

# LUDOTECA LAS TRES CAMPANAS

Seminario de Lectura de la UEX

La Ludoteca “**Las 3 Campanas**” nació en el comienzo del curso 2002/2003 con el fin de crear un espacio de ocio y dinamización cultural destinado a las edades correspondientes a los ciclos de Primaria y Secundaria.



Desde el punto de vista pedagógico se convierte en un sitio para la socialización, que además impulsa el desarrollo de competencias académicas en el niño y el joven, a través de la lectura, el juego y la dramatización.



Nuestro equipo trata de inculcar el hábito lector en los colegiales mediante métodos poco tradicionales. En nuestra biblioteca el silencio brilla por su ausencia y los libros no aparecen clasificados por colores, ni por colecciones ni mucho menos por CDU, sino que aparecen clasificados por su temática: “libros para reír”, “libros para llorar”, “libros para aprender”...lo que da sensación de aparente desorden. Tampoco existen excesivas mesas y sillas para una lectura pausada y, en su lugar, existen cómodos cojines de colores.

Para tratar de evitar que en un determinado momento nuestra ludoteca resultase aburrida y monótona cada mes transformamos el edificio en un escenario diferente: decoración, temática de las actividades, nuestros personajes...De forma que hacemos cumplir eso de que con los libros se puede viajar a muy diversos parajes.

Sirva como muestra el cuaderno de bitácora de nuestra primera travesía que ha tenido como marco el mundo de los piratas, tomando como hilo la historia de un pirata que, al igual que Alonso de Quijano enloqueció

leyendo libros de caballerías, pierde la cordura leyendo libros de piratas. Aprovechando los distintos espacios del edificio marcamos la subdivisión entre la bodega y la cubierta y dentro de éstas una serie de zonas muy concretas:

- **PUERTO:**

Zona de recepción en la que se informaba a los recién llegados de qué era lo que iban a ver y que todo lo que veían no era real sino producto de la locura de un hombre y que debían seguirle la corriente para que éste no se enfadase. Para hacer que los niños se entrasen más en el papel de piratas les repartimos pañuelos que además nos eran útiles para posteriormente hacer equipos



- CIBERCANTINA

Si hay una constante en los talleres organizados por nuestro seminario es la presencia de las nuevas tecnologías. Tratamos de hacer comprender a niños y mayores que no existe ninguna pugna entre el libro y el ordenador y que ambos son indispensables para la educación del niño.

En esta ocasión colocamos unos ordenadores en los que se podía jugar a hundir la flota mientras un pirata trataba de impedir la victoria y además se podía navegar por una serie de páginas escogidas por nuestros educadores.

En un rincón de la cibercantina estaba nuestra pitonisa que hizo las delicias de todos con sus ocurrentes lecturas del futuro. Fue muy gratificante ver las sonrisas crédulas algunas, incrédulas otras de nuestros pequeños piratas al escuchar las premoniciones hechas las cartas del tarot.

- TESOROS DE LA LECTURA

Dedicamos este espacio a la búsqueda del tesoro y, como no, el gran tesoro de nuestro barco pirata eran los libros. Los niños aquí debían de buscar una serie de títulos atendiendo a las pistas dadas por el pirata loco. Siguiendo la voz de “está por la derecha”o “está por la izquierda”, los tripulantes se veían *obligados* a ver todos los títulos de los libros que componen nuestro fondo ya que aquel que localizaba el título solicitado recibía premio.

Aquí también dedicamos un apartado a la lectura comprensiva donde, mediante fichas elaboradas nuestros especialistas, respondían a unas preguntas sobre un libro escogido arbitrariamente.

- MAGIA Y GUIÑOL.

Dos de las actividades que impusieron una pausa en el ajetreado mundo de los piratas...Nuestro mago, hizo una serie de trucos en los que los chicos tenían que participar activamente con sus respuestas y consiguió que por unos momentos grupos de niños de más de 120 niños se mantuviesen en silencio y totalmente asombrados al ver, por ejemplo, como de su propia mano salían una docena de conejos.

En el guiñol (o telediario si los niños eran mayores) se representó una actuación de títeres hecho con materiales caseros como una patata, una berenjena, un pimiento... y que consiguió esbozar una sonrisa en más de uno .

#### ZONA SUPERIOR:



Es la zona del cine y de los juegos, en ella los chicos ven una película (en este caso *Hook*) y contrastan la vida de los piratas que han conocido previamente con la cómo la que ahora ven la televisión.



Existía también un espacio dedicado a juegos diversos desde adivinanzas hasta el juego del pañuelo pasando por interpretación de canciones piratas o dibujo de banderas.

Estas actividades, como se ha dicho, se amoldan a la temática correspondiente, como por ejemplo, búsqueda de libros de naves espaciales o de mitología o bien trabalenguas y acertijos sobre brujas o duendes.

Todas las actividades son desarrolladas por diplomados en biblioteconomía y magisterio o bien estudiantes del último curso. El equipo ludoteca somos:

Coordinadora ludoteca: M<sup>a</sup>Teresa Batalla Calvín

Coordinación Infantil: Estela Cabrera Lunar

Coordinación Primaria y Secundaria: Luis Carlos David Macías e Indara Puerto Grajera.

Coordinación Audición y Lenguaje: Ramón Madrigal Moirón.

Magia e ilusionismo: Borja Rivero Bagulho.

Colaboradores y equipo de dramatización: Carmen Barea, Silvia, Laura, María José, Juan Diego, Raquel y Cristina,