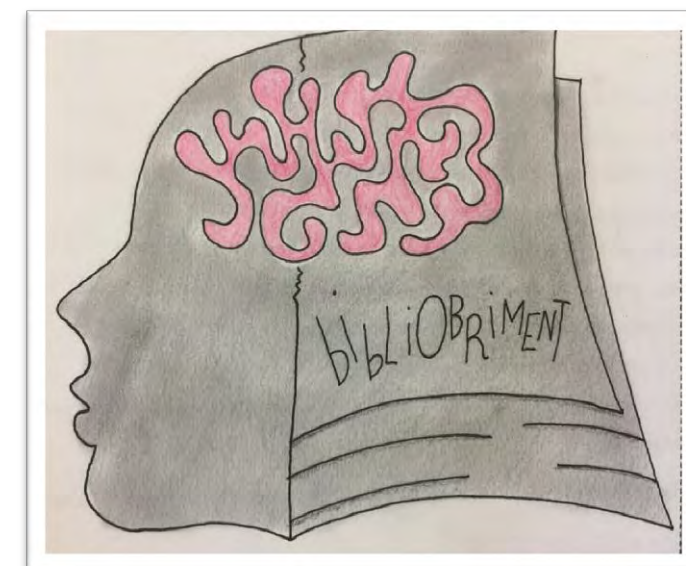


**REpte: CONVERTIR LA BIBLIOTECA EN UN LABORATORI DE NOVES EXPERIÈNCIES DE LECTURA I APRENENTATGE PER A QUE FACILITI LA INNOVACIÓ PEDAGÒGICA I LA COHESIÓ DE TOTS ELS AGENTS DE LA COMUNITAT EDUCATIVA**



# ATRAPATS A LA BIBLIOTECA



## 1 - Descripció



L'activitat consisteix en resoldre uns enigmes per arribar a un objectiu comú. El plantejament és fer-ho cada divendres, per equips de 6 persones (2 adults de la comunitat educativa i 4 alumnes). Es prepararen dos circuits de proves adaptats a l'etapa d'infantil i a la de primària.

## 2 - Necessitat del centre

- La detecció de la disminució de la motivació per la lectura donada pels canvis socials.
- L'augment de la diversitat de l'alumnat com a repte per aconseguir l'equitat.
- La implicació de tota la comunitat educativa per millorar la cohesió i la participació.



## 3 - Avenços que suposarà

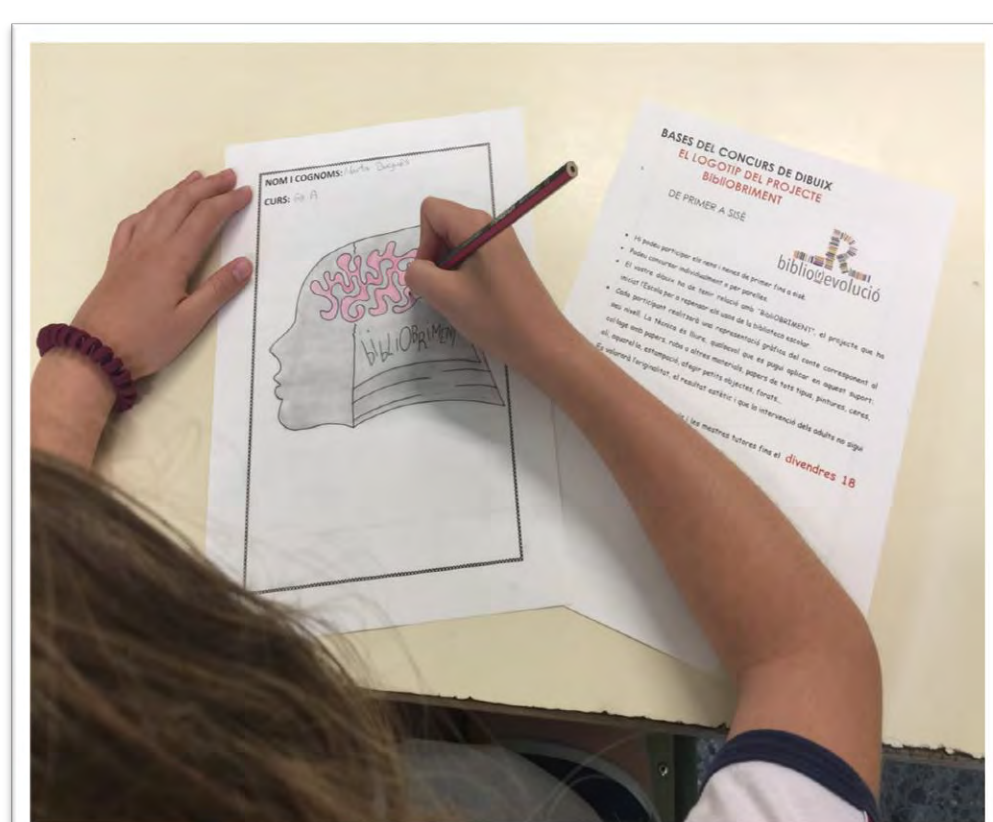


- ✓ La regeneració de propostes vinculades amb el joc
- ✓ L'ús de les noves tecnologies aplicades a activitats de lectura (codis QR, tauletes...)
- ✓ L'alumnat com agent actiu del seu aprenentatge
- ✓ La inclusió de tota la diversitat de l'alumnat.
- ✓ La cohesió de tota la comunitat educativa.
- ✓ La renovació i mobilització del fons bibliotecari.

## 4 - Els 3 aspectes més interessants

- ✓ **PROMOCIÓ A LA LECTURA:** La lectura serà clau per resoldre els enigmes proposats mitjançant el joc i utilitzant tots els recursos de la biblioteca (tauletes, llibres o jocs)
- ✓ **COHESIÓ.** Per mitjà d'aquest joc ens relacionem, aprenem i compartim experiències que ens fan sentir bé tot col·laborant els uns amb els altres i establint vincles.
- ✓ **INCLUSIÓ.** Jugar no és exclusiu dels infants, jugar és un acte per a tots els públics, que ofereix les mateixes oportunitats a tothom.

"Jugar és una activitat saludable i que ens fa feliços". Oriol Comas i Coma  
**I nosaltres som i volem ser feliços!**



**Hem comptat amb la mentoria d'Anna Juan**