

Sello CCB 2018

Bibliotecas Escolares



La integración de la biblioteca como elemento de mejora en el desarrollo competencial del alumnado a través de las TIC

Denominación: IES Güímar

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

Comunidad Autónoma: Canarias

Responsable del proyecto: Ricardo Martín Velázquez Guzmán

Título del proyecto: La integración de la biblioteca como elemento de mejora en el desarrollo competencial del alumnado a través de las TIC

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
- Proyectos que contribuyan al cumplimiento de los Objetivos del Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 de la ONU.
- Proyectos que contribuyan al desarrollo de las competencias informacional y mediática.
- Proyectos que reflejen el funcionamiento integral de la biblioteca escolar.

Tipología de biblioteca: Biblioteca escolar

Descripción y objetivos

Breve descripción del proyecto:

El proyecto concibe la biblioteca como un espacio de servicio y creativo para el aprendizaje colaborativo del alumnado que pone de manifiesto la necesidad de la adaptación, evolución e innovación de las bibliotecas escolares.

Objetivos:

- Integrar la biblioteca en el sistema educativo.
- Desarrollar las competencias básicas del alumnado participante (2º de Bachillerato) prestando especial atención a la competencia lingüística, competencia informacional y competencia digital.
- 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 desarrollando su espíritu crítico.
- Fomentar el uso de las bibliotecas como elementos de aprendizaje y mejora en el desarrollo personal y social de las personas que compensan desigualdades sociales.
- Hacer partícipe a la comunidad educativa del IES Güímar de la información y contenidos generados por ella, sugerencia de fondos y servicios y de la toma de decisiones en la adquisición de nuevos fondos.
- Hacer posible que nuestra biblioteca escolar vaya con el usuario (cualquier miembro de la comunidad educativa) en cualquier lugar que se encuentre siempre y cuando tenga conexión a internet en un dispositivo móvil
- Hacer visible la biblioteca del centro a la comunidad educativa incrementando su presencia en las redes sociales.
- Mejorar y promover el uso de los servicios de la biblioteca en toda la comunidad educativa.
- Integrar las TIC en la biblioteca del centro mediante su consideración como centro de aprendizaje.
- Fomentar la escritura y las nuevas formas de lectura en el entorno digital mediante la difusión de las producciones TIC realizadas por el trabajo colaborativo del alumnado a toda la comunidad educativa estimulando su imaginación y creatividad.
- Despertar el interés de la comunidad educativa hacia la lectura (bookstragrams, lectura enriquecida, historias interactivas, podcasts, libro para colorear, booktrailers, tuitertura, historias en formato chat, haikus, microrrelatos, historias colaborativas) y biblioteca contribuyendo a la generación de una comunidad lectora valorándose la importancia de la lectura como área de mejora personal.

Población objeto:

Comunidad educativa del IES Güímar (alumnado, familias, personal laboral y profesorado).

Desarrollo y conclusiones

Metodología:

La metodología empleada para conseguir los objetivos es activa dado que mejora la motivación hacia el aprendizaje del alumnado que cursa la materia de Tecnologías de la Información y Comunicación (2º de Bachillerato) así como la materia de Imagen y Sonido (2º de Bachillerato) del IES Güímar. Estas materias permiten que el alumnado pueda acceder con autonomía, capacidad de adaptación y de autoaprendizaje permanente en el uso de las TIC.

El planteamiento del proyecto incide en el desarrollo de sus competencias básicas y actitudes a través de la integración de las TIC en diversos contextos educativos de interés para el desarrollo personal y social del alumnado. Para ello se han diseñado situaciones de aprendizaje propuestas para el alumnado relacionadas con los diversos bloques de contenidos de las materias afectadas para que el alumnado adquiera un papel activo y autónomo vinculando la biblioteca y la lectura al uso de las herramientas TIC.

Resulta importante el fomento del trabajo cooperativo en mucha de las actividades realizadas tal como queda reflejado en la mayoría de las narrativas digitales presentadas en este proyecto.

Este proyecto desarrollado (cuyas actividades se encuentran descritas con amplitud en la memoria que se adjunta) en este curso académico pone de manifiesto la mejora continua del realizado durante el curso académico 2016-2017 ("Déjate llevar por la imaginación" que obtuvo la mención de Finalista del sello CCB 2017 otorgado por el Consejo de Cooperación Bibliotecaria) al incorporar las siguientes novedades durante este curso académico:

- Difusión de las actividades llevadas a cabo en este proyecto en las redes sociales Instagram y Facebook así como en la acción puntual "Bibliotecas escolares, bibliotecas activas".
- Desarrollo de la aplicación (app) "Kit Lector".
- Desarrollo de un nuevo carné de usuario de la biblioteca.
- Plan lector digital.
- Historias de terror en formato de tuitatura.
- Historias de misterio en formato chat.
- Narrativas digitales (historias con banda sonora).
- Escribe para cine: elaboración de guiones de cortometrajes que han de producir.
- Haikus de estantería.
- Microrrelatos.
- Historias colaborativas.
- Vídeos a cámara lenta (slow motion): apertura de un libro.
- Colorea nuestra colección.
- Historias interactivas en formato web.

Además el alumnado, durante este curso académico, ha realizado diversas producciones TIC que son parte de nuestro proyecto desde hace varios años tales como:

- Creación de Web Apps (Narrativas digitales: Cómic).
- Creación de Web Apps (Narrativas digitales: Elige tu aventura).
- Creación de Web Apps (Narrativas digitales: Razones para leer y ver).
- Narrativas digitales (Historias visuales a partir de gifs).
- Elaboración de gifs: ¿Qué prefieres libro o película?
- Bookstagram.
- Vídeos líricos.
- Periódicos digitales (curación de contenidos).

- Marcapáginas.
- Citas con imágenes.
- Curación de contenidos con pinterest.

Se sigue manteniendo la gestión de los servicios de la biblioteca (buzón lector, participación de la comunidad educativa en la toma de decisiones sobre la adquisición de los nuevos fondos, app Bibliokurator, app Abiesweb) que hacen este proyecto una referencia en la red Bibescan.

Fases:

Este proyecto se ha desarrollado de forma continua durante este curso académico dado que se integra en las situaciones de aprendizaje de diversas materias de 2º de Bachillerato.

Resultados:

El carácter innovador de este modelo de biblioteca escolar que se ha realizado en nuestro centro permite integrar la educación digital en la biblioteca al incrementar las posibilidades educativas del uso de las TIC (tecnologías de la información y comunicación) como elemento necesario en el contexto bibliotecario aportando un aprendizaje más motivador hacia el aprendizaje. Además contribuye al desarrollo de la competencia lingüística, informacional y digital de toda la comunidad educativa.

Teniendo en cuenta que la lectura tiene importantes beneficios para el desarrollo de las personas se ha favorecido con este proyecto aquellos procesos de enseñanza-aprendizaje que fomentan la lectura basada en la adaptación a los nuevos tiempos así como en un acercamiento a las nuevas formas de lectura digital y escritura. Para ello se ha atendido a las necesidades de su comunidad educativa de modo que se valore la utilidad de la lectura y las bibliotecas para la sociedad. Una necesidad que se manifiesta con la 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 (biblioteca que acompaña al usuario).

El desarrollo de la bibliomovilidad ha mejorado la gestión de la biblioteca mediante el desarrollo de diversas herramientas (app bibliokurator, app AbiesWeb, app Kit Lector, nuevo carné lector, buzón lector, biblioteca móvil, comicteca móvil, plan lector digital) que han permitido mejorar el acceso y calidad de los servicios de la biblioteca a toda la comunidad educativa así como su participación desde sus dispositivos móviles (sugerencia de nuevos fondos, toma de decisiones en la adquisición de los nuevos fondos, noticias de actualidad, divulgación de noticias). De este modo nuestro proyecto contribuye a la compensación de desigualdades sociales así como a la igualdad de oportunidades para el acceso a la información y a la lectura.

Además este proyecto ha contemplado (al tratarse de una biblioteca escolar y ser la primera toma de contacto con una biblioteca para la mayoría del alumnado) la generación de una comunidad lectora. Esta comunidad lectora tiene su origen en la creación de contenidos relacionados con la lectura por parte del alumnado de bachillerato que se difunden en la

Biblioteca Virtual y redes sociales para hacer partícipes de su lectura al resto de la comunidad educativa.

Esta experiencia realizada ha permitido la alfabetización digital del alumnado mediante el desarrollo de sus competencias básicas con tres características básicas:

- la creatividad en los contenidos creados por el alumnado.
- los contenidos elaborados permiten un acercamiento a la evolución del mundo del libro y la lectura digital como consecuencia de las herramientas digitales que se han proporcionado.
- la selección y filtración de información relacionada con el mundo de la lectura que se difunde a la comunidad educativa haciendo posible que el alumnado cure contenidos para evitar la infoxicación y valore la importancia de la información precisa.

Además el alumnado es protagonista de su proceso de aprendizaje difundiendo sus producciones a toda la comunidad educativa para que sea partícipe de dicho proceso construyendo el sentimiento de una verdad comunidad.

Indicadores de evaluación:

La visibilidad de las acciones llevadas a cabo en el proyecto se lleva a cabo mediante el uso de diversos servicios web (blogs) y redes sociales. Durante este curso académico (2017-2018) se ha logrado un gran dinamismo en Biblioteca Virtual habiéndose publicado 530 entradas (no se publica en los periodos vacacionales del alumnado ni en los fines de semana). Ha aumentado el número de visitas a la Biblioteca Virtual y se ha mejorado el desarrollo competencial del alumnado.

Posibilidades de réplica:

La experiencia descrita en este proyecto se puede replicar fácilmente a otros centros educativos debido a la integración de las situaciones de aprendizaje del alumnado en el currículo de diversas materias de Bachillerato a través de una metodología activa, al uso de recursos adicionales mínimos y por no haber dificultad tecnológica. Este metodología activa está directamente relacionada con situaciones del entorno personal del alumnado como consecuencia que la lectura y las bibliotecas son aspectos que impregnan la vida de cualquier ciudadano y por tanto se pone de manifiesto la importancia del contexto para lograr una mayor motivación hacia el aprendizaje a través de las TIC.

Enlaces/URL al proyecto:

- https://drive.google.com/file/d/1qEI2x03545qceXd_IipSaL9fmtanIQy0/view?usp=sharing

Adjuntar documentos:

- [MEMORIA-IES-GÜÍMAR-convocatoria-sello-CCB-2018.pdf](#)