

# Sello CCB

## Bibliotecas escolares

### ‘Déjate llevar por la imaginación’



**Denominación:** IES Güímar

**Localidad (Provincia):** Santa Cruz de Tenerife

**Comunidad Autónoma:** Canarias

**Responsable del proyecto:** Ricardo Martín Velázquez Guzmán

**Título del proyecto:** Déjate llevar por la imaginación

## Ámbito y tipología

### Ámbito en el que se enmarca el proyecto

- Experiencias de dinamización social de las bibliotecas
- Presencia de colecciones y servicios de las bibliotecas en el universo digital
- Experiencias innovadoras con recursos adicionales mínimos

**Tipología de biblioteca:** Biblioteca escolar

## Descripción y objetivos

**Breve descripción del proyecto:** El proyecto pone de manifiesto la necesidad de la adaptación, evolución e innovación de las bibliotecas escolares a los nuevos tiempos atendiendo a las necesidades de su comunidad educativa de modo que se valore su utilidad para la sociedad.

### Objetivos:

- Desarrollar la biblioteca como un espacio útil para la comunidad educativa compensando desigualdades sociales y haciendo partícipe a la comunidad de la información y contenidos generados por ella.
- Apertura de la biblioteca a toda la comunidad educativa del IES Güímar mediante la Biblioteca Virtual y redes sociales así como al desarrollo de la bibliomovilidad teniendo en cuenta la realidad del alumnado que se caracteriza por el uso de dispositivos móviles en su vida cotidiana.
- Mejorar la gestión de la biblioteca mediante diversas herramientas.
- Mejorar la calidad de los servicios de modo que la comunidad educativa pueda participar tanto en diferentes procesos (sugerencia de nuevos fondos, toma de decisiones en la adquisición de los

nuevos fondos) contribuyendo al papel de la biblioteca como elemento compensador de desigualdades sociales.

- Generación de una comunidad lectora cuyo origen sea la creación de contenidos que fomentan el hábito lector por parte del alumnado de bachillerato y que se puedan difundir en la Biblioteca Virtual para que hacer partícipes de su lectura al resto de la comunidad educativa.

### **Población objeto:**

Comunidad educativa del IES Güímar (alumnado, familias, personal laboral y profesorado) al posibilitar:

- el acceso a la biblioteca desde cualquier sitio del mundo mediante un dispositivo móvil con acceso a internet.
- la petición de compra de cualquier libro para la biblioteca así como la participación en la toma de decisiones para la adquisición de dichos fondos mediante una encuesta online.
- el uso del servicio de reprografía en la biblioteca que permite que cada alumno pueda imprimir 50 copias de forma gratuita.
- la curiosidad por la lectura y la creación del hábito lector a través de la alfabetización digital.
- el acercamiento a la evolución del mundo del libro como consecuencia de las herramientas digitales que se le han proporcionado.

## **Desarrollo y conclusiones**

### **Metodología**

Las actividades que se han desarrollado en este proyecto de adaptación, evolución e innovación de una biblioteca escolar para su comunidad mediante las TIC (una descripción detallada de las mismas se muestran en el enlace <http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/search/label/Bibescan>) se indican a continuación:

- Mejora de la visibilidad de la biblioteca compartiendo la información de servicios (novedades, DVDteca, Tú decides, consulta sobre las reseñas de libros, buzón lector, recomendaciones para leer según los gustos, concursos, cómics, booktrailers, horario, normas, apps de lectura) y actividades de la biblioteca a través de la Biblioteca Virtual (<http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/>) y las redes sociales (<https://twitter.com/bibliokurator>, <https://twitter.com/leernosune> y <https://twitter.com/iesguimar>) ofreciendo nuevas vías de comunicación con la comunidad educativa además del correo electrónico.
- Visibilidad de la biblioteca entre otras bibliotecas formando parte de la Red Virtual Educativa de Bibliotecas Escolares de Canarias (Red BIBESCAN).
- Campaña publicitaria sobre “Reflexiones sobre el concepto de biblioteca” que se difunde en la Biblioteca Virtual así como en las redes sociales con el fin de difundir el potencial de nuestra biblioteca centrada en el usuario y que nuestra comunidad erradique el concepto de biblioteca como almacén de libros.

- Desarrollo de la bibliomovilidad que ha supuesto que la biblioteca haya salido de su espacio original mediante un rediseño de su espacio y su mobiliario de forma que las estanterías de la biblioteca se han sacado a los pasillos. Este hecho ha permitido considerar como biblioteca a todo el centro si se tiene en cuenta todas las iniciativas desarrolladas (biblioteca móvil, plan lector digital, carné de usuario). En la antigua biblioteca hemos creado un nuevo espacio atractivo y cómodo como espacio de lectura en el antiguo espacio de la biblioteca dotado de nuevos equipos informáticos para un mejor acceso a la información.
- Desarrollo del carné de usuario que incluye el acceso a los principales servicios que debe disponer un usuario de una biblioteca para que la biblioteca siempre vaya con el usuario. Esto ha permitido el acceso del carné de usuario al catálogo online accesible, la renovación y reserva de préstamos para toda la comunidad educativa desde sus dispositivos móviles mediante el desarrollo del AbiesWeb y a la curación de contenidos sobre el mundo de la lectura mediante un periódico digital. y a formularios (buzón lector, Tú decides (toma de decisiones en la adquisición de los nuevos fondos), reseñas y recomendaciones).
- Desarrollo de la aplicación (app) Bibliokurator con objeto de adaptar la Biblioteca Virtual a los nuevos espacios digitales y de este modo mejorar el uso de la versión móvil de dicha biblioteca. Esta aplicación cuya descarga es gratuita, permite al usuario la posibilidad de realizar diversas acciones:
  - a) consulta del catálogo de la biblioteca, b) reservar préstamos, c) sugerir fondos, d) participar en la toma de decisiones en la adquisición de los nuevos fondos, e) mantenerse al día de las noticias generadas en la Biblioteca Virtual, f) lectura del periódico digital "Leer nos une", g) conocer la ubicación del centro educativo vía google maps, h) comunicación directa con el centro a través de un botón de acceso directo al teléfono del centro y con el bibliotecario a través del correo electrónico con objeto de poder plantear consultas y posibles sugerencias e i) acceso directo a la Biblioteca Virtual.
- Desarrollo de la aplicación (app) AbiesWeb que permite conocer:
  - a) conocer la nueva aplicación AbiesWeb, sus ventajas y el tipo de lectores que permite, b) conocer las claves de acceso al AbiesWeb, c) acceso al formulario de solicitud de datos de acceso y d) tutoriales para el acceso, registro, consulta del catálogo y reserva de préstamos
- Permitir el préstamo de los fondos para las familias de nuestra comunidad educativa.
- Fomentar el placer de la lectura haciendo visible los lanzamientos editoriales mediante el desarrollo de la biblioteca móvil (paneles en diferentes lugares del centro).El usuario de la biblioteca móvil, con su dispositivo móvil, tiene que escanear el código QR para la lectura del primer capítulo del libro para su lectura con el añadido de si la lectura resulta de interés el usuario puede solicitar su adquisición para la biblioteca a través del buzón lector.
- Establecimiento de un plan lector digital para el alumnado de ESO y cuya frecuencia de publicación es quincenal. Este plan lector que se difunde al alumnado de ESO en formato papel así como en la Biblioteca Virtual posibilita la lectura en horario lectivo mediante el uso de los dispositivos móviles del alumnado incluyendo códigos QR con enlaces a los siguientes contenidos: a) primer capítulo de alguna novela, b) periódico digital "Leer nos une" cuya temática es la lectura y c) producciones

realizadas por el alumnado tanto en este curso académico como en el anterior potenciando al alumnado como creador de contenidos.

- Curación de contenidos por parte del bibliotecario con objeto de filtrar, organizar y compartir las noticias relacionadas con el mundo de los libros para la comunidad educativa del IES Güímar mediante un periódico digital denominado “Leer nos une”. Este periódico se nutre de las noticias publicadas por las cuentas de twitter que seguimos con el nombre de usuario @leernosune. La comunidad educativa se ha beneficiado de 84 números del periódico digital “Leer nos une” (uno por semana) cuyo acceso es <http://paper.li/bibliorealidad/1421644231> (<http://paper.li/bibliorealidad/1421644231>).
- Fomentar en el alumnado la capacidad de buscar, filtrar, leer, organizar y compartir los contenidos de entre una gran cantidad de contenido que existe en internet. Se ha formado al alumnado en la curación de contenidos (Proyecto “Juntos leemos”) mediante el uso de diversas herramientas (google, twitter y paper.li) para combatir la infoxicación (sobresaturación de información que existe en internet). De este modo el alumnado ha creado un periódico (frecuencia semanal) que se ha alimentado de su cuenta de twitter. La temática del periódico ha sido elegida en base a los intereses personales del alumnado y se han difundido en la Biblioteca Virtual cada lunes durante siete semanas.
- Adquisición de fondos en la biblioteca que permitan una experiencia lectora diferente a la del papel de modo que su lectura permita el uso de un dispositivo móvil.
- Promoción de los servicios de la biblioteca a través de un mannequin challenge realizado por el alumnado de Bachillerato.
- Difusión de las actividades generadas en la biblioteca a todo el profesorado mediante un aula virtual (moodle) a través de la mensajería de un foro de novedades.

Incentivar la curiosidad por la lectura y creación del hábito lector a través de la alfabetización digital del alumnado de bachillerato que ha realizado:

- Bookstragrams difundidos en la biblioteca y en la Biblioteca Virtual para visualizar el amor por la lectura que muestra el alumnado mediante fotografías creativas con la información adicional de una breve descripción de los motivos de la composición fotográfica.
- Podcasts que hacen referencia a un fragmento inicial de una novela que se encuentra en la biblioteca. De este modo se pretende difundir a toda la comunidad educativa el fomento de los audiolibros en el sector editorial mediante la grabación en formato de audio de fragmentos de aquellos ejemplares de la biblioteca que no son de reciente adquisición. Para ello la única información que se va obtener para su localización es la signatura con lo que no se podrá obtener la información que se pueda extraer de la portada (título, autor).
- Libro para colorear a partir de los mandalas realizados por el alumnado donde incluyen sus caligramas de citas así como sus textos motivadores desarrollando la creatividad y mejorando la concentración del alumnado. Además su difusión en la Biblioteca Virtual permite que cualquier miembro de la comunidad educativa puede conocer este fenómeno editorial así como conocer los beneficios de colorear.

- Historias interactivas adaptadas a dispositivos móviles donde el lector pueda elegir su trayectoria en la narración a través de diferentes opciones con el añadido de que en algunos momentos el lector puede observar y escuchar mientras lee. Para proceder a la lectura de las historias interactivas es preciso realizar la descarga del código QR en un dispositivo móvil.
- Cómicos adaptados a dispositivos móviles sobre descubrimientos accidentales en la ciencia (serendipia). Para proceder a la lectura de los cómicos realizados por el alumnado es preciso realizar la descarga del código QR en un dispositivo móvil.
- Formación de usuarios sobre las partes de un libro a partir de avatares con voz (la del propio alumno) y movimiento desarrollando las competencias lingüísticas del alumnado.
- Formación de usuarios sobre los nuevos términos literarios a partir de avatares con voz (la del propio alumno) y movimiento.
- Formación de usuarios sobre las operaciones básicas en el AbiesWeb a partir de avatares con voz (la del propio alumno) y movimiento.
- Booktrailers de sus novelas favoritas.
- Cuentos para crecer caracterizados por la adaptación para la lectura en un dispositivo móvil de un cuento cuya temática es la motivación, superación personal o coaching de tal modo que incluya una moraleja o reflexión. Para poder leer estos cuentos es preciso disponer de una aplicación que permita la lectura del código QR que se muestra en cada cuento. Imágenes con citas para su difusión en la Biblioteca Virtual empleando una herramienta web diferente por cada tema. De este modo el alumnado ha elaborado imágenes sobre la siguiente temática: amistad, amor, autoestima, coaching, igualdad, motivación, respeto, solidaridad, vivir y tolerancia.
- Tableros en pinterest sobre flipbooks, libros pop-up, colorea tu vida, citas (novelas, vivir, películas, coaching, lectura, amor, positivas, divertidas, motivación, libros), haikus, libros arte, poesía, marcapáginas y cómicos.
- Libros enriquecidos donde el alumnado ha elaborado una tarjeta que reproduce la cubierta de la novela que incluye un código QR (se colocará en los paneles de la biblioteca móvil). La lectura de ese código QR con un dispositivo móvil permite el acceso a material extra seleccionado por el alumnado de la novela escogida que incluye los siguientes aspectos: acceso a la web del autor/autora de la novela, biografía del autor/autora, sinopsis, booktrailer, primer capítulo, recomendaciones de otras novelas con una temática similar y citas.
- Flipbooks (folioscopios) que fomentan la educación en valores.
- Marcapáginas sobre la novela "El principito" con imágenes de la película y citas de la novela.
- Videos líricos que permiten fomentar la lectura, la creatividad y el trabajo colaborativo.
- Historias usando la técnica del stop motion.
- Narrativas visuales utilizando gifs y story cubes.
- Gifs sobre novelas visualizando en los mismos una fotografía del escritor/escritora.
- Gifs sobre novelas adaptadas al cine.
- Elaboración de logotipos con diferentes herramientas web sobre:

- a) concepto de biblioteca como una institución al servicio de una comunidad, b) tipo de materiales que se prestan en diferentes bibliotecas previa exposición mediante una presentación realizada por el profesor, c) propuesta de adquisiciones para la biblioteca por parte del alumnado y d) reflexiones sobre el concepto de biblioteca y bibliomovilidad.
- Imágenes interactivas que presentan los enigmas, acertijos y adivinanzas favoritos del alumnado que desarrollan el pensamiento lateral de los visitantes de la Biblioteca Virtual.
- Imágenes interactivas que muestran diez citas sobre una persona pública que permiten reflexionar sobre el hecho que todas las personas tienen valía aportando en una vida maravillosa.
- Aplicaciones web para móviles sobre las razones para leer una novela de modo que incluya diversas citas de la novela elegida por el alumnado.
- Aplicaciones web para móviles sobre las razones para ver una película de modo que incluya diversas citas de la película elegida por el alumnado así como contenido multimedia (booktrailer, banda sonora e imágenes).
- Creación de portadas: una novela que me gustaría que existiera y una nueva portada de una novela.
- Campaña publicitaria que se difunde tanto en la Biblioteca Virtual como en twitter y que trata sobre una serie de consejos que se deberían tener en cuenta cuando se empiece un curso, actividad o trabajo e incluso algunos son válidos cuando se inicia una lectura.
- Selección de cuentos y reflexiones relacionados con valores para que la comunidad educativa pueda acudir a ellos cuando lo desee que permite un acercamiento a la tendencia al alza en las recomendaciones de novelas basadas en los estados de ánimo y emociones del lector.
- Nubes de palabras a partir de fragmentos de texto de canciones que transmitan un mensaje positivo.

## **Fases**

Este proyecto comenzó en octubre de 2009 y se ha implementado de forma progresiva. En primer lugar se estableció la Biblioteca Virtual en el curso académico 2009-2010 y desde entonces la comunidad puede tomar parte en las decisiones sobre la adquisición de los fondos sugeridos ella misma. El desarrollo de la bibliomovilidad tuvo lugar en el curso académico 2015-2016.

## **Resultados:**

La descripción de las actividades más detallada se muestra en el siguiente enlace:

**<http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/search/label/Bibescan>**

**([http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/search/label/Bibescan.](http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/search/label/Bibescan))**

Esta evolución del concepto de biblioteca que hemos instaurado en el IES Gúímar la ha convertido en una nueva biblioteca próxima al usuario (hemos conseguido que nuestra biblioteca también se encuentre en los dispositivos móviles que usa nuestra comunidad mediante una app que hemos desarrollado que da la posibilidad en un centro escolar de realizar la reserva de préstamo, la renovación de préstamos y la consulta

del catálogo de la biblioteca mediante dispositivos móviles.) que se construye día a día por una comunidad que puede participar tanto en diferentes procesos (sugerencia de nuevos fondos, toma de decisiones en la adquisición de los nuevos fondos) como en la creación de contenidos (desarrollo de las competencias informacionales y digitales de la comunidad educativa).

Además el desarrollo de la bibliomovilidad de este proyecto ha supuesto mejorar la gestión de la biblioteca mediante diversas herramientas (app bibliokurator, nuevo carné lector, biblioteca móvil, plan lector digital). Se ha fomentado la lectura y la alfabetización digital a través de los dispositivos móviles (smartphones, tablets) de materiales muchos de ellos creados por el alumnado (historias interactivas, cómics, cuentos para crecer, razones para ver un libro y una película) contribuyendo a la generación de una comunidad lectora permitiendo acercar los últimos avances en el mundo del libro a la comunidad educativa (bookstragrams, lectura enriquecida, historias interactivas, podcasts, libro para colorear, booktrailers).

Además la biblioteca se ha renovado a partir de las sugerencias de los usuarios adquiriendo fondos de reciente actualidad que no se encuentran en la biblioteca municipal y la curación de contenidos realizada por el bibliotecario ha permitido difundir las principales noticias relacionadas con la lectura a toda la comunidad educativa durante 85 semanas.

Finalmente al alumnado de Bachillerato se le ha formado en la búsqueda y filtrado de la información de interés para evitar la infoxicación mediante la curación de contenidos cuyo producto final (periódico digital) se ha difundido en la Biblioteca Virtual (Proyecto Juntos Leemos).

### **Indicadores de evaluación**

El seguimiento del proyecto se ha realizado en base a tres aspectos: a) número de visitas a la biblioteca del centro, b) número de visitas que ha experimentado la Biblioteca Virtual y c) el número de entradas publicada en la Biblioteca Virtual. Se ha logrado un gran dinamismo en la publicación de noticias de modo que en el curso académico 2014-2015 se han publicado 237 entradas en la

Biblioteca Virtual, 610 entradas en el curso 2015-2016 y 557 entradas en el curso 2016-2017 teniendo en cuenta que no se publican contenidos en los periodos vacacionales (julio-agosto, semana santa y carnaval) así como en los fines de semana.

### **Posibilidades de réplica**

La experiencia realizada se puede utilizar como modelo del desarrollo de los espacios virtuales de las bibliotecas escolares así como del desarrollo de la bibliomovilidad.

Además la alfabetización digital que logra el alumnado puede servir para el desarrollo de situaciones de aprendizaje considerando el mundo de la lectura en el currículo de las materias de Tecnologías de Información y Comunicación de Bachillerato.

**Enlaces /URLs al proyecto: <http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/>  
(<http://bibliotecaiesguimar.blogspot.com.es/>)**