

Busca a Loleo

Juego para formar usuarios desde la biblioteca escolar

Ana María López Andrade
Coordinadora de la biblioteca
del C.P. Velázquez
(Fuenlabrada)

Esta experiencia de formación de usuarios fue realizada en el C.P. Velázquez de Fuenlabrada (Madrid).

Loleo es la mascota de nuestra biblioteca escolar.

Nació a raíz de un concurso que propusimos a todos los alumnos y alumnas del centro.

El objetivo fundamental de esta actividad es mostrar, de forma lúdica, el sistema de organización de nuestra biblioteca, pensando además que debía ser válida para toda la comunidad escolar: maestros, padres y alumnado. Además, con este juego, conseguimos ser todos más autónomos en el manejo de los libros informativos y de ficción dentro de la biblioteca.

Hoy día, tras cuatro años de existencia, Loleo sigue más vivo que nunca, pues ha sabido adaptarse bien a todos los que con él han jugado.

Loleo forma parte ya de todas las actividades que organizamos desde nuestra biblioteca: nos informa de cuáles son las normas de la biblioteca, nos ayuda a encontrar los libros que necesitamos, nos envía mensajes, nos presenta cuentos y, sobre todo, juega al escondite con nosotros, y así nos ayuda a formarnos como usuarios de la biblioteca.

Busca a Loleo es, pues, un juego que consiste en encontrar a nuestra mascota, en sus diferentes colores, dentro de unos libros seleccionados previamente y mediante un sistema de pistas.

Preparamos el juego

Las fases de preparación del juego fueron:

- Se hizo a Loleo en tamaño pequeño, como para ser escondido en cualquier



libro, y se fotocopió 8 veces en cartulinas de colores; de este modo surgieron Loleo blanco, azul, verde, rojo,

amarillo, rosa, naranja y morado.

- Se pensó qué libros serían los mejores para esconder a Loleo, teniendo en cuenta que deberán estar bien repartidos por toda la biblioteca, es decir, pertenecer a diferentes grupos de la CDU (Clasificación Decimal Universal) y adaptarse a todos los ciclos de primaria.
- Se inventaron pistas para localizarlos, siempre relacionadas con los libros, y en forma de poesía o acrósticos.
- Se confeccionaron una serie de preguntas que sirvieran para la observación del libro y del lugar donde se encontró.

Antes de jugar

Se explica a los alumnos/as cómo está organizada la biblioteca, qué es un tejuelo, una ficha, dónde está el número de registro del libro, etcétera. Finalmente les contamos qué es la CDU y en qué lugar podemos observarla: en nuestra biblioteca está dibujada en un tren de colores cuyos vagones representan los diferentes números de clasificación de las materias, de cuyas ventanas salen objetos o imágenes que simbolizan el tema correspondiente.

Teniendo en cuenta que nuestros alumnos son de Primaria, les facilitamos la labor de búsqueda poniéndoles un montón de libros sobre una mesa, entre los cuales estarán los elegidos para el escondite de la mascota.

Para realizar el juego se organizan ocho grupos, ya que disponemos de ocho Loleos.

A cada grupo se le da una ficha con una pista y unas preguntas para contestar relacionadas con el libro.

El modelo de ficha que se hizo quedó así:

JUEGO PARA FORMAR USUARIOS DE NUESTRA BIBLIOTECA

Busca a Loleo

Loleo es la mascota de nuestra Biblioteca.

Te voy a dar pistas para que lo encuentres.

Loleo azul: vivo en un álbum muy sabroso para los que tienen entre 10 y 100 años.

Cuando lo encuentres responde a estas preguntas:

¿Qué tiene su tejuelo?

¿Qué significa el número o el color del tejuelo?

¿Tiene ficha? ¿Para qué sirve la ficha?

¿Cuál es su número de registro? ¿En qué parte del libro está?

Completa los datos del libro: título, autor, ilustrador, editorial y colección.

Las demás pistas son:

- *Loleo verde*: Huelo muy bien, pues siempre estoy escondido en un libro lleno de flores.
- *Loleo rojo*: En un cofre de palabras suelo vivir, para que los más pequeños me puedan abrir.
- *Loleo amarillo*: Escondido estoy en un cuento secundario encontrado en la torre de Babel.
- *Loleo blanco*: En caja de bombones suelo estar, pero en realidad sirve para educar.
- *Loleo rosa*: Búscame inmediatamente bajo la inexistente *aifosolif*.
- *Loleo naranja*: Ando escondido en un libro refugio de enamorados, pues a la hora de rimar siempre te da la mano.
- *Loleo morado*: ¡Ajá!, en un libro de números está, ¡ajá!, con él vas a disfrutar.

Estas pistas son las que se dieron a los profesores; para los alumnos y alumnas se inventaron otras más sencillas adaptadas a su nivel.

Buscamos a Loleo

El grupo que lo encuentre y conteste bien a las preguntas, podrá seguir jugando en la búsqueda de otro Loleo. Los libros que se

utilizan para esconder a Loleo, en el caso de las pistas antes mencionadas, son:

- *Loleo azul* estaba en un álbum titulado *El higo más dulce* de la editorial Fondo de Cultura Económica de México.
- *Loleo verde* estaba en el libro titulado *Flores que me gustan* de la *Enciclopedia Larousse* de los pequeñines.
- *Loleo rojo* se escondió en un diccionario para los niños.
- *Loleo amarillo* se encontraba en un cuento de Inglés, para los alumnos de Secundaria.
- *Loleo blanco* estuvo escondido en las famosas Cajas Rojas del Ministerio.
- *Loleo rosa* estaba metido en la *Biblia* (la pista era un acróstico y la palabra *filosofía* escrita del revés).
- *Loleo naranja* quedó escondido en el libro de poesía *Lecciones de poesía para niños inquietos*, de Luis García Montero, Editorial Comares.
- *Loleo morado* se hallaba en un libro de matemáticas titulado “¡Ajá!” de la Editorial Labor.

Al finalizar el juego se deben colocar los libros utilizados en las estanterías correspondientes, con el fin de que lleguen a coger soltura en la colocación de los diferentes libros de la biblioteca.

El resultado

El juego resulta altamente satisfactorio para todos pues con él llegamos a la conclusión de que la biblioteca no es sólo un lugar silencioso y serio sino un espacio lúdico en el que se pueden aprender muchas cosas. ☑

