

Sello CCB

Bibliotecas escolares

Territorio de las Ar-Tics



Denominación:CEIP Ponte dos Brozos

Localidad (Provincia): Arteixo (A Coruña)

Comunidad Autónoma: Galicia

Responsable del proyecto: María Ces Couto

Título del proyecto: Territorio de las Ar-Tics

Ámbito y tipología

Ámbito en el que se enmarca el proyecto

Experiencias innovadoras con recursos adicionales mínimos

Tipología de biblioteca: Biblioteca escolar

Descripción y objetivos

Breve descripción del proyecto: La biblioteca escolar se convirtió en el territorio para explorar y acercar las artes al alumnado con el uso de nuevos lenguajes (programación, cospaces) y nuevas herramientas como los videojuegos (minecraft).

Objetivos

- Conocer tres disciplinas artísticas.El primer trimestre fue el período de la Pintura porque nos pareció una modo sencillo de arrancar y con mucho tirón entre nuestro profesorado. El segundo trimestre fue el momento de la Arquitectura porque es el arte más cercana, la que vemos todos los días y es poco trabajada en la escuela. El tercer trimestre es el tiempo de la Escultura.
- Trabajar en equipo respetando las opiniones de los demás y aprendiendo a trabajar colaborativamente.
- Fomentar el proceso de alfabetización informacional, ayudándolos a descubrir las posibilidades de leer en distintos tipos de soportes (tradicionales, digitales, en la red...) y buscar la información más relevante, seleccionarla y organizarla para poder superar los retos marcados.
- Redactar su discurso oral y plasmarlo en la escritura para poder presentarlo.
- Valorar la lectura por placer o por información en diferentes soportes.
- Potenciar la creación digital como herramienta clave para un ciudadano del siglo XXI.

Población objeto: Alumnado de Educación Infantil y Primaria. 1200 alumnos y 82 profesores en un centro público de un pueblo cercano a A Coruña.

Desarrollo y conclusiones

Metodología

La Biblioteca PdB tiene una metodología de trabajo muy definida que nuestros tutores reconocen y con la que el alumnado está familiarizado. Empleamos mecánicas del juego con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y otros valores comunes a todos los juegos. La gamificación es un objetivo de centro a lo que nuestro alumnado y el profesorado están acostumbrados en sus aulas...

Funcionamos con retos (los Brozo-Retos) que lanzamos al principio del trimestre con un plazo de ejecución, unas reglas flexibles que permiten que cada tutor pueda elegir la forma de trabajo en la que se encuentre más cómodo, un jurado formado por Mini-Bibliotecarios, unas recompensas y entrega de premios que funcionan como fidelización al proyecto y reconocimiento público. Nuestro reto se difunde siempre en nuestro blog y en los correos de nuestros tutores y del alumnado a partir de 3º de Educación Primaria.

Reforzando el reto y el objeto de investigación, el equipo de biblioteca diseña y ejecuta actividades de animación a la lectura, talleres y actividades ALFIN.

Cada aula se convirtió así en un jugador (47 aulas).

Fases

Fase de documentación y articulación: Durante los meses de septiembre y octubre el equipo de biblioteca seleccionó la bibliografía digital y analógica base para el proyecto. Seleccionó las herramientas digitales con las que se trabajaría: Minecraft, CoSpaces, Kahoot, Wallame y Green Screen. Se seleccionaron también los cuentos y se elaboró el material para las sesiones de cuentacuentos.

Fase de puesta en marcha: Coincidiendo con el Día de las Bibliotecas Escolares arrancamos el proyecto con actividades relacionadas con nuestro primer foco de interés: La pintura.

Fase de funcionamiento y seguimiento: Durante el resto del curso escolar, las aulas fueron recibiendo su reto trimestral y acudiendo a la biblioteca para realizar actividades diseñadas por el equipo. Durante la fase de funcionamiento en las reuniones semanales y mensuales, recogíamos y analizábamos la marcha de nuestro proyecto. Solucionábamos dudas y corregíamos desviaciones con la información que conseguíamos de los tutores, alumnado y de nuestra propia observación.

Resultados

Dado que la mayor parte de el material elaborado es digital, los resultados pueden ser seguidos en nuestro blog www.bibliobrozos.blogspot.com (<http://www.bibliobrozos.blogspot.com>).

Indicadores de evaluación

Consideramos que la biblioteca es un espacio libre en el que cada quien aprende a su ritmo sin el rigor de una evaluación concreta y objetiva, donde hay cabida a muchas respuestas, distintos ritmos de aprendizaje, necesidades educativas diferenciadas.

Elaboramos rúbricas en la que el alumnado podía evaluar su trabajo y lo de los demás teniendo como referencia los objetivos marcados y un porcentaje en la evaluación.

Se elaboraron indicadores de evaluación.

Posibilidades de réplica

Las aplicaciones que se emplearon para realizar el proyecto (excepto minecraft)son todas gratuitas y pueden usarse tanto en PC como en Tablets. Esto facilita la replicabilidad del proxecto.

Enlaces /URLs al proyecto

- <https://bibliotecapdb.blogspot.com.es/search/label/Territorio%20das%20Artes>
(<https://bibliotecapdb.blogspot.com.es/search/label/Territorio%20das%20Artes>)
- <https://www.youtube.com/user/BibliotecaPdB> (<https://www.youtube.com/user/BibliotecaPdB>)
- [Territorio-de-las-Ar-TICs-CEIP-Ponte-dos-Brozos.pdf](#) (<http://Territorio-de-las-Ar-TICs-CEIP-Ponte-dos-Brozos.pdf>)