de una animación en la que los niños se convierten en cuentos, sabrán cómo están colocados los libros apropiados a su edad.

Tercera sesión: **Soy un bibliotecario**

Los niños se convertirán en bibliotecarios por un día y harán algunas de sus tareas: tejer libros o colocarlos en las estanterías, tal como aprendieron en la sesión anterior, etc.

Cuarta sesión: **¡Hola, Rom!**

Será la primera aproximación de los más pequeños al mundo de las nuevas tecnologías de la información a través de los cederrones.

3º Primaria: **InFormar verde**

Primera sesión: **Buscando el rumbo de los libros**

Considerando la CDU como una brújula, los niños deberán adivinar las materias correspondientes a varios libros y asignarles un número de la CDU; también indicarán su signatura y el lugar que deben ocupar en la estantería.

Segunda sesión: **Jugando al Trivialibro**

Utilizando la mecánica de juego del trivial se pretende incentivar el uso del catálogo como herramienta indispensable a la hora de buscar cualquier documento.

Tercera sesión: **Bibliodetectives en acción**

Empleando distintos diccionarios los niños deberán descifrar un mensaje en clave para descubrir el misterio que encierra la Sala infantil: la desaparición de un personaje...

Cuarta sesión: **Viajando al ciberespacio**

Potenciar el uso de los nuevos sistemas de información es el objetivo primordial de esta actividad. Los niños aprenderán a manejar y utilizar la información contenida en los cederrones y tomarán un primer contacto con Internet, realizando búsquedas sobre diferentes temas.

6º Primaria: **InFormar amarillo**

Primera sesión: ***Tras la pista de los libros***

Con esta sesión se busca que los niños conozcan cómo están ordenados los libros y que consigan descifrar la clasificación numérica de la CDU: tomando como referencia párrafos significativos de distintos libros, deberán establecer a qué materia corresponden y su signatura correspondiente.

Segunda y tercera sesión: ***Jugando al Triviolibro***

Se formularán preguntas a los participantes, debiendo utilizar el catálogo y las distintas obras de referencia para resolver cada uno de los enigmas que se les planteen, de esta forma los niños tomarán conciencia de su gran utilidad.

Cuarta sesión: ***Viajando al ciberespacio***

Los niños estarán en contacto con las nuevas tecnologías mediante demostraciones de búsquedas en Internet y aprenderán a manejar los cederrones.

Quinta sesión: ***Creando una bibliografía***

Ante el desconocimiento que muestran los niños a la hora de redactar las referencias de los documentos consultados cuando realizan un trabajo, se practicará sobre cómo realizar una sencilla bibliografía con las obras consultadas.

¿Cómo?

Dado el elevado número de alumnos de la mayoría de los grupos, es necesario que el profesor colabore activamente en el desarrollo de las diferentes sesiones por lo que sería muy conveniente una reunión previa al inicio del programa.

Para más información:

María González Sánchez: magonzalez@fundaciongsr.es