

### 1- TITULO

#### CONCURSO NOMBRE Y MASCOTA BIBLIOTECA ESCOLAR

### 2- PÚBLICO OBJETIVO

ESTUDIANTES DE GRADO 0 A 11

### 3- OBJETIVO GENERAL

- ❖ Dar un nombre a la Biblioteca.
- ❖ Crear una mascota
- ❖ Crear un Slogan
- ❖ Dar un nombre representativo al curso, con su Director de grupo

### 4- OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Acercar a los estudiantes a la Biblioteca para que puedan expresar y aportar sus habilidades.
- Motivar a los estudiantes a tener un acercamiento con la biblioteca como un espacio para explorar, encontrar conocimientos y aportarlos para beneficio de la comunidad.
- Darle un nombre a la biblioteca donde los estudiantes sean los autores de este concurso.
- Que desde el más pequeño hasta el más grande pueda participar e interactuar con este concurso y sea un estímulo.
- Que la mascota sea la representación y expresión de talento de los estudiantes.
- Que el Slogan se pueda organizar con la mascota.

### 5- COMPETENCIA INFORMACIONAL

Uso de la Información;

Aplica la información recuperada.  
Encuentra nuevas formas de comunicar, presentar y usar la información.  
Presenta el producto informativo.

### 6- APRENDIZAJE PARA LA VIDA

Mediante esfuerzo dedicación, información y utilización de recursos se puede llegar a conseguir un objetivo específico de alcanzar una meta al participar en algún concurso o actividad que promueva exigencia, responsabilidad y gusto.  
Aportar su conocimiento, ideas y talento y trabajo realizado para mejoramiento de su entorno escolar.  
Tener ese reconocimiento ante la comunidad en general por lograr ganar no solo por lo material sino la satisfacción como persona de lograr impactar en la sociedad con su trabajo expuesto.

### 7- METODOLOGÍA:

Se realiza la convocatoria por curso, con su respectivo director para escoger, nombre para la biblioteca, una mascota, el slogan y el nombre representativo para el curso, para motivar a los cursos en la participación y exponer y dar información en medios como; emisora estudiantil, carteleras informativas, blog de la biblioteca, medios tecnológicos, entre otros.  
La selección de estos trabajos debe cumplir con las pautas que se dan al iniciar el concurso, los que no cumplen con estas quedaran descalificados.

#### Bases del Concurso:

Participantes estudiantes y docentes.-

#### Las Pautas del Concurso --Nombre de la Biblioteca

- 1) El nombre podrá referirse tanto como a un personaje real como novelista- pensador, poeta, dramaturgo. Debe exaltar nuestra institución, tradición cultural o de interés de estudio.
- 2) Este debe llevar una breve explicación y argumentación investigativa máximo de ½ pagina el nombre para la biblioteca.
- 3) Escrito en nuestro Idioma (español)
- 4) En un 1/8 de cartulina blanca pasar la propuesta.
- 5) Se tendrá en cuenta la creatividad.

#### Las Pautas del Concurso Mascota;

- 1) El personaje debe ser inventado, no copiaremos, ni calcaremos otras imágenes o caricaturas.
- 2) La creatividad se tendrá en cuenta y la proyección que nos brinde esta imagen para una biblioteca escolar.
- 3) La mascota debe transmitir algo referente a una biblioteca.
- 4) Se realizará en 1/8 de cartulina blanca.
- 5) Materiales; se pueden utilizar, lápices, colores, rotuladores, pinturas, oleos entre otros.

#### Las Pautas del Concurso Slogan-;

- 1) Que resalte la función de la biblioteca escolar.
- 2) Que se identifique con la misión, visión y PEI del colegio.
- 3) Que sea corto y emotivo.
- 4) Se realizará en 1/8 de cartulina blanca
- 5) Y para todos los trabajos se tendrá en cuenta la pulcritud en la entrega de estos trabajos.

#### El Nombre del Aula con su Director de Grupo;

- 1) El curso con su director de grupo escogerán un nombre que identifique el aula y argumentarlo.
- 2) El nombre se entregará en un 1/8 de cartulina blanca junto con los demás trabajos realizados.
- 3) Este nombre se debe ubicar en un sitio visible con su explicación a la entrada del salón.

#### La entrega;

- Las propuestas serán entregadas a la Biblioteca, en un sobre sellado por el docente únicamente con;
  - ✓ El Nombre elegido por el curso para la Biblioteca su breve explicación.
  - ✓ El dibujo de la Mascota.
  - ✓ El Slogan,
  - ✓ El nombre del curso.

**NOTA; DE CADA CURSO SALDRÁ UNO SOLO NOMBRE PARA LA BIBLIOTECA, UNA SOLA MASCOTA Y UN SOLO SLOGAN.**

- Debe ser marcado con los siguientes datos;
  - Nombre completo del docente
  - Curso
  - Y el nombre que seleccionaron para el curso.

#### Para recordar;

"La copia de una obra, o parte de ella, se ha denominado PLAGIO y hace parte de las violaciones al Derecho de Autor. En Colombia esto constituye un delito y está contemplado en diferentes leyes como: Ley 23 de 1982, Ley 565 de 2000 y Ley 603 de 2000."

#### JURADO

#### Compuesto por;

- ❖ Equipo Directivo -3 docentes de humanidades (JM y JT Sede 2) -3 docentes de artística (JM y JT Sede 2) -3 estudiantes entre ellos un vocero de primaria, y la bibliotecaria." **Los docentes Directores de Curso no podrán ser parte del jurado"**
- ❖ La decisión se hará pública a toda la comunidad estudiantil.
- ❖ Los ganadores podrán admirar su trabajo en carteleras informativas en la institución y se hará el reconocimiento como en la Biblioteca, emisora estudiantil, y demás medios de comunicación, además se tiene un incentivo sorpresa para los ganadores.
- ❖ Esta información la podrán encontrar en el blog de la biblioteca y Facebook;
- ❖ <http://bibliotecapradoveraniego.wordpress.com/2013/07/11/que-es-una-biblioteca-escolar/>
- ❖ Facebook; [biblioteca.pradoveraniego@facebook.com](https://www.facebook.com/biblioteca.pradoveraniego)

#### 6-RECURSOS

1. Publicidad, carteleras, marcadores, papel.
2. Plotear las fotos de los estudiantes ganadores junto con su trabajo y docentes.
3. Caja que servirán como buzón.
4. Cartulinas, marcadores, papel de colores para la realización de carteles publicitarios.
5. Medios tecnológicos como el blog y Facebook de la biblioteca
6. Hacer una placa con el nombre de la Biblioteca Escolar, con su mascota y Slogan.
7. La Premiación sorpresa para los ganadores.

#### 8- EVALUACIÓN

#### Selección

Nombre de la Biblioteca, Mascota, Slogan, Nombre de Aula.

#### 9- RESPONSABLES DEL PROGRAMA

Karen Lorena Garzón Mateus - Bibliotecaria.