

**MANUAL DE PROCEDIMIENTO PARA A ASIGNACIÓN DE ENCABEZAMENTOS DE
MATERIA ÁS OBRAS DE FICCIÓN INFANTIL
REDE DE BIBLIOTECAS DE GALICIA**

Versión 1 (xaneiro 2009)

Coordinado por:

- **Begoña Domínguez Dovalo**

Elaborado polo Grupo de Traballo no que participaron as seguintes bibliotecas:

- **Biblioteca Nodal da Coruña**
Representante: Elena García Pazos
- **Biblioteca Nodal de Lugo**
Representante: Sabela Pérez Forneas
- **Biblioteca Nodal de Ourense**
Representante: Cristina Gayoso Diz
- **Biblioteca Nodal de Pontevedra**
Representante: Carmen Mata Cid e Paula Guillén Varela
- **Biblioteca Nodal de Vigo**
Representante: Josefa Vázquez Ruiz de Ocenda
- **Biblioteca Nodal de Santiago**
Representantes: Carina Fernández Faya e Begoña Domínguez Dovalo
- **Rede de Bibliotecas Municipais da Coruña**
Representante: Victoria Toba Nardín

INTRODUCCIÓN

O obxectivo deste manual é dar unhas pautas para o enriquecemento dos rexistros bibliográficos das obras de ficción infantil con información adicional sobre:

- Xénero
- Personaxe
- Lugar / época
- Tema

1. ÁMBITO DE APLICACIÓN

Obras de ficción dirixidas a público infantil

2. TESAUROS

Os seguintes por esta orde:

Para as materias:

- “Encabezamientos de materia para libros infantiles y juveniles” da FGSR.
- Catálogo de autoridades da Biblioteca Nacional

Para os xéneros:

- Lista propia elaborada polo Grupo de Trabajo

3. FONTES DE INFORMACIÓN

- Título e subtítulo
- Sobrecuberta
- Cuberta posterior
- Solapas

Teñen especial importancia as sinopses e as notas críticas que soen aparecer nalgunha das fontes citadas.

- A propia obra
- Fontes externas (webs especializadas (SOL), dicionarios literarios, catálogos de editoriais, etc.)

4. PAUTAS DE APLICACIÓN

XERAIS:

- Debe primar o criterio do usuario.
- Asignar encabezamento de xénero sempre e cando o vexamos claro. Ante a dúbida, mellor non asignalo.
- Unha obra pode pertencer a máis dun xénero.
- Asignaremos os encabezamentos **en galego e castelán**. (As bibliotecas co **programa Meiga** só en castelán).

ESPECÍFICAS:

▪ **Codificación IBERMARC:**

No 008 son especialmente importantes dúas posicións (ademais das outras):

008 / 33 (Forma literaria): **1** É ficción (sen especificar o tipo)

008 / 22 (Destinatario) : esta posición é para indicar a idade do público ó que vai dirixida a obra. Usaremos un dos códigos seguintes

CODIFICACIÓN IBERMARC
a: Preescolar (0-5 anos)
b: Primaria (6-8 anos)
d: Primaria (9-11 anos)
c: Secundaria (12-14 anos)
i: Juvenil (15-18)

▪ **Codificación Meiga / MARC :**

Campo **Ficción/Coñecemento** --> Ficción

Campo **Destinatario** --> Seleccionar o rango de idade correspondente

A continuación explícase polo miúdo cada un dos tipos de encabezamento:

1. XÉNERO

No caso da literatura infantil podemos falar de xéneros nas obras para nenos/as a partir de 9 anos, pero non para as idades inferiores. Como consecuencia, e en función dos rangos de idades ós que vaian dirixidos as obras, asignaremos:

CENTROS DE INTERESE (0-5 anos)

Para as obras destinadas a nenos/as de **0 a 5 anos**, establecéronse os seguintes centros de interese (CI) en vez de xéneros :

● **O mundo que me rodea / El mundo que me rodea**

Pertencen a este grupo os libros que pretenden transmitir conceptos (grande/pequeno, contrarios, etc.), os que informan sobre os procesos na vida dun neno (aseo, acostarse, escola...), e os que aportan información sobre determinados temas (a natureza, os animais, os transportes...)

Polo tanto, serían aqueles que ofrecen ó neno unha visión do mundo, ben sexa exclusivamente a través de imaxes, en forma de conto, ou ben nun ton máis realista cercano ó chamado libro informativo.

Exs.: O inverno / Carme Solé Vendrell ;
Como me visto / Pascale de Bourgoing
Colección Teo

● **Libros para ver**

Libros ilustrados cuxas imaxes permiten ou ben a comprensión “total” da historia, ou se non hai historia, a posibilidade de mirar e deterse nas imaxes de forma independente, desfrutando da ilustración.

Ex.: Libro de imáxenes / Ian Beck
El viento / Monique Felix
Pato está sucio / Satoshi Kitamura

- **Libros con música**

Reúnense nesta sección os libros de adiviñanzas, cancións, poesías, ou os que teñen un esquema rítmico baseado na repetición ou a rima. Prioriza sobre calquera outra clasificación

Ex.: El sapito vegetariano

 Dona Carme

 La casa que Jack construyó

- **Libros con sorpresa**

Troquelados, Pop-up... Neste caso destaca a forma sobre o contido. Libros para a manipulación e a posibilidade de xogo con eles. Prioriza sobre calquera outra clasificación.

- **Contos para contar / Cuentos para contar**

Historias nas que os textos son moi ricos, aínda que a ilustración poida ter tamén unha gran presenza. Son os libros ideais para ser lidos polos adultos.

CATEGORÍAS (6-8 anos)

Para as obras destinadas a nenos/as de 6 a 8 anos, establecéronse as seguintes categorías:

- Cómico
- Teatro
- Poesía, rimas e cancións (aquí incluíranse as adiviñanzas e os contos encadeados)
- Clásicos e populares
- Contos de animais
- Humor
- Seres fantásticos
- Contos

XENEROS (9-11, 12-14 anos)

Para as obras destinadas a nenos/as de 9 a 14 anos podemos falar xa de xéneros. O xénero é a clase ou a categoría á que pertence a obra de ficción. Describe o que é a obra, NON do que trata.

Establecéronse os seguintes xéneros e categorías, na súa forma sustantiva:

- Aventuras
- Humor
- Ciencia ficción
- Vida real
- Fantasía
- Histórica
- Misterio
- Medo / Miedo
- Cómico
- Teatro
- Poesía, rimas e cancións
- Clásicos e populares

(Ver Anexo I para as definicións de cada xénero)

Codificación MARC: Campo 655

1º indicador	#
2º indicador	4 (para castelán) 7 (para galego)

Subcampos:

\$a Centro de interese / categoría / xénero

Exemplos:

655 4 \$aMiedo

655 7 \$aMedo

655 4 \$aEl mundo que me rodea

655 7 \$aO mundo que me rodea

655 4 \$aCómic

655 7 \$aCómic

Codificación Meiga / MARC: Campo F: Xénero/Forma

2. PERSONAXE / ENTIDADE

Este tipo de encabezamento ten como obxectivo identificar qué obras teñen como protagonistas uns personaxes / entidades específicos, NON indicar qué obra é un estudo sobre un personaxe / entidade. Poden ser reais ou ficticios.

Podemos asignar como materia os personaxes / entidades das obras sempre e cando:

- Aparezan en 3 ou máis obras, aínda que se poderán asignar secundarias a personaxes/entidades que, aparecendo só nunha ou dúas obras, teñan unha trascendencia importante.
- Sexan realmente protagonistas principais, e aparecen ó longo de toda a obra.
- Se o seu nome aparece no título da novela ou no título da serie se é o caso
- Se existe a posibilidade de que os usuarios busquen esa novela ou conto polo personaxe/entidade

Non asignar encabezamento de materia para personaxes ou entidades secundarias ou que se mencionan só de pasada.

Forma do encabezamento:

- **Para personaxes / entidades reais:** a forma autorizada no noso catálogo, cando exista; en caso contrario a forma establecida en Autoridades da Biblioteca nacional. En calquera caso, a forma é a que tería en calquera dos outros campos encabezamento do rexistro (1XX, 7XX).
- **Para personaxes / entidades ficticios:** a forma predominante na obra que estamos catalogando. Se o nome presenta variacións, escoller a máis usada e facer referencias (Véxaxe) das outras a ela. Se o personaxe ten nome e apelido, a forma autorizada será a invertida. Exemplo: Boop, Betty (Personaxe de ficción).

Os personaxes/entidades ficticias sempre levaran o cualificador correspondente entre paréntese:

CASTELÁN	GALEGO
Personaje de ficción	Personaxe de ficción
Organización de ficción	Organización de ficción

Codificación MARC:

- Personaxes reais: Campo **600**
- Entidades reais: Campo **610**
- Personaxes/entidades ficticios: Campo **650**

2º indicador **4** (para castelán)
 7 (para galego)

O resto de indicadores e subcampos son os mesmos que para as obras de coñecemento.

Exemplos:

600 14 \$aNapoleón\$b|,\$cEmperador de Francia
600 17 \$aNapoleón\$b|,\$cEmperador de Francia

610 24 \$aCentro Superior de Investigaciones Científicas (España)
610 27 \$aCentro Superior de Investigaciones Científicas (España)

650 4 \$aTintin (Personaje de ficción)
650 7 \$aTintin (Personaxe de ficción)

650 4 \$aT.I.A. (Organización de ficción)
650 7 \$aT.I.A.(Organización de ficción)

3. LUGAR / ÉPOCA

Este encabezamento serve para indicar o lugar e/ou a época na que se desenvolve a obra.

O **lugar** pode ser xeográfico ou corporativo (organizacións), tanto reais como imaxinarios. O lugar pode indicarse tamén como subdivisión xeográfica no encabezamento de materia-tema.

Tamén a **época** pode dar lugar a un encabezamento sempre e cando teña un papel importante no desenvolvemento da obra e non sexa unicamente o escenario onde se desenvolva.

Forma do encabezamento:

- **Para lugares reais:** Usar a forma establecida no catálogo de autoridades.
- **Para lugares ficticios:** Engadir, entre parénteses, o cualificador “Lugar imaxinario”. Se o nome ten variacións, establecer como autorizada a forma mais usada e facer referencias (Véxase) das outras a esta.

Encabezamentos dúbidosos:

Cualificadores para as entidades como Personaxe ou como Lugar: cando a entidade se trate como lugar onde se desenvolva a acción, usar “Lugar imaxinario”; se o que se quere resaltar son os seus aspectos organizativos entón usaremos como cualificador “Organización de ficción”.

CASTELÁN	GALEGO
Lugar imaxinario	Lugar imaxinario
Organización de ficción	Organización de ficción

- **Época:** Usar períodos históricos establecidos

Codificación MARC:

- Lugares reais: Campo **651**
- Organizacións reais: Campo **610**
- Lugares e organizacións ficticios: Campo **650**

2º indicador **4** (para castelán)
 7 (para galego)

O resto de indicadores e subcampos son os mesmos que para as obras de coñecemento.

Exemplos:

651 4 \$aMadrid
651 7 \$aMadrid

610 24 \$aCentro Superior de Investigaciones Científicas (España)
610 27 \$aCentro Superior de Investigaciones Científicas (España)

650 4 \$aNarnia (Lugar imaxinario)
650 7 \$aNarnia (Lugar imaxinario)

650 4 \$aOz (Lugar imaxinario)
650 7 \$aOz (Lugar imaxinario)

651 4 \$aEspaña\$xHistoria\$y1936-1939 (Guerra Civil)
651 7 \$aEspaña\$xHistoria\$y1936-1939 (Guerra Civil)

4. TEMA

Este encabezamento ten como obxectivo informar do tema da obra. Asignar tantos como sexan necesarios.

Forma do encabezamento: Encabezamentos da FGSR primarán sobre as da BNE. Se non hai un termo axeitado no repertorio da Fundación a seguinte fonte a ter en conta será a BNE.

Codificación MARC:

- Campo **650**

2º indicador 4 (para castelán)
 7 (para galego)

O resto de indicadores e subcampos son os mesmos que para as obras de coñecemento

Exemplos:

650 4 \$aAmistad
650 7 \$aAmizade

650 4 \$aAbogados
650 7 \$aAvogados

- **Autoridades:** Cando creemos as autoridades e estas pertencen ó repertorio da FGSR especificarémolo no **campo 670** (Fonte consultada (con datos)) coa abreviatura FGSR
Exemplo:
150 \$aMulticulturalidad
670 \$aFGSR

SUBENCABEZAMENTOS DE FORMA

Os subencabezamentos de forma que usaremos son:

- Contos / Cuentos
- Novelas
- Albums / Álbumes
- Lendas / Leyendas
- Adaptacións / Adaptaciones
- Antoloxías / Antologías
- Libros de imaxes / Libros de imágenes (Pode ser tamen encabezamento)
- Libros xogo / Libros juego (Pode ser tamen encabezamento)
- Libros móbiles / Libros móviles
- Rimas
- Cancións / Canciones
- Adiviñanzas / Adivinanzas

BIBLIOGRAFÍA:

- American Library Association. (2000). *Guidelines on subject access to individual works of fiction, drama, etc.* 2nd ed. Chicago: American Library Association
- *Cataloging correctly for kids: an introduction to the tools.* (2006). 4th ed. Chicago: American Library Association
- Clarke, Margie (et al.) (2005). *Subject access to children's fiction* [En línea]. School of Library, Archival and Information Studies, University of British Columbia <http://www.slais.ubc.ca/COURSES/libr517/04-05-wt2/projects/childrens-fiction/childrens-fiction.pdf> [Consulta nov. 2007]
- Neveleff, Julio (1997). *Clasificación de géneros literarios.* Buenos Aires: Ediciones Novedades Educativas

ANEXO I : DEFINICIÓNS DOS XÉNEROS

1. HUMOR

Narración que recrea situacións inxeniosamente construídas nas que o inverosímil e ata o absurdo se convirten en protagonistas co fin de lograr no lector unha actitude de diversión, risa e benestar.

Nas narracións de humor os autores utilizan abundantes recursos para expresar distintos tipos de humor: a través da **linguaxe** (con termos ou expresións coloquiais, con termos inventados, xogos de palabras, uso da hipérbole ou metáfora) ; **do absurdo** (utilizando argumentos disparatados e diálogos absurdos) ; **da parodia e a caricatura** (definindo os seus personaxes con rasgos negativos) ; e **do escatolóxico** (uso de vocabulario “prohibido” e de referencia a accións pertencentes ó ámbito privado).

Algúns exemplos:

Alonso, Fernando. *El secreto del lobo*

Almena, Fernando. *Pocachicha, Marcelo crecepelos*

Manolito Gafotas / Elvira Lindo

El pequeño Nicolás / René Goscinny

Usado por:

Chistes

2. HISTÓRICA

Úsase para novelas que se caracterizan por tomar os seus temas do pasado histórico e describir as situacións sociais e costumbristas da época na que se sitúan os personaxes, sen pretender o valor da realidade estrita, e con alteracións máis ou menos importantes creadas pola imaxinación do novelista.

Versa sobre argumentos ou temas reais, sucedidos no pasado con respecto á época na que se escribe, sempre nun marco documentado e comprobable. O problema co que se enfrenta o lector é saber o que corresponde a feitos históricos e o que procede da imaxinación do autor.

Une a feitos de importancia histórica a fabulación literaria, xeralmente mediante a creación de personaxes que serven de fío aglutinador aos acontecementos.

Os personaxes principais non teñen unha existencia real, o que diferencia a este xénero do biográfico, mentres que entre os secundarios si que aparecen personaxes reais.

Exemplos:

- Maricastaña, la heroína desconocida / Pilar Giménez Avilés, Juan Antonio de Laiglesia
- Eu, que matei de melancolía ao pirata Francis Drake / Ignacio Chao, Gonzalo Moure
- Los tres mosqueteros / Alejandro Dumas
- O derradeiro bandido / Josep Franco
- Mi primer Cid / José María Plaza
- Ivanhoe / Walter Scott

- Ben Hur / Lewis Wallace

3. FANTASÍA

Úsase para os relatos que tratan de mundos imaxinarios, criaturas extraordinarias, bruxerías, asuntos épicos ou maxia. **Non ten ninguna base científica**, parte dun postulado por ex : os dragóns existen.

A narrativa fantástica preséntanos mundos imaxinarios, froito exclusivo da creatividade dos autores. Esencialmente, a acción transcorre nun mundo distinto, exótico, moi diferente a calquera que coñezamos.

Nel poden existir a maxia, os dragóns, pódese voar e falar cos animais; pero todos estes elementos estranos contan cunha explicación e son coherentes co contido dos relatos. Son mundos irrealis pero lóxicos en sí mesmos. A narración conta con abundantes descrições que fan parecer cribles e verdadeiros os mundos ou escenarios imaxinarios.

Preséntanos un mundo en permanente enfrentamento entre o Ben e o Mal

As historias fantásticas frecuentemente están baseadas en mitos ou lendas do folclore (home-lobo, diaño, maxia...). A maxia está case sempre presente na novela fantástica, e pode estar presente no escenario ou no argumento, ou tamén pode ser practicada polos personaxes.

Aínda que fantasía e ciencia ficción comparten varios elementos, o elemento diferenciador é que a ciencia ficción ten unha base racional, mentres que a literatura fantástica non a ten.

Usado por

Fantasías apocalípticas
Fantasía do fin do mundo
Viaxe no tempo
Fantasía épica

Véxase ademais

Ciencia ficción

Exemplos:

Charlie y la fábrica de chocolate. R. Dahl
El maravilloso mago de Oz. L. Frank Baum
El señor de los anillos, de Tolkien
Harry Potter. Rowling, JK
As aventuras de Alicia no País das Maravillas. Carroll, Lewis
Narnia, de C.S. Lewis
La historia interminable, de Michael Ende

4. CIENCIA FICCIÓN

Úsase para a narrativa na que na trama argumental aparezan descubrimentos científicos, imaxinarios ou reais, en torno aos cales xire a acción da novela. Sitúa a acción nun futuro imaxinado de acordo cunhas previsións máis ou menos científicas. A ciencia ficción é un tipo de relato fantástico, ubicado nun momento preferentemente remoto, nun futuro afastado, **cunha base científica e tecnolóxica verosímil**. Algúns dos temas recurrentes neste xénero son: holocaustos que exterminan a humanidade, manipulacións xenéticas, viaxes a través do tempo, mundos altamente automatizados, mundos alleos e extraterrestres.

La esfera de medusa / Ana Alonso y Javier Pelegrín
Fahrenheit 451 / Ray Bradbury
Perigo vexetal : unha aventura de Said e Sheila / Ramón Caride
Mutacións xenéticas : os ladróns de ciencia / Fina Casalderrey Fraga
O centro do labirinto / Agustín Fernández Paz
Viaje al centro de la tierra / Julio Verne

Usado por

Fantasías apocalípticas
Fantasía da fin do mundo
Ficción-Ciencia
Nave espacial
Viaxe no tempo
Robótica

Véxase ademáis

Fantasía

5. AVENTURAS

Nestas narracións predomina a acción e os acontecementos inesperados, e ás veces, extraordinarios. O personaxe, tras superar unha serie de obstáculos e situacións arriscadas, logra conseguir un obxectivo reiteradamente perseguido. O suxeito da acción deixa a vía racional e adopta unha actitude agresiva, propia dos individuos inquietos e con afán de superación, soe ser un ser extraordinario, capaz de enfrentarse ó perigo. A viaxe constitúe un elemento fundamental. Situada nun escenario lonxano e centrado na loita pola supervivencia. Varios tipos de aventuras : do mar, lugares exóticos, da selva, conquista de novos mundos, vida de piratas, bandoleiros...
Toda a literatura de aventuras xirará en torno ós tópicos : a soidades, os obstáculos por vencer, os mundos descoñecidos, a confrontación coa natureza. Os valores : o heroísmo, a valentía, a capacidade de resistencia, a nobleza, a lealdades a uns ideais, a amizade...

Exemplos:

- Robinson Crusoe de Daniel Defoe.
- La isla del tesoro de Stevenson.
- El país de la bruma de Conan Doyle.
- El Conde de Montecristo de Alejandro Dumas.
- Las minas del Rey Salomón de Henry R. Haggard.
- Las aventuras de Huckleberry Finn de Mark Twain.
- El corsario negro de Emilio Salgari.
- Veinte mil leguas de viaje submarino de Julio Verne.
- Luna Roja y tiempo cálido de H.Kaufmann.
- La isla de los delfines azules de Scott O'Dell.
- El señor de los ladrones de Cornelia Funke.

Usado por

Historias de aventuras
Thrillers

6. MEDO

Úsase para os relatos nos que a principal característica e trazo distintivo é o cultivo do medo e das emocións que leva asociadas (inquietude, desasosego, calafrío...), é dicir, o seu principal obxectivo é asustar ao lector, provocar nel unha sensación de inquietude e temor.

As historias de medo caracterízanse pola aparición dun elemento sobrenatural e inexplicable que altera as leis naturais, o cotián e que, xa que logo, provoca a percepción dun dano, perigo ou ameaza, real ou suposto, presente ou futuro.

Así pois, un relato de medo debe: partir dun algo en principio descoñecido, ou non coñecido en toda a súa magnitude, aínda que paulatinamente váiase desvelando a súa natureza; este algo ha de pór, ademais, entre paréntese, as regras do cotián, xa de xeito

absoluto e permanente, xa de xeito parcial e provisional; para rematar, este algo ha de provocar, tanto no protagonista como no lector, unha reacción de asombro, non no modo do agradable, marabilloso, etc., senón no modo de quen espera que do descoñecido e anticotían sígase unha consecuencia negativa, un mal.

Termos asociados: temor, receo, arrepío, pánico, espanto, pavor, angustia, terror, horror, fobia, susto, alarma, perigo ou pánico

Exemplos:

Drácula, de Bram Stoker
Frankenstein, de Mary Shelley
A pantasma de Canterville, de Óscar Wilde
Relatos de terror, de H.P. Lovecraft
O escarabelo de ouro e outros contos, de Edgar Allan Poe
Se queres pasar medo, de A. Sommer-Bodenburg
A sombra do gato e outros relatos de terror, de Concha López Narvéez
Cando petan na porta pola noite / Xabier P. Docampo
Pel de lobo, de Xosé Miranda
O monstro do medo, de Gabriela Louro
Caracois, pendentes e bolboretas, de Branca Álvarez
As trece en punto, de James Stimson
Col. Pesadelos, de R. Stine

Usado por

Novela gótica
Terror - Novelas
Novela de medo

Véase ademais

Fantasía
Misterio

7. MISTERIO

Úsase para narracións cuxa característica común é presentar unha trama complicada e inquietante que vai captando progresivamente o interese do lector, pendente de descubrir o desenlace da historia.

Xeralmente asociada a literatura policíaca, a narrativa de misterio ten como atractivo fundamental expoñer un enigma ou situacións non do todo claras que son resoltas polo narrador (usualmente o protagonista é un detective que debe resolver un caso), usando pistas tanto certas como falsas que o lector ira coñecendo a medida que avance na lectura, o que acrecentará o interese por coñecer o desenlace, que polo xeral sorprenderá gratamente ao lector.

O método deductivo, mestura de capacidade de observación, enxeño, lóxica e sentido común, adoita ser o motor central da narración.

Todas estas características fan que este tipo de narrativa se preste particularmente para a creación de aventuras nas que o lector ou xogador toman o rol de detective.

Incluíranse neste xenero os seguintes subxeneros: novela policíaca, novela de suspense, novela negra e novela de espionaxe.

“O Pazo valeiro”/ Xabier P. Docampo
“Apartate de Mississippi” / Cornelia Funke
“El enigma de la muchacha dormida” / Joan Manuel Gisbert
“Escrito sobre la piel” / Fernando Lalana
“Los lagartijos” / Alejandra Vallejo Najera
“El club de los siete secretos” / Enid Blyton
“Manu, detective” / Pilar Lozano Carbayo
“Tres pegadas”/ Fina Casalderrey
“Cartas de invierno”/ Agustín Fernández Paz

Usado por

Novela policíaca
Novela de detectives
Novela criminal
Novela de misterio
Novela negra
Novela de suspense
Thriller
Tecno-Thriller
Novela de espionaje
Política-ficción

Véxase ademais

Medo
Aventuras

8. VIDA REAL

(Neste termo incluímos a narrativa da vida cotiá, a narrativa realista crítica e a narrativa dos sentimentos. A continuación explícase cada unha polo miúdo.)

Úsase para a narrativa cun punto de vista realista. Se o tema da obra é o contorno que envolve ós personaxes, entón trataríase de vida cotiá. Se, pola contra, o tema é unha proxección social estaríamos a falar de realismo crítico.

A **narrativa da vida cotiá** describe historias sinxelas, que suceden a personaxes correntes, recoñecibles polo lector. Presentan o día a día dun mundo habitado por xente común, presentando elementos característicos da súa cultura. Desenvólvense en diferentes ámbitos que adoitan combinarse entre sí :

- relacións de amizade. Vida social
- vida escolar. Anécdotas de profesores e alumnos.
- o fogar e o contorno familiar
- ambiente bucólico-rural. Vida cotiá nas diferentes culturas.

Neste subxénero da LIX os relatos son sosegados, descritivos, orientados a recrear situacións e climas, a definir persoal de referencia, máis ca reflectir conflitos. En moitas ocasións, a vida cotiá presentase cun enfoque humorístico, coma un modo sutil de crítica. Nas novelas para adolescentes a ironía é un recurso básico para desdramatizar os problemas diarios.

Exemplos :

9-11 anos :

- Fine, Ann. El proyecto abuelita
- Gómez, Ricardo. Ojo de nube
- Lindo, Elvira. Manolito Gafotas
- Osorio, Marta. Romaníes
- Oz, Amos. La bicicletad e Sumji
- Schins, Marie Thérèse. Un elefante casi nunca vive sólo.

12-14 anos :

- Grün, Max von der. Federico y Federica
- Jones, Allan Frewin. Toda a serie "Mi terrible hermanita"
- Plaza, José María. Mis primos están locos.

A **narrativa realista crítica** convirte o ámbito social no eixo central do argumento, favorecendo unha interpretación consciente da realidade e promovendo a toma de postura ante fenómenos e problemas sociais. É unha corrente moi desenvolvida nos últimos anos, como contrapartida a un tipo de literatura inxenua e bondadosa, que prefería ignorar os problemas do mundo e amosar unha sociedade idílica e falsa, carente de sentido crítico ou capacidade de denuncia.

Algúns dos temas máis tratados nestas obras son :

- dereitos humanos e pacifismo
- defensa do medio ambiente
- feminismo
- marxinación
- interculturalidade...

Exemplos :

9-11 anos :

- García Domínguez, Ramón. El diario solidario de Renata

12-14 anos :

- Ballaz, Jesús. Contra la barbarie
- Castro, Francisco . Un bosque cheo de fayas
- Farias, Juan. Los niños numerados
- Och, Sheila. La verdadera vida

Incluimos tamén aquí a **narrativa dos sentimentos** que son obras cun puntos de vista realista, pero nas que o seu tema principal se centra no descubrimento persoal. Son libros que se ocupan dos problemas máis persoais do lector, aqueles que amosan situacións difíciles, problemas existenciais que non se mpre se resollen. Trátase de dificultades que o neno e o adolescente teñen e que están reflecticda no que len :

- de tipo familiar (fillos únicos, nenos adoptados, nais solteiras, celos...)
- sociais (drogas, alcoholimo, roubos, mentiras...)
- físicas (deficiencias sensoriais, ffsicas, psíquicas e todo tipo de enfermidades con protagonista infantil/xuvenil)
- anímicas (os medos, a timidez, o primeiro amor, a soidade...)

Tamén é narrativa dos sentimentos as obras que reflicten a crise da adolescencia, as chamadas “novelas iniciáticas”. Estes problemas persoais ofrecen unha dobre vía de solución :

- Dan un modelo de comportamento, non tanto para que sexa repetido, senón para que sexa interiorizado e produza esa maduración persoal
- Serven de proxección, intentando aliviar as tensións (como desafogo ou válvula de escape)

Este tipo de obras adoitan usar, case sempre, a primeira persoa para favorecer a identificación do lector e un tono intimista porque o que máis importa é a aventura interior. O narrador, polo tanto, é un narrador-protagonista e a súa visión pode adoptar recursos literarios variados : a autobiografía, o diario íntimo, as cartas, os mails, as memorias, o monólogo interio...

Exemplos :

9-11 anos

- Bauer, Jutta. El ángel del abuelo
- Casalderrey, Fina. Ás de mosca para Anxo
- Hein, Christoph. Mamá se ha marchado
- Ventura, Antonio. La mirada de Pablo

12-14 anos

- Kadonata, Cynthia. Kira-kira
- Kerr, Judith. Cunado Hitler robó el conejo rosa
- Lebert, Benjamin. Crazy
- Lienas, Gemma. Billeto de ida y vuelta

Usado por

- Novela realista
- Novela costumbrista
- Novela psicológica
- Novela da vida cotiá

ANEXO II. EJEMPLOS DE CODIFICACIÓN MARC

008 080508 2008 espa a 000 1 spa d
019 \$aZ 557-2008
020 \$a978-84-263-6703-7
080 \$a81 (az)
100 1 \$aBerenguer Navarro, José Luis
245 13 \$aLa vaca en la baca /\$cJosé Luis Berenguer Navarro, Mónica Gutiérrez Serna
260 \$aMadrid :\$bEdelvives,\$cD.L. 2008
300 \$a[24] p. :\$bil. cor ;\$c32 cm
650 4 \$aVacas\$jCuentos
650 7 \$aVacas\$jContos
650 4 \$aRegalos\$jCuentos
650 7 \$aRegalos\$jContos
655 4 \$aLibros con música
655 7 \$aLibros con música
700 1 \$aGutiérrez Serna, Mónica

008 081021s2008 espa b 000 1 spa d
020 \$a978-84-263-6831-7
080 \$a833 (r)
100 1 \$aLe Gall, Pierre
245 10 \$aCarlota y los piratas /\$c Pierre Le Gall ; Éric Héliot
260 \$aZaragoza :\$bEdelvives, \$ccop. 2008
300 \$a[23] p. :\$bil. cor ; \$c23 cm
650 4 \$aPiratas\$jCuentosç
650 7 \$aPiratas\$jContos
650 4 \$aTravesuras\$jCuentos
650 7 \$aTrasnadas\$jContos
655 4 \$aHumor
655 7 \$aHumor
700 1 \$aHéliot, Éric

008 080228s2007 esp c 000 1 spa d
019 \$aB 55086-2007
020 \$a978-84-7888-495-7
080 \$a821.111-31"19/20"
100 1 \$aRowling, J. K.
245 10 \$aHarry Potter y la cámara secreta /\$cJ. K. Rowling ; [traducción, Adolfo Muñoz García y Nieves Martín Azofra]
250 \$a43ª ed.
260 \$aBarcelona :\$bSalamandra,\$c2007
300 \$a286 p. ;\$c23 cm
650 7 \$aMaxia\$jNovelas
650 4 \$aMagia\$jNovelas
650 7 \$aAmizade\$jNovelas
650 4 \$aAmistad\$jNovelas
650 7 \$aPotter, Harry (Personaxe de ficción) \$jNovelas
650 4 \$aHarry Potter (Personaxe de ficción)\$jNovelas
650 7 \$aLoita entre o ben e o mal\$jNovelas
650 4 \$aLucha entre el bien y el mal\$jNovelas
650 7 \$aEscolas\$jNovelas
650 4 \$aEscuelas\$jNovelas
650 7 \$aMagos\$jNovelas
650 4 \$aMagos\$jNovelas
655 4 \$aFantasía
655 7 \$aFantasía