

Ficha
30

Explorando la Biblioteca

LL.2.3.11.



Objetivo

Motivar a los estudiantes a desarrollar el hábito de la lectura y fomentar su interés por los libros y la biblioteca, a través del aprendizaje interactivo y práctico que proporciona el juego de roles.



¿Qué necesitarás?

- Lugar de reunión con espacio iluminado y sillas, cojines o tapete
- Reproductor de música
- Canción instrumental, alegre y dinámica
- Libros variados y atractivos para niños de diferentes edades y niveles de lectura.
- Espacio adecuado para llevar a cabo el juego de roles, preferiblemente en una biblioteca real o un área que se asemeje a una biblioteca.
- Etiquetas con nombres para identificar los diferentes roles (bibliotecario, estudiante, etc.).
- Tarjetas o fichas que representen préstamos de libros (se pueden hacer con cartulina o papel).
- Algunos objetos para representar recursos bibliotecarios, como tarjetas de socio, estantes de libros, mostrador, etc.
- Cartulinas y marcadores para crear letreros y señalizaciones en la "biblioteca" durante el juego de roles.
- Pequeños premios o reconocimientos para los estudiantes que participen activamente en el juego de roles.

Inicio



15 minutos

Estimado docente, con las actividades propuestas en esta ficha se quiere motivar a los estudiantes a desarrollar la lectura como un hábito a través de la identificación, clasificación y elección de textos de la biblioteca del aula, según los intereses de cada estudiante.

- Haz sonar la canción instrumental escogida para el inicio de cada encuentro de animación lectora; procura que sea divertida y dinámica. Esto indicará a los estudiantes que pronto iniciará una entretenida actividad que involucra leer, crear, imaginar y escribir historias.

- Ubica al grupo en un círculo, ya sea sentados en el piso o sillas. Deberán estar todos sentados a un mismo nivel, procurando guardar la misma distancia unos de otros, para facilitar el diálogo horizontal y la comunicación.
- Comienza explicando a los estudiantes qué es una biblioteca y cuál es su función en la comunidad. Destaca la importancia de los libros y cómo pueden enriquecer sus vidas.
- Con la ayuda de los estudiantes, crea una “biblioteca” improvisada en el espacio designado, colocando estantes con libros, un mostrador, una zona de lectura, etc. Utiliza carteles y señalizaciones para darle más realismo.
- Recoge algo de historia en el internet, para que puedas comentar a tus estudiantes que la Biblioteca Nacional del Ecuador¹ guarda en sus estanterías casi todo lo que sobrevivió de una de las bibliotecas coloniales más importantes de toda América del Sur: la del Colegio Máximo de San Ignacio de Loyola de la Compañía de Jesús.

Desarrollo

30 minutos

- Decora el espacio con imágenes impresas o recorta previamente imágenes de libros, estanterías, personajes de cuentos y carteles con frases motivadoras sobre la lectura.
- Crea un ambiente acogedor y mágico que anime a los niños a sumergirse en el mundo de los libros.
- Asigna a los estudiantes diferentes roles para el juego de roles, como bibliotecario, estudiante, asistente, etc. Asegúrate de que se considere suficientes roles para que todos puedan participar.



¹ Tras la expulsión de los jesuitas, los fondos bibliográficos del Colegio Máximo constituyeron la primera biblioteca pública del país, inaugurada el 25 de mayo de 1792, siendo Don Eugenio Espejo su primer bibliotecario, según el testimonio de William B. Stevenson, quien vino a Quito en 1808 como secretario particular del conde Ruiz de Castilla. La Biblioteca cambió su denominación por la Biblioteca Nacional, a inicios de la República y el primero en utilizarla fue el presidente Vicente Rocafuerte. En su informe a la nación de su gestión en 1838 decisión: «Se ha recompuesto y arreglado la Biblioteca Nacional» (Archivo del Congreso. Mensaje e Informes 1839).

- Los estudiantes se involucrarán en una simulación de cómo funciona una biblioteca. Los bibliotecarios pueden recibir a los estudiantes, proporcionarles tarjetas de socio, explicar las reglas de préstamo de libros y ayudarlos a encontrar libros adecuados para su edad e intereses.
- Los estudiantes que representen a los estudiantes pueden buscar y elegir libros que les interesen, mientras los bibliotecarios los guían y ofrecen recomendaciones de lectura.
- Después de un tiempo de préstamo, los estudiantes pueden regresar los libros simulando la devolución en el mostrador de la biblioteca.
- Finaliza el encuentro con una breve reflexión grupal, donde los estudiantes compartan lo que más les gustó del juego de roles y lo que aprendieron sobre la biblioteca y la lectura.

Cierre y evaluación



15 minutos

- Los/as estudiantes podrán organizarse en grupos, para crear un inventario para la biblioteca de la clase. Deberán ordenar los libros en orden alfabético y por género literario, así podrás notar qué áreas de trabajo reforzar en estas jornadas.
- Permite que los niños expresen sus ideas y pensamientos de diferentes maneras (dibujos, palabras, etc.). Por ejemplo, podrán decorar el área de ficción, terror, comedia de la biblioteca, con dibujos alusivos a cada género.
- Organiza una sesión de lectura en la que un adulto narre (puede ser un/a docente invitado/a) un cuento misterioso o cualquier libro que haya sido el "más pedido" durante el ejercicio, usando una linterna o cualquier elemento para crear un ambiente especial. Los niños pueden participar en la narración haciendo sonidos o efectos especiales en momentos clave de la historia.
- Cierra la actividad resaltando la importancia de cuidar estos espacios que son tan necesarios para la comunidad.



Adaptaciones

- Recuerda que la inclusión no se trata solo de adaptar las actividades para niños con discapacidades, sino de asegurarse de que todos los niños tengan la oportunidad de participar activamente y sentirse incluidos en el proceso de aprendizaje.
- Simplificar las instrucciones y explicaciones, utilizando un lenguaje claro y conciso.
- Proporcionar apoyo individualizado si es necesario, adaptando las actividades según las capacidades de cada niño.
- Usar descripciones detalladas en lugar de imágenes para los juegos de roles.
- Ofrecer materiales con texturas para que los niños puedan experimentar con el sentido del tacto.