

F

ACTIVIDADES TEMÁTICAS





## ACTIVIDADES TEMÁTICAS

Las actividades de este grupo tienen en común que las estrategias que proponemos van dirigidas a trabajar sobre un asunto o tema concreto. La mayoría de las que realizamos en bibliotecas se basan en libros de creación literaria, pero en éstas vamos a trabajar con los libros de conocimiento o consulta, los cuales no suelen estar tan presentes en los proyectos de animación.

Otra característica de este grupo es que para que resulten atractivas y despierten el interés de los chicos las presentamos con un material muy elaborado y utilizamos, siempre que se puede, recursos multimedia como refuerzo. Son muy dinámicas y suponen una constante actividad para los que la realizan.

Excepcionalmente "Cuentos lejanos, historias cercanas" que está más indicada para el ciclo medio, las actividades de este grupo van dirigidas a los últimos cursos de primaria y primeros de secundaria.

El personal que las realiza, tiene que haberlas preparado detenidamente, incluso haber estudiado algo el tema del que trata la actividad, para poder exponer y resolver todo lo que surja mientras se desarrolla. Además, se ha de contar con personal de apoyo para poder atender la demanda constante de ayuda que genera. También aquí se han de implicar los profesores que acompañan a los grupos.

Los objetivos que se persiguen van a estar siempre encaminados hacia dos vertientes que serán el tema o materia de la que trata la actividad y los fondos de la biblioteca que vamos a utilizar (libros o multimedia).

Son actividades muy didácticas, eminentemente formativas, y para llevarlas a cabo utilizamos el fondo de la biblioteca que hay sobre un tema.

Los chicos disfrutan mucho con estas actividades porque son muy participativas y dinámicas.

# F

## ACTIVIDADES TEMÁTICAS

### BIBLIOTECARIO POR UN DÍA



Si quieres aprender y soñar  
a la Biblioteca te debes acercar



BIBLIOTECAS  
MUNICIPALES

#### MATERIAL

- Fotocopias con planos de la biblioteca.
- Pegatinas con los distintos sitios a localizar.
- Materiales para registrar, sellar y preparar para el préstamo.
- Cartulinas y pinturas.

#### DURACIÓN

2 horas

#### PREPARACIÓN

Elaboramos con antelación el material necesario, plano de la biblioteca, materiales a registrar, tejuelos y sobres de préstamo.



## DESARROLLO

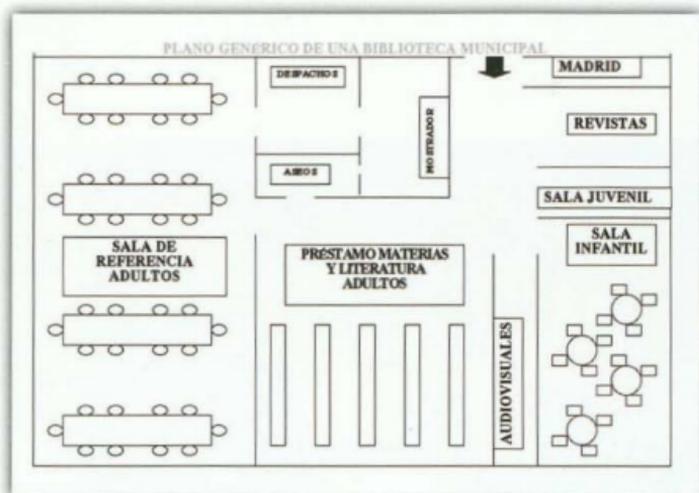
Esta actividad consta de varias partes:

**1. Visita guiada.** Primero se realiza una visita de la biblioteca explicándoles todos los lugares que luego ellos tienen que situar en el plano, después se sientan en la sala infantil y empiezan a poner las pegatinas en el plano donde creen que están los sitios que les hemos explicado.

**2. Preparación de los fondos.** Dividimos a los niños en grupos. A cada grupo se le entrega el siguiente material: un libro de referencia, otro de materias y otro de literatura, un CD audio, un CD-ROM, un DVD, una revista, (pueden ser estos materiales o menos según considere el bibliotecario). Cada material llevará su ficha de topográfico y tejuelo. Explicamos el proceso a los niños, para que procedan a prepararlos para el préstamo.

**3. Animación-Promoción.** Cada grupo realiza una actividad diferente:

## BIBLIOTECARIO POR UN DÍA



**A) Slogan y logotipo.** En una cartulina hacen un logotipo para la biblioteca.

**B) Anuncio en medios de comunicación.** Idean una forma de promocionar la biblioteca y los servicios que ofrece en el medio de comunicación que elijan.

**C) Recomienda un libro.** Cada miembro del grupo recomienda un libro explicando su elección y acompañándolo de un dibujo. Cada uno lo hace en media hoja, para luego confeccionar un mural sobre cartulina con todos los libros recomendados.

**D) Cuenta un cuento.** Este grupo elige, del fondo de la biblioteca, un cuento o historia corta y la representa o cuenta.

Después cada grupo expone los resultados de su trabajo al resto.

## TEMAS TRABAJADOS

Distribución espacial y servicios de la biblioteca.

Aproximación al proceso técnico bibliotecario.

Distintos recursos de promoción de la biblioteca.

 <p><b>MOSTRADOR GENERAL</b></p>	 <p><b>ORDENADORES INFANTILES</b></p>	 <p><b>BIBLIOTECA INFANTIL</b></p>	<p><b>RINCÓN DE PEQUES</b></p> 
 <p><b>CDs y DVDs INFANTILES</b></p>	 <p><b>REVISTAS INFANTILES</b></p>	<p><b>PRÉSTAMO DE ADULTOS</b></p> 	 <p><b>CDs y DVDs PARA ADULTOS</b></p>
<p><b>PERIÓDICOS Y REVISTAS DE ADULTOS</b></p> 	<p><b>SECCIÓN DE MADRID</b></p> 	<p><b>ORDENADORES PARA ADULTOS</b></p> 	<p><b>SALA DE CONSULTA DE ADULTOS</b></p> 
 <p><b>MOSTRADOR GENERAL</b></p>	 <p><b>ORDENADORES INFANTILES</b></p>	 <p><b>BIBLIOTECA INFANTIL</b></p>	<p><b>RINCÓN DE PEQUES</b></p> 
 <p><b>CDs y DVDs INFANTILES</b></p>	 <p><b>REVISTAS INFANTILES</b></p>	<p><b>PRÉSTAMO ADULTOS</b></p> 	 <p><b>CDs y DVDs PARA ADULTOS</b></p>
<p><b>PERIÓDICOS Y REVISTAS DE ADULTOS</b></p> 	<p><b>SECCIÓN DE MADRID</b></p> 	<p><b>ORDENADORES PARA ADULTOS</b></p> 	<p><b>SALA DE CONSULTA DE ADULTOS</b></p> 

F

ACTIVIDADES TEMÁTICAS

CUENTOS LEJANOS, HISTORIAS CERCANAS



**MATERIAL**

- Cartulinas de color claro.
- Pegamento, tijeras, pinturas y ceras.
- 7 hojas con imágenes.
- Los libros con los que vamos a trabajar.
  - “Pequeña Quiché”, P. Geis. Combel.
  - “Yamina”, P. Geraghty. Zendrera-Zariquei.
  - “¡Sabe salado!”, L. Singer. Primerapersona.
  - “Naga, el pequeño sabio”, M. Sommer Resalt. Everest.
- Cintas con los cuentos grabados.
- Casete.
- Selección de libros para la exposición.

**DURACIÓN**

1 hora y 30 minutos



P. Geis. "Pequeña Quiché". Combel.

## PREPARACIÓN

Ponemos en cada mesa una cartulina con la figura de un personaje (sólo el rostro y la silueta):

La cartulina es el escenario dónde se va a desarrollar una historia y los niños deben completarlo. Para ello les proporcionamos siete hojas con cuatro imágenes cada una, relacionadas con las distintas culturas (viviendas, vestido, comida, paisaje, animales, instrumentos musicales, objetos característicos de cada cultura).

## DESARROLLO

Los niños se sitúan en cuatro grupos, definidos por un color que hace referencia a un área geográfica: Centro América, África Central, Norte de África y Oriente.

1. Recortan y colorean una de las cuatro imágenes de cada hoja, en concreto, aquella relacionada con el personaje que les ha correspondido. Para descubrir cual es el tipo de vivienda, paisaje, etc. de su personaje, pueden ayudarse de los libros expuestos.



P. Geis. "Pequeña Quiché". Combel.

## CUENTOS LEJANOS, HISTORIAS CERCANAS



P. Geraghty. "Yamina". Zendero-Zariquei.

Con estas imágenes van creando un escenario sobre el que transcurre la historia de cada personaje.

2. Cuando todos los grupos terminan de crear su escenario pasamos a escuchar cada uno de los cuentos en el casete. Cada grupo debe adivinar la historia que corresponde a su personaje. La escucha de los cuentos puede hacerse sin interrupciones o bien haciendo intervenir a los niños con preguntas acerca de la historia y de los personajes. El bibliotecario puede optar también por contar los cuentos él mismo.

3. Una vez que cada grupo reconoce su historia y el nombre del personaje protagonista, se les da el libro para que lo vean, lo lean y, si quieren, completen su escenario con dibujos propios.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se invita a alguno de los participantes en la actividad a que cuente una historia que tenga un personaje infantil como protagonista, situado en un entorno distinto al nuestro.

La actividad se complementa con una exposición de libros relacionados con el tema.

## TEMAS TRABAJADOS

Entornos culturales y costumbres diferentes a las nuestras.



## EDAD

11 a 13 años  
y adultos que  
estén cursando  
programas  
formativos de  
nivel inicial

# ACTIVIDADES TEMÁTICAS

## F

### ACTIVIDADES TEMÁTICAS DE MARCHA POR MADRID

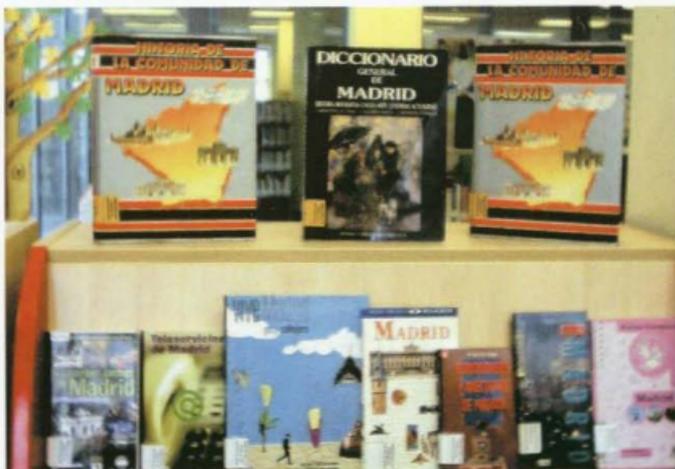


#### MATERIAL

- Plano del centro de Madrid (tamaño 100 x 80 cm.) que se ha coloreado, pegado a un cartón y plastificado.
- Sobres numerados con las preguntas de cada recorrido.
- Símbolos de los lugares, pegados en cartulina y plastificados.
- Masilla adhesiva.
- Planos de cada zona (norte, sur, este y oeste) tamaño A3 pegados en cartón y plastificados.
- Diccionarios, enciclopedias y todos los libros de consulta que necesiten para resolver las preguntas.

#### DURACIÓN

1 hora



## PREPARACIÓN

Dispondremos las mesas de la sala de manera que trabajen en cuatro grupos y en otra mesa colocaremos el plano grande.

Para facilitar la identificación a cada recorrido se le puede asignar un color, por ejemplo el norte rojo, el sur verde etc. También es muy útil disponer todos los libros que tienen que consultar (menos las enciclopedias) en un carrito para agilizar las búsquedas.

Algunas de las consultas se pueden hacer en enciclopedias y diccionarios en CD-ROM en vez de en libros, en este caso tendremos preparado un ordenador para tal fin.

Las preguntas las confeccionamos sobre temas culturales y curiosidades de Madrid. Los símbolos se relacionan con las respuestas.

## DESARROLLO

Formamos cuatro grupos y comenzamos con una introducción a los libros de referencia y sus tipos (diccionarios de la lengua, de idiomas, enciclopédicos, temáticos etc.). A continuación explicamos en qué va a consistir el juego. Cada grupo va a hacer un recorrido diferente por el plano de Madrid, comenzando por un punto en cada extremo del plano (norte, sur, este y oeste) hasta llegar a la meta que es la misma para todos. Para ello tienen que seguir los siguientes pasos:

## DE MARCHA POR MADRID



1. Les damos un sobre con una pregunta y al resolverla obtienen el nombre de un lugar (calle, plaza, monumento, museo, etc.)
2. Tienen que localizarlo en el plano. Cuando lo consiguen, nos lo señalan y si es correcto les damos el símbolo de ese lugar para que lo coloquen en el plano grande con ayuda de la masilla y, de esta manera, van marcando cada ruta.
3. Les damos el sobre siguiente para que averigüen el próximo lugar que tienen que marcar. En total son ocho sobres con ocho preguntas.
4. Para finalizar y averiguar cual es la meta tienen que resolver una adivinanza.

Para evitar que todos los grupos se arremolinen en torno al plano grande, se puede dar a cada grupo un plano pequeño de su zona, que tendrán encima de la mesa.

### ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Realizan búsquedas en la Guía Urbana, de la página Web del Ayuntamiento. Pueden buscar lugares de interés del grupo, como su colegio, domicilios y equipamientos del barrio.

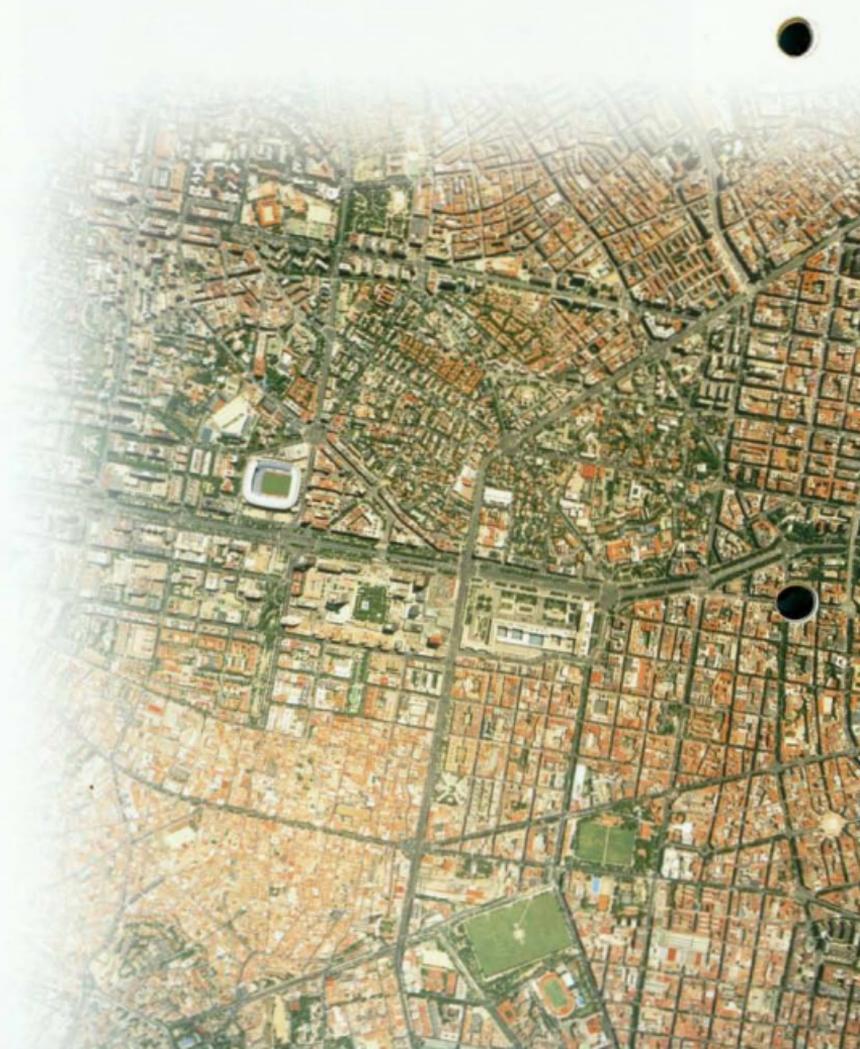
## TEMAS TRABAJADOS

Obras de referencia de la Biblioteca (enciclopedias, diccionarios, crónicas etc.).

Estrategias de búsqueda de información.

Uso de obras de referencia en soporte informático.

Orientación espacial en un plano.



ACTIVIDADES TEMÁTICAS

EGIPTO: VIAJE AL PAÍS DE LAS MOMIAS



**MATERIAL**

- Papel pinocho, cartulinas doradas, rafia.
- Todos los libros que tengamos sobre Egipto en la sala infantil.
- El CD-ROM "Los egipcios". SM. (Mundo clic).
- Los juegos "Juega con los jeroglíficos" de Ediciones del Prado y "Momias" de SM. (Cajas de historia).
- Maquillaje negro y bastoncillos de algodón para aplicarlo.
- Fotocopias: alfabeto jeroglífico y pasatiempos, cuestionario sobre las momias, preguntas imitando papiros, pectorales, collar y cobra.
- Plano de Egipto pegado en un cartón y plastificado.
- Una campana, un despertador o silbato.

**DURACIÓN**

1 hora y 30 minutos



## PREPARACIÓN

Tenemos preparadas todas las fotocopias y recortados el papel pinocho y las cartulinas. Colocamos las mesas y las sillas de manera que creemos cuatro espacios bien diferenciados y uno de ellos debe disponer de un ordenador.

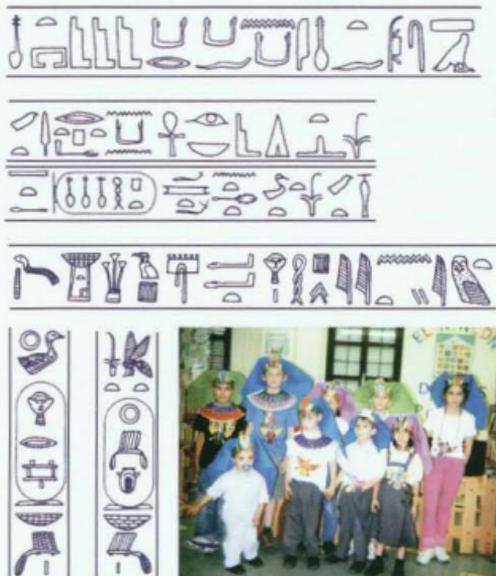
## DESARROLLO

Vamos a realizar actividades simultáneas en cuatro espacios que hemos creado. Cuando llega el grupo realizamos con ellos un recorrido, explicándoles lo que significa cada actividad y lo que van a realizar. A continuación formamos los cuatro grupos y les advertimos del tiempo que van a permanecer en cada lugar, que será de 15 a 20 minutos y en cuanto suene la señal (campana, despertador etc.) tienen que pasar inmediatamente a la siguiente.

Las cuatro actividades son:

- 1. Descifra los jeroglíficos.** Este es el espacio dedicado a la escritura. Hemos preparado la imprentilla con caracteres jeroglíficos y las fotocopias. En una de ellas tienen las equivalencias entre los dos alfabetos y un dibujo con un cartucho para que escriban dentro su nombre. La otra hoja contiene pasatiempos en jeroglífico para que los resuelvan. La persona que dirige este grupo les va indicando algunas observaciones y curiosidades sobre la escritura egipcia.

## EGIPTO: VIAJE AL PAÍS DE LAS MOMIAS



**2. Moda egipcia.** Después de hacer una pequeña introducción sobre la manera de adornarse y maquillarse los egipcios, mostrándoles las ilustraciones de los libros, tienen que realizar una de las tres piezas que hemos preparado para que se adornen. Estas tres piezas son: un pectoral que representa un halcón, un collar de piedras semipreciosas y el tocado del faraón. Una vez terminadas se las colocan y se maquillan los ojos con la pintura negra para conseguir un aspecto más apropiado a la ocasión, así caracterizados pasan a la siguiente actividad cuando suena la señal.

**3. Travesía por el Nilo.** Realizamos un viaje por el Nilo con la ayuda de un plano y los libros que tenemos en la sala infantil sobre la civilización egipcia. Les vamos entregando, uno por uno, los papiros dónde se les hace una pregunta relacionada con un lugar emblemático. La respuesta tienen que encontrarla en los libros y localizar el lugar en el plano, colocando una pequeña fotografía. Estos tres lugares son: las pirámides de Gizeh, el Valle de los Reyes y el templo de Abu Simbel. Si el grupo resuelve estas cuestiones muy pronto podemos hacerles más preguntas sobre otras cosas que les pueden interesar, por ejemplo sobre la tumba de Tutan-khamón o cómo se fabrica un papiro, etc.

**4. Marchando una de momia.** En el ordenador de la sala infantil van siguiendo el proceso de momificación en el CD-ROM citado anteriormente, abriendo la actividad "Haz una momia". Al mismo tiempo tienen que manipular el material del juego "Las momias" siguiendo los pasos que nos indica el CD-ROM y contestar un test que les entregamos para que sigan las explicaciones con más detenimiento.

## TEMAS TRABAJADOS

La civilización egipcia.

Libros de conocimiento y otros materiales didácticos.

