

## **DATOS DEL PROYECTO.**

**Título: Leer con los pies.**

**Código y nombre del centro educativo: 06007594 IES Ildfonso Serrano**

**Cursos para los que se plantea: todos los cursos y grupos del centro.**

### **Datos del coordinador o coordinadora:**

Apellidos: Peñato Pérez.

Nombre: María Purificación.

Correo electrónico: [mppenatop01@educarex.es](mailto:mppenatop01@educarex.es).

Teléfono de contacto: 924 28 07 00

## 1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO.

El proyecto que este año presentamos es el siguiente paso tras el camino iniciado con la puesta en marcha del de los tres primeros años, **LeA/Emos**, y el de los tres años siguientes, **“ComunicaLee”**. Gracias al trabajo realizado hasta ahora, hoy en día muchas familias, la mayor parte del claustro, y todo el alumnado, puede disfrutar de leer en *Librarium*. Concretamente en cuanto al profesorado, conocemos *Librarium* y *Librarium cine* y sabemos cómo aprovechar los recursos que ambos ofrecen en las clases de las distintas asignaturas al mismo tiempo que sacarles provecho en tutorías o en nuestro uso personal. Además, con nuestro segundo proyecto, aprendimos a generar contenido audiovisual ya que el alumnado tuvo que comunicar sus ideas, pensamientos, opiniones, visiones, etc. a través de muchas formas: la expresión escrita, obviamente, pero también la oral, la visual y la artística. Así pues, con estos cimientos, **ahora queremos jugar a volar con nuestra imaginación y a través de las ondas de la radio**. En otras palabras, nuestro nuevo proyecto pretende enriquecer lo ya implementado estos últimos años: las lecturas y el visionado de documentales y películas en la plataforma junto con las actividades de expresión sobre las mismas, sazonando todo con el juego, la imaginación, la creatividad, el ingenio para acabar viajando por las ondas de nuestra Radio Caraculiambro.

Y es que desde nuestra biblioteca sentimos que, tras estos seis años fomentando la lectura en *Librarium*, el visionado de *Librarium Cine* y la utilización de todos los recursos que nos ofrecen, pero sin olvidarnos de ello, nos apetecía concentrarnos más en **la dimensión del placer de la lectura**. Y, si bien es verdad que *Librarium* ofrece extraordinarias posibilidades que permiten rebasar el temor a la tan aborrecida “lectura obligatoria” -posibilidades de las que, por otra parte, hemos dado ejemplos todos estos años en el desarrollo de nuestros proyectos- esta vez nos queremos unir a **nuestra biblioteca** y a **nuestro PLEA** y ayudar al desarrollo del tema de este curso, **“Viajes y aventuras”**, de tal manera que el nuestro es un *leer con los pies*, inspirándonos en la frase del cantautor y poeta uruguayo Quintín Cabrera: *“Las ciudades son libros que se leen con los pies”*. Esta metáfora ha inspirado el título de nuestro proyecto y marca una **directriz de trabajo** clara: la lectura nos ayuda a viajar a otros mundos y otras culturas, a conocer otras realidades y otras personas, a apreciar las maravillas descritas con palabras sencillas e ingeniosas, **propiciemos y estimulemos la curiosidad, la imaginación y la creatividad de toda nuestra comunidad educativa viajando a través de la lectura**. *“ Para viajar lejos, no hay mejor nave que un libro”*, decía la poetisa Emily Dickinson. Porque leer también es viajar a través de las palabras, de la imaginación, de las líneas sobre el papel. Porque quizá unos libros nos empujaron

a conocer un lugar, porque otros nos acompañan en nuevos destinos y finalmente otros viajes sólo los haremos a través del papel.

Al mismo tiempo, es cierto que el profesorado tendrá que diseñar actividades para que todo lo anterior sea posible. Así pues, con la finalidad de que compañeras y compañeros también puedan **aligerar el peso de su labor docente**, este proyecto ofrece herramientas y actividades para poder acceder al **juego lector, a la agitación de la creatividad y la imaginación de su alumnado, a la estimulación de su ingenio**, de tal manera que con esto y con las ya conocidas herramientas que ofrece Librarium para el enriquecimiento de la experiencia de leer, todas y todos podamos disfrutar de los viajes que nos ofrecen las lecturas de este curso escolar.

De la misma manera, no debemos olvidar que Librarium es inseparable del **concepto de biblioteca** que queremos para nuestro alumnado y en el que venimos trabajando todos estos años. Se trata de un **lugar de encuentro, de acercamiento y de confianza** con las personas que allí acuden. Además, nuestro proyecto global como biblioteca escolar gira en torno a lo que la lectura supone de apertura mental, de acceso a otras realidades, a su conocimiento y aceptación, con el fin de desarrollar la tolerancia ante lo que en **nuestro contexto socio-cultural** puede no ser tan común. De ahí, nuestro tema **“Viajes y aventuras”** como incitador a la lectura.

## **2 CARÁCTER INNOVADOR DEL PROYECTO.**

¿En qué es **original** este proyecto con respecto a otros? Es obvio que no podemos comparar con otros proyectos externos a nuestro centro, pero sí podemos afirmar que nuestro proyecto pretende mejorar la situación -y en este sentido es **extrapolable** a otros centros- de **hastío y ansiedad** con la que el profesorado suele enfrentar la puesta en marcha de **nueva normativa, nueva terminología y nueva burocracia**. Con este fin, el proyecto es innovador ya que facilita actividades guiadas en forma de **lecto-juegos** (*“Cómo motivar a los niños a leer. Lecto-juegos y algo más”*, de Martha Sastrías de Porcel) que nuestro profesorado podrá adaptar para la consecución del objetivo fundamental incluido más arriba, **propiciar y estimular la curiosidad, la imaginación y la creatividad de toda nuestra comunidad educativa viajando a través de la lectura**. Si decide utilizar estas actividades, el profesorado solo tendrá que hacer pequeñas modificaciones que se adapten al nivel del club de lectura o actividad que haya creado.

Es obvio que jugar favorece la **autonomía del alumnado** y promueve su **capacidad para tomar decisiones**, y los lecto-juegos nos proporcionan esa ventaja, si bien es recomendable recordar aquí la definición de lecto-juego dado por la autora: *“...actividades que propician el interés del niño en la lectura de una manera agradable. No son juegos comunes que sirvan únicamente para divertirlo o entretenerlo”*. En definitiva, pediremos al profesorado que ponga en marcha una de las metodologías activas más usuales: la **gamificación**.

Por otra parte, el hecho de que, como explicaremos más adelante, las **evidencias** deberán tomar la forma de **podcasts en nuestra Radio Caraculiambro**, el proyecto promueve la **autonomía en el uso de la tecnología de la radio escolar** en cursos superiores que podrán así gestionar a su manera sus actividades tras la lectura. En general, la grabación de estos podcasts como **productos finales** de las actividades incluidas en este proyecto acercarán el trabajo del alumnado al resto de la comunidad educativa y su entorno.

Además, nuestro proyecto también pretende incidir en la mejora del **rendimiento educativo** de nuestro alumnado pues el juego siempre tiene un carácter motivador y los participantes pueden llegar a perder de vista que están realizando una tarea en la que están aprendiendo. Es obvio que las actividades que planteamos quedarían lejos de las de carácter más tedioso y desmotivador como fichas, exámenes, etc. Lo que es más importante, estas últimas no tienen el **carácter inclusivo** ni favorecen el trabajo en grupos heterogéneos y la distribución de roles en los participantes, mientras que los lecto-juegos que plantea nuestro proyecto incidirán claramente en la **formación de grupos heterogéneos** en los que las diferentes destrezas, capacidades y formas de aprender tienen cabida.

Otro aspecto innovador del proyecto es que las actividades que se proponen pueden convertirse en sí mismas en **herramientas de evaluación de competencias clave** que, quizá, por novedosas, puedan parecer ajenas a los diferentes departamentos didácticos. Nos referimos a que el proyecto pretende que todos los departamentos didácticos del centro incidan de manera consciente en el desarrollo de unas **competencias comunes**: competencia en comunicación lingüística, competencia digital, competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia emprendedora. En este sentido, el profesorado podrá también contar con una ayuda en la **evaluación por competencias** a las que algunas personas aún no se acostumbran. Continuando con el símil de los viajes y los libros que el proyecto plantea, me permito incluir aquí la frase de Henry Miller, "*Nuestro destino de viaje nunca es un lugar, sino una nueva forma de ver las cosas.*" Quizá este proyecto sirva para aprender a ver las cosas de otra manera en este nuevo viaje que nos propone la LOMLOE y la terminología asociada.

Finalmente, nuestro proyecto es totalmente **sostenible**, en lo que se refiere a las necesidades de recursos personales, económicos o de infraestructuras que exige para su desarrollo, y en sus posibilidades de replicación, pues, en resumen, los recursos que necesitamos son profesorado con ganas de innovar con la lectura y que quiera utilizar la radio educativa. Todo lo que se añada a esto en forma de emociones y/o recursos tecnológicos y/o personales redundará en un mayor éxito del proyecto.

### 3 PLAN DE ACTUACIÓN.

**3.1. Objetivos.** Estos objetivos se trabajarán todos juntos cada año aunque prevemos que en diferentes grados según la implicación del profesorado ya que es el nuestro un centro con profesorado cambiante.

- Propiciar **actividades** que estimulen la **imaginación** y la **creatividad** del alumnado así como el desarrollo de su **ingenio**.

- Ayudar al profesorado en la implementación de **nuevas metodologías educativas**.

- Proporcionar al profesorado actividades innovadoras que ayuden en la **evaluación por competencias**.

- Implementar el uso de la **radio educativa** en nuestra metodología y en la evaluación por competencias.

- Informar sobre la **formación** sobre *Librarium* a través de cursos online del Servicio de Innovación y Formación del Profesorado en el primer trimestre o los convocados por los CPRs.

- **Informar** en Claustro y Consejo Escolar sobre *Librarium* y su modo de acceso con la ayuda de una breve presentación para así visualizar más claramente sus posibilidades.

- **Organizar sesiones de información/formación** en los recreos para personal docente y no docente del centro sobre dicha plataforma y sobre los objetivos de este proyecto.

- **Apoyar** a las y los participantes en este proyecto con **cualquier orientación o idea** que necesiten en la implementación de *Librarium* en sus grupos.

- **Informar** a la orientadora del centro así como a las tutoras y tutores sobre cómo pueden usar *Librarium* en las actividades con sus tutorías.

- Incidir en que algunas de las **lecturas obligatorias** de los distintos departamentos pueden ser más amenas e interesantes mediante el uso de dispositivos digitales y el uso de la plataforma *Librarium* formando Clubes de lectura con los grupos implicados o no.

- Incidir en el uso de **revistas y comics** también presentes en *Librarium*.

- Animar al uso de ***Librarium Cine***.

- **Integrar** el uso de *Librarium* en otros proyectos en marcha, concretamente en el **PLEA** y el **Plan de dinamización de la biblioteca**.

### **3.2. Implicación curricular y actividades.**

Nuestro objetivo es siempre implicar a **cuantas más áreas** posible, y, si bien es verdad que los **departamentos de ciencias** suelen ser poco participativos, no cejamos en nuestro empeño de ofrecer actividades o metodologías que puedan desarrollar los objetivos y contenidos de todas las áreas didácticas. Así, además de las actividades puramente de fomento de la lectura en *Librarium* que este proyecto incluye, seguiremos insistiendo en otras que **visibilizan** la posibilidades de *Librarium* para cualquier departamento didáctico: recortes de los carruseles de *Librarium* como fondo de pantalla de cada ordenador del profesorado y llevarlo de viaje por los mismos en claustro, mostrando así las posibilidades de *Librarium* de una atractiva ojeada. Además, propondremos que *Librarium* sea una **herramienta para las guardias** de todo el profesorado ausente, así dotaremos de recursos su ausencia facilitando la labor del profesorado que cubre las guardias.

Albert Einstein dijo que *“Educar con el ejemplo no es una manera de educar, es la única”* y este proyecto ambiciona conseguir que todo nuestro profesorado lea y vea la importancia de la lectura en la formación de los seres humanos que tenemos entre manos, y que esto se haga visible para nuestro alumnado. Siguiendo lo expuesto en la ley *“...la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.”* Por ello, es fundamental atraer y responder a las necesidades de cuantas más áreas y niveles mejor.

Entre las **actividades** que este proyecto incluye toman especial relevancia los lecto-juegos. Aquí citamos algunos que nos permitirán ejercitar la atención, la memoria y la comprensión:

-**La caja mágica**. Se trata de una actividad previa a la lectura o visualización en *Librarium*. La imaginación viaja a través de las palabras que, metidas en una caja (real o virtual) y extraídas en grupo, van a conformar una historia. ¿Será la que el libro o película nos describa o no?

-**Escucho e invento**. Escuchando una melodía, un extracto de un audiolibro o una revista, de un fragmento de película, el alumnado debe ir respondiendo preguntas del tipo: ¿en qué lugar imaginas que estás? ¿puedes describirlo? ¿qué sucede a continuación?, etc

-**Sigue el hilo.** Tras la lectura, se trata de crear un cuento, la vida alternativa de uno de los personajes, etc, Podemos utilizar la pestaña del Cuento que contiene *Librarium*. El resultado final se dramatiza en la radio con el alumnado en la narración y en los personajes que inventan.

-**¿Qué esconde?** Tras la lectura, el alumnado debe hacer una lista de preguntas sobre el libro/película con este comienzo. Se puede hacer en diferentes cursos y hacer un concurso entre ellos. La final sería retransmitida en la radio.

- **De lo que veo te cuento.** Este lecto-juego se centra en la lectura de cómics pues el alumnado debe tratar de contar a la clase (y en la radio) qué va sucediendo en un cómic. También se puede hacer con el visionado de una película. Incluso, podemos jugar con las carátulas de una selección de películas para hacer al alumnado participe de su elección.

-**Concurso ¿Quién lo dijo?** Esta actividad implica que lean a fondo el libro buscando frases de los personajes. Entre todo el mundo se hace una lista y se deben intentar adivinar los personajes y la historia en la que fueron pronunciadas las frases.

- **Concurso ¿Cuál de los tres será?** El alumnado crea tarjetas con el contenido del libro de tal manera que comprobamos si recuerdan y han comprendido la lectura mediante un concurso.

- **2 verdades y una mentira.** El alumnado crea una lista de verdades y mentiras sobre el libro que podemos transformar en un programa semanal de tal manera que las respuestas deben subirse al Instagram de la biblioteca o al Classroom de clase.

- Programa de radio que puede tomar la forma de **lectura dramatizada de cartas** que el alumnado debe dirigir a los personajes del libro//película y **entrevista** inventada a unos de los personajes.

Llevar los resultados de estas actividades a la radio puede ser un tema de debate y consenso en clase, o podemos dividir la clase en grupos y darles autonomía para organizar sus propios productos.

Desde nuestro punto de vista, es importante que el profesorado que quiera formar parte de este proyecto e incluir sus premisas en su labor docente se sienta libre para usar estas u otras actividades y herramientas, así como la **temporalización** que mejor encaje en su programación. No obstante, viene siendo una constante que la mayoría de profesorado de los **departamentos de inglés y lengua y literatura** creen **clubes de lectura** para su alumnado, con lo que todo el alumnado del centro trabaja en sus lecturas a través de esta herramienta de *Librarium*. También viene siendo una constante que el **departamento de informática** trabaje con **revistas y con *Librarium CIne*** con su alumnado. Nos parece fundamental que este proyecto siga animando a estos departamentos en su labor y gestionando cualquier necesidad que aparezca.

La novedad que este año introducimos en cuanto al **material** a realizar por las personas participantes es que todas las actividades deben tener como **producto o evidencia final** la grabación de podcasts en nuestra radio educativa, **Radio Caraculiambro**. El compañero encargado de la misma ha manifestado su intención de enseñar a las y los docentes que reclamen dicha formación y además informaremos de cursos en los CPRs que contribuyan a la misma. Además, todos los materiales que se creen se irán incorporando a nuestro archivo de materiales para luego compartirlos en la memoria final.

Al mismo tiempo, como he adelantado anteriormente, queremos enlazar el uso de la plataforma *Librarium* con la puesta en marcha de nuestro **PLEA** y del **Plan de dinamización de la biblioteca escolar**, ambos parte de la **Programación General de Centro**.

### **3.3. Uso de tecnologías.**

Haremos uso de todas las tecnologías disponibles en el centro: **tabletas, aulas de informática**, y fundamentalmente la radio del centro y sus recursos materiales: **grabadoras, cascos, micrófonos**, etc para poder trasladarla a la biblioteca u otros lugares cuando sea necesario. Así mismo, nos gustaría hacer uso de la tecnología **Chroma** en la biblioteca para así poner en marcha actividades que puedan relacionar el trabajo de dinamización de la misma, las actividades del PLEA y las de *Librarium*.

## **4 PLAN DE EVALUACIÓN.**

Fundamentalmente, pretendemos evaluar **la consecución de los objetivos, el impacto, la difusión y la satisfacción de los participantes**. Así mismo, el desarrollo de los **contenidos y la mejora competencial** de nuestro alumnado será evaluada por cada departamento en la evaluación que cada docente haga de las actividades que desarrolle con su alumnado tras usar *Librarium*. Pero, si cambiamos los contenidos o los saberes básicos pero no cambiamos la manera de dar clase y evaluar, es como si no hubiese cambiado nada y aquí creemos que *Librarium* y las actividades de nuestro proyecto pueden jugar un papel importante. Nuestras actividades necesitarán de la **creación de rúbricas** para una evaluación de todos los saberes y destrezas puestos en marcha. Al mismo tiempo, la **grabación de un podcast** en nuestra radio educativa pondrá en marcha el desarrollo de unas competencias clave comunes a todos los departamentos y niveles, competencias que habrá que evaluar, para lo que este proyecto plantea que todo el profesorado participante crea un **instrumento común** para hacerlo, algo que haremos constar en nuestra memoria. Finalmente, creemos que esta última actividad final ayudará a promover la **autoevaluación** del alumnado y un intercambio de opiniones sobre el proceso de aprendizaje, lo que tendrá un impacto muy positivo en el alumnado.



En cuanto a la **temporalización de la evaluación**, como hemos dicho más arriba, creemos que es importante que el profesorado que quiera formar parte de este proyecto e incluir sus premisas en su labor docente se sienta libre para usar la **temporalización** que mejor encaje en su programación. Desde luego, esta debe ser formativa y continua y finalmente, llevará a la evaluación de un producto final, que será la grabación del podcast.

Para hacer más fácil el seguimiento de la evaluación del proyecto, se creará una carpeta en el **DRIVE** del instituto en el que el profesorado participante pueda acceder a todo el trabajo que se vaya realizando y en el que pueda subir imágenes del producto conseguido y/o el propio producto.

Todos los resultados de la evaluación se publicarán en el **blog** de la biblioteca (<http://bibliotecaildefonsoserrano.blogspot.com/>) Así como todas las actividades se compartirán en el resto de **redes sociales** de la biblioteca Instagram (@bibliosegura). Todo siempre con el preceptivo permiso del alumnado y su madre, padre, tutor o tutora legal.

Segura de León, a 16 de septiembre de 2024.