

*La Biblioteca,  
un lugar para  
perdersse y  
encontrar...*

## **Introducción.**

*La biblioteca un lugar para perderse y encontrar pretende acercar a los jóvenes al lado desconocido de esta entidad. Permite de manera lúdica adentrarnos en las diferentes generalidades temáticas que la Biblioteca presenta. Adentrándonos en el conocimiento de la “clasificación decimal universal”, pero de una manera amena e intrigante, despertando la curiosidad y el juego más que la imposición o el castigo.*

*El deber así se convierte en placer. Aprender con cariño.*

## **Desarrollo de la sesión:**

*La sesión comienza con esta leyenda:*

*1789. PARIS. Un carpintero trabaja en su carpintería. Afuera se escuchan voces.*

*¡REVOLUCION. Revolución. Revolución.!*

*En las calles campesinos con hoces, leñadores con hachas, pastores con garrotes, carpinteros con sierras gritan:*

*¡REVOLUCION. Revolución. Revolución.!*

*¡Los reyes se quedan con nuestra cosechas!. –dicen algunos.*

*¡Los nobles se quedan con nuestro dinero para construirse grandes palacios!*

*¡El clero se lleva la leche de nuestra cabras, la carne de nuestros corderos!. ¡nuestros hijos pasan hambre!.*

*¡Revolución, Revolución, Revolución!*

*El carpintero Jean Paul sale a las calles y ve:*

*-Palacios incendiados y dentro de esos palacios bibliotecas ardiendo.*

*-Casas de nobles incendiadas y dentro de esas casas bibliotecas ardiendo.*

*-Iglesias incendiadas y dentro de esas iglesias bibliotecas ardiendo.*

*Entre las llamas va recuperando los libros que puede y se los lleva a su casa.*

*LA revolución ha terminado.*



*Jean Paul tiene cientos de miles de libros en su casa que ha salvado del fuego.*

*Algunos vecinos le piden , libros de medicina, de filosofía o de arte. El sabe que los tiene pero no sabe dónde. Comienza a construir estanterías y las clasifica. En este orden: (Comienzo a explicar la clasificación decimal universal)*

**Ana Valdés bibliotecaria de Villena es la autora de esta leyenda.**

Esta historia me permite entrar en un territorio imaginario en el que los jóvenes viajan en el tiempo y descubren un sentido lógico de la ordenación de los libros movido por una necesidad clara de clasificación.

### **Primera parte.**



Separo el grupo de jóvenes en diferente temáticas, según los números de ordenación decimal, evitando el número 4.

*Comienzo por el cero.*

#### **Grupo 0. OBRAS GENERALES.**

De la estantería cero extraigo una enciclopedia para niños que lleva por título, ¿Por qué? ¿Cómo? ¿Dónde?. Con un azar premeditado selecciono algunas preguntas que los niños del grupo cero van leyendo para que el resto lo adivine. De manera

ordenada y silenciosa. Con riguroso orden y concierto.

Las preguntas de este libro son divertidas y las respuestas asombrosas. Sin duda está muy bien pensado para las edades comprendidas entre 9 y 12 años, porque despierta la curiosidad, algo necesario para investigar y aprender.

#### **Grupo 1. FILOSOFIA.**

Selecciono el libro LA gran enciclopedia de la paz, que se encuentra catalogado en la Biblioteca de Villena con el número 1, puesto que el tema que aborda es de carácter filosófico.

Realizo un juego ilustrativo con botellas de agua. Una gran botella de 8 litros que rebosa y una pequeñita de escasos 33 centilitros.

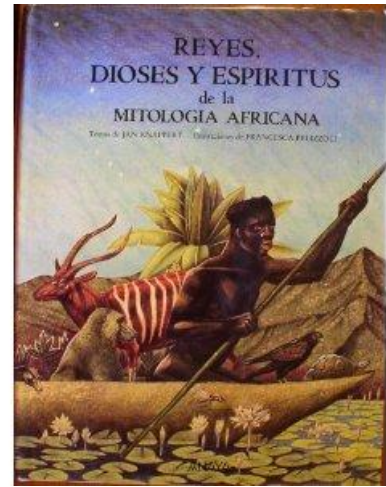
Asigno un reparto injusto, pero real, diciendo que a los que le toco por destino, azar o suerte el grupo uno tiene en posesión el 90 % de la riqueza del mundo. Y que el resto sólo tienen acceso a los recursos de la botella pequeña. Con preguntas filosóficas abro un debate que plantea uno de los grandes retos que la humanidad debe afrontar en las próximas



décadas: “la supervivencia de la especie humana”. Por primera vez en la historia de la humanidad nosotros tendremos 10 años menos de esperanza de vida que nosotros.

### **Grupo 2. Religión.**

Tomo el libro “Reyes, Dioses y Espíritus de la mitología africana” y de ahí extraigo un mito de una tribu de Kenia que nos habla de cómo llamar al Dios de la lluvia. La idea es que los jóvenes que han sido seleccionados por el grupo dos, se conviertan en chamanes que harán el rito Keniano de invocación a las nubes.



En este rito se canta y se baila, pero siempre con el respeto al lugar donde nos encontramos.

Cuando acaba el rito llueve de verdad y los niños terminan riendo. Africa tiene mucho que enseñarnos.

### **Grupo 3. Ciencias Sociales.**



Aparece el libro : “las mejores 500 preguntas y respuestas”.

Este libro nos propone una serie de preguntas con lógica, que tienen a veces respuestas disparatadas. Como por ejemplo:

¿cual es la ciudad más explosiva del mundo?.

Algunos niños responden nombrando ciudades en Guerra, viendo al final que es GRANADA y sirviendo sus respuestas para reflexionar sobre la violencia en el mundo.

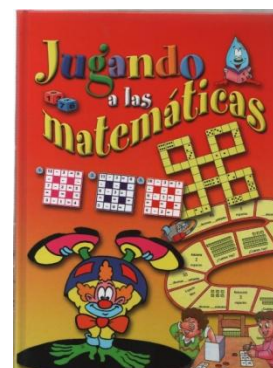
### **Grupo 4.**

En este grupo realizo una pantomima sobre el vacio. Sobre el vacio que quizá algún día sea llenado.

### **2 PARTE.**

### **Grupo 5. Ciencias Puras.**

Realizo entonces un juego matemático de adivinar un número en el que los jóvenes descubren la parte lúdica de las matemáticas y la posibilidad de entretenerse y divertirse con este tipo de libro. También trabajo con el libro “Juguemos con las



plantas". Fabrico un perfumador para el cajón de los calcetines, con lavanda, romero y tomillo.

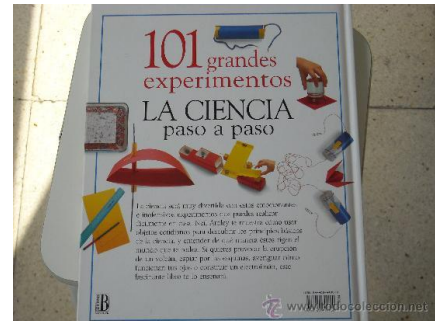
### Grupo 6. Ciencias aplicadas.



Con el libro de las ilusiones muestro los diferentes efectos ópticos que nos hacen confundir la realidad y la ficción. Este libro claramente nos demuestra que la percepción es algo variable y totalmente subjetivo. Los jóvenes descubren así una manera diferente de acercarse a un libro donde lo que prima es la imagen y el juego visual.

### Grupo 7. Arte, deportes y ocio.

Con el libro 101 grandes experimentos. Realizo 3 experimentos que aunque son simples realmente incentivan a los chavales a investigar y crear por ellos mismos. Trabajo el principio del motor a propulsión de los aviones con un globo. El principio de Arquímedes con una funda de bolígrafo y una botella de plástico y los principios básicos del electromagnetismo.



### Grupo 8. Lengua y literatura.

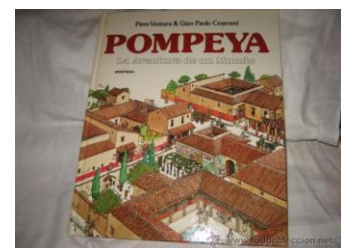


El libro como escribir Historias de Aventuras, nos propone de manera sencilla una guía para convertirnos en escritores de nuestras propias historias. Utilizando una pizarra en la que anotamos un lugar, un personaje y una acción creamos entre todos una historia inventada "in situ", que tenga como tema principal el suspense. Es decir que no cerremos la historia mientras la contamos y siempre la dejemos abierta a lo que va a pasar después para mantener en todo momento la intriga.

Las historias que surgen suelen tener un componente absurdo extraordinario.

### Grupo 9. Geografía e historia.

Pompeya: LA aventura de un mundo. Me sirve como punto de partida para dar a entender a los educandos la fragilidad de la vida humana. Vivimos en una planeta vivo, convulso y no estamos exentos de sufrir cualquier catástrofe, sea producida por la propia tierra o venida del



exterior (meteoritos, tormentas solares, ect).

Pompeya representa claramente nuestra condición vulnerable frente al inmenso poder la tierra. Mediante un juego romano trato de hacer conscientes a los niños de la enorme importancia que representa el cuidado del medio ambiente y sobre todo a valorar la vida y a vivirla con respeto hacia uno y hacia los demás.

*Tengo una maleta-biblioteca cargada de conocimientos, pero de nada me sirven si no la abro, si no la comparto. Nuestras vidas no son islas. Somos seres gregarios y la otredad nos completa.*

*En esta sesión planteo perderse en la biblioteca con un único sentido encontrar lo que te falta, sea un conocimiento, una inquietud literaria, una fórmula matemática, las propiedades de una planta medicinal o el significado de una palabra.*

*El amor por los libros aparece cuando estos completan tus carencias, incentivan tus inquietudes, alientan tu vocación y te abren mundos imaginarios o reales que ni soñabas.*

*LA biblioteca es un lugar sagrado que hay que profanar de una manera simple:*

*Abriendo un libro.*

*Miguel Angel Montilla Domene (Biblio-humano).*



