

# Sello CCB 2020

## Bibliotecas Públicas: Modalidad hasta 10.000 habitantes

### Read Maker Valdelacalzada 2020

**Denominación:** Biblioteca Pública Municipal de Valdelacalzada

**Localidad (Provincia):** Valdelacalzada

**Comunidad Autónoma:** Extremadura

**Responsable del proyecto:** Inmaculada Moreno Gallego

**Título del proyecto:** Read Maker Valdelacalzada 2020

#### Ámbito y tipología

##### Ámbito en el que se enmarca el proyecto

- Crear espacios, servicios y experiencias que promuevan la igualdad de género, la atención a la diversidad y la inclusión social y en especial aquellas que se realizan en cooperación con otros sectores.
- Impulsar las bibliotecas como espacios de creación y laboratorios de ideas.
- Desarrollar las competencias informacional y mediática.

**Tipología de biblioteca:** Biblioteca pública: Modalidad hasta 10.000 habitantes

#### Descripción y objetivos

##### Breve descripción del proyecto

Desde hace un año en la Biblioteca de Valdelacalzada se ha creado el espacio ReadMaker, es un espacio dotado de herramientas maker: Impresoras 3D, Gafas de Realidad Virtual, Lápiz 3D, Drones, Arduinos, Cámara digital, etc. El espacio Read Maker es un espacio accesible a todos los usuarios-as de la biblioteca. Además, la formación recibida por el personal bibliotecario, contamos con el apoyo de colaboradores con formación "maker", para comenzar. De esta manera, más allá de los servicios imprescindibles y básicos de toda biblioteca, el espacio ReadMaker estimula el aprendizaje y la capacidad creativa, tanto del público especializado en la materia, como de todas aquellas personas que tiene interés por el pensamiento contemporáneo, las artes, tecnología, audiovisual, videojuegos o asociar lecturas, cuentos e historias a nuevas creaciones. La biblioteca de Valdelacalzada lo que persigue es acercar todo esto a personas que sientan interés por este espacio de aprendizaje y creación digital.

##### Objetivos

- Fomentar las relaciones y la conexión entre las personas de diferentes colectivos de la población.
- Potenciar formas innovadoras de aprendizaje y educación con la utilización de los espacios físicos y virtuales de la biblioteca.
- Usar las diferentes plataformas para favorecer la socialización de las ideas y los conocimientos.

## **Población objeto**

Se experimenta con lectores de todas las edades de una pequeña comunidad rural y el objetivo último es convertir este espacio en una infraestructura social vital que ofrezca diferentes opciones de aprendizaje para todas las etapas de la vida. Este espacio permite la democratización del acceso a las nuevas herramientas tecnológicas y digitales. Para que los que no tienen, también puedan. Actividades para las personas de mayor edad, adultos, jóvenes y pequeños. Para las que quieren iniciarse, sin miedo; para las que necesitan aprender para vivir. Para los que no saben que están aprendiendo, porque el aprendizaje experimental es un juego. Actividades para formar y apoyar a los formadores, para los que educan mirando al futuro. Talleres presenciales y virtuales, para los que saben lo que quieren y necesitan impartida, por los que saben y quieren compartir, porque su espíritu es maker. De este modo la labor del bibliotecario, además de formarse para esos nuevos servicios, consistirá en dinamizar y animar a los usuarios-as a desarrollar y compartir habilidades transformándose en un club social, que es lo que define a la biblioteca como incubadora de proyectos para promover una visión diferente.

El uso de la biblioteca por parte de los jóvenes es la eterna asignatura pendiente, consigues que formen un grupo con alguna actividad o proyecto, pero es difícil mantenerlo en el tiempo. Incluso usuarios-as que nos visitan con frecuencia en su infancia, nos "abandonan" cuando cruzan el umbral de la adolescencia. Nosotros no vamos a cejar en el intento, aprovechando todas las herramientas que tenemos a nuestro alcance. Este proyecto va dirigido a toda la población que sea usuario-a de la biblioteca y especialmente a los jóvenes. Desde un punto de vista más social, el movimiento Maker es hoy todo un fenómeno que incluye a todos aquellos que están dispuestos a hacer algo nuevo.

## **Desarrollo y conclusiones**

### **Metodología**

Hablar de metodología participativa, implica que el animador-gestor no va a ser un mero ponente e informador, sino, va a ser el vínculo de unión del grupo, debe tener unas características determinadas como ser un buen oyente además de comunicador y a la vez tiene que sentirse parte del proyecto además de tener control sobre el desarrollo del mismo, empleando en todo momento los recursos necesarios para que los usuarios no pierdan el interés y la motivación a la hora de participar en las distintas actividades.

Compartir con ellos las últimas funcionalidades, técnicas, espacios y servicios innovadores para dinamizarlos, desde la fase de descubrimiento a la de uso, así como las propias experiencias de los usuarios. Para realizar una buena gestión de Redes Sociales se requiere una formación continua. Las Asociaciones, Instituto, Colegio, Centro Joven, Escuela de Música, han de implicarse en todo momento y participar para dar ejemplo a sus asociados.

Se utilizará una metodología participativa, flexible, dinámica, motivadora, abierta al diálogo y a nuevas propuestas para así proporcionar las pautas y herramientas adecuadas para que los objetivos planteados en nuestro proyecto se cumplan.

### **Fases y Líneas de actuación**

El equipo de trabajo será con reuniones semanales, claro reparto de tareas, con una coordinación clara y aprendiendo unos de otros. Una vez organizados los talleres vamos a redactar una lista de presupuesto con el material necesario para realizarlos.

Promocionaremos el Espacio ReadMaker Valdelacalzada a través de la página de Facebook en el que informaremos de las inscripciones para los interesados-as, los talleres, los horarios y los resultados y avances obtenidos.

## **Resultados/Logros**

Aumento de usuarios en la biblioteca.

Al final de año se verán todas las actividades realizadas y las visitas y comentarios registrados tanto en la página de Facebook, como en el blog de la biblioteca, al igual que las fotografías como muestra de todo lo que acontece, será una gran motivación para ellos y, cómo no, para la bibliotecaria y los colaboradores.

Así mismo mediante la observación se tendrá conocimiento de si los usuarios de la Biblioteca saben dónde está situado cada espacio.

## **Indicadores de evaluación**

- Evaluación inicial, valorar participantes, objetivos y contenidos
- Evaluación continua, valorar durante todo el proyecto.
- Evaluación final, valorar al final del proyecto para mantener una continuación a largo plazo.
- El hecho de que asistan y participen en las actividades, constituirá en sí un método de evaluación para comparar los resultados con los objetivos propuestos.
- Otro método de evaluación será el aumento de usuarios en la biblioteca.
- Al final de año se verán todas las actividades realizadas y las visitas y comentarios registrados tanto en la página de Facebook, como en el blog de la biblioteca, al igual que las fotografías como muestra de todo lo que acontece, será una gran motivación para ellos y, cómo no, para la bibliotecaria y los colaboradores.
- Así mismo mediante la observación se tendrá conocimiento de si los usuarios de la Biblioteca saben dónde está situado cada espacio.

## **Perspectiva de género y/o atención a la diversidad en el proyecto**

### **Explica el/los objetivos que incorpora/n la perspectiva de género o la atención a la diversidad**

- Innovar y actualizar los servicios y espacios para mantenerse al día con la tendencia de la tecnología y la necesidad de proporcionar a los usuarios la información que necesitan.
- Buscar entusiastas que apoyen dicha iniciativa, aporten ideas y su conocimiento.
- Formar a nuestros usuarios/as en la nueva dimensión social, fomentar su conocimiento y las destrezas de uso con la tecnología y el mundo digital.
- Incentivar para seguir estando presentes en la biblioteca y la reconozcan como recurso para su entretenimiento y búsqueda de información en todos los colectivos de la población.
- Fomentar el encuentro de personas creativas e inventivas.
- Celebrar y comunicar los éxitos y la utilidad del nuevo espacio creado en la biblioteca.
- Aumentar los usuarios-as, y especialmente los jóvenes, de la biblioteca.

### **Describe cómo se refleja en las líneas de actuación**

Es importante que la tecnología tenga una relación directa con su comunidad, que se interiorice la cultura maker por parte de trabajadores y colaboradores, que se incite desde la biblioteca para la creación de música, vídeos, realización de talleres formativos, etc. Es "hacer", "crear", "cambiar". Desde un punto de vista más social, el movimiento Maker es hoy todo un fenómeno que incluye a todos aquellos que están dispuestos a hacer algo nuevo.

Se experimenta con lectores de todas las edades de una pequeña comunidad rural y el objetivo último es convertir este espacio en una infraestructura social vital que ofrezca diferentes opciones de aprendizaje para todas las etapas de la vida. Este espacio permite la democratización del acceso a las nuevas herramientas tecnológicas y digitales.

## **Indica las actuaciones/actividades del proyecto planteadas desde esta perspectiva**

### ENERO

#### Actividad 1: PROPUESTA Y PUBLICIDAD

Nos reunimos con el Alcalde y otros técnicos del Ayuntamiento de nuestra localidad para informar sobre el proyecto y ver las formas de actuación de publicidad.

Cómo lo haremos: Este acercamiento servirá para dar a conocer el proyecto "Read Maker Valdelacalzada" y dialogar sobre las actividades a realizar, acoger nuevas propuestas, así como ver los materiales necesarios.

Esta actividad estará organizada por la Bibliotecaria.

Esta actividad estará dirigida a: Alcalde y técnicos del ayuntamiento.

#### Actividad 2: FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

Daremos a conocer el Espacio y formas de inscribirse para formar parte de los talleres que se iniciarán a través de la página de Facebook ReadMaker de Valdelacalzada y con carteles que se distribuirán por toda la población, en el C.E.I.P Adolfo Díaz Ambrona y el I.E.S María Josefa Barainca.

Cómo lo haremos: De forma virtual y en papel podrán rellenar los formularios de inscripción para los interesados-as. Informaremos del comienzo de los talleres en el Espacio ReadMaker de Valdelacalzada.

Creando los perfiles de los interesados-as y con los permisos pertinentes deberán rellenar un cuestionario obligatorio que será de forma virtual a través de este enlace: <https://docs.google.com/.../1FAIpQLScXkTdGJEM-oDyPyx.../viewform> o en la biblioteca con los documentos de inscripción.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a todos los usuarios-as de la biblioteca interesados en participar.

#### Actividad 3: REUNIÓN READMAKER

Convocamos la reunión con todos los interesados-as a través de grupo de WhatsApp para hablarles de los talleres y los temas y contenidos.

También lo pondremos en conocimiento del Instituto y el Colegio Público de la localidad para los profesores que planeen algún taller con los alumnos-as.

Cómo lo haremos: La reunión se realizará en el Espacio ReadMaker y se mostrará todo el espacio, las herramientas existentes y las nuevas tecnologías de las que disponemos.

Los temas a tratar serán:

-La creación de grupos con todos los participantes, que se agruparán por edad si no tienen ninguna experiencia Maker, o, en caso contrario, por conocimientos.

- Los talleres serán dirigidos por la bibliotecaria y dos colaboradores con experiencia Maker y conocimientos con el manejo de todas las herramientas.

- Se tocarán los temas, de manualidades, manejo de cada una de las nuevas tecnologías y herramientas, programación, arduino e Impresión 3D.

Esta actividad está dirigida y organizada por la Bibliotecaria y colaboradores.

Esta actividad estará dirigida a: A toda la población

### FEBRERO

#### Actividad 4: GRUPOS MAKERS

Creamos los grupos Maker a través de WhatsApp les vamos informando de horarios y materiales necesarios para comenzar.

Cómo lo haremos: Tras una reunión con los colaboradores para hacer el plan de trabajo, se crean los grupos con las personas interesadas y se les informa de sus horarios para comenzar los talleres.

La forma de agrupar a los interesados-as será por conocimientos maker o por edad en caso que no tengan ninguna experiencia en robótica.

Esta actividad está organizada por la Bibliotecaria y colaboradores.

Esta actividad está dirigida : Grupos makers

#### Actividad 5: TALLER MAKER 1- 2 - 3.- SCRATCH

Cada grupo creado comenzarán los talleres siguiendo la línea de trabajo propuesta para iniciarse en el movimiento "maker".

Taller 1- 2- 3. Scratch, primeros pasos, creación de videojuegos y programación.

Cómo lo haremos: A cada grupo se les informa del horario de los talleres y un colaborador especializado en el programa Scratch irá explicando todas las funciones de dicho programa que más adelante ayudará a entender la programación.

Serán tres talleres dedicado a conocer este programa y lo aprenderán cada grupo inscrito durante todos los meses de febrero-marzo.

Esta actividad está organizada por la Bibliotecaria y los colaboradores.

Esta actividad está dirigida a: Usuarios-as de la biblioteca inscritos en el taller maker.

#### MARZO

#### Actividad 6: CUENTOS MAKER

En el cuentacuentos que cada martes se realiza en la Biblioteca de Valdelacalzada con los más pequeños vamos a darle un giro "Maker" leyendo cuentos pop-ups y troquelados, cuentos con gafas de Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Cómo lo haremos: Cada martes, nos visitan niños y niñas a partir de 5 años para el cuentacuentos y colorear dibujos, utilizaremos las nuevas tecnologías para contar los cuentos de forma distinta

Esta actividad está organizada por la Bibliotecaria

Esta actividad está dirigida a: niños y niñas de la localidad.

#### Actividad 7: INSTITUTO Y READMAKER

Llevaremos el proyecto "ReadMaker Valdelacalzada" al I.E.S María Josefa Baraínca de la localidad para informarles de nuestra iniciativa y poner a disposición de los profesores del Instituto el Espacio Maker, para realizar sus propios proyectos con los alumnos-as.

Cómo lo haremos: Tras citarnos con ellos, les mostraremos el Espacio ReadMaker de Valdelacalzada para transmitirles la disposición de dicho espacio y la creación de sus proyectos con los alumnos-as.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: Jóvenes de I.E.S de la localidad.

#### Actividad 8: COLEGIO Y READMAKER

Concertamos citas con EL Director del C.E.I.P. de la localidad y les hablamos de nuestro proyecto y su finalidad.

Cómo lo haremos: Tras citarnos con ellos, les mostraremos el Espacio ReadMaker y la disposición de dicho espacio para realizar talleres con los alumnos-as.

Esta actividad está organizada por: La Bibliotecaria

Esta actividad está dirigida a: Alumnos del Colegio de la localidad.

El 14 de marzo del 2020 queda todo paralizado

Se cierran los espacios físicos por la pandemia del Covi-19 y durante el confinamiento, se han continuado con las actividades propuestas, pero a través de las redes sociales, WhatsApp, video llamada, correo electrónico, video conferencia, etc. Fomentamos la lectura de forma virtual y a través de la Plataforma Nubeteca, creando nuevos socios y socias y añadiendo lectores para que puedan disfrutar de la lectura digital desde sus casas. Las lecturas de cuentos se publican en las distintas redes sociales de la biblioteca, las reuniones del Club de Lectura se realizan con video llamadas grupales.

#### Actividad 9: ESPACIO READ MAKER Y LA CONFECCIÓN DE VISERAS MASCARILLAS

Comenzamos la creación de viseras mascarillas para todas las personas que estaban al frente de la situación (sanitarios, limpiadores, fuerzas de seguridad, repartidores, ayudas a domicilio, comerciantes, etc.) y que ponían en riesgo sus vidas al no tener ninguna medida de seguridad.

Esta actividad durará hasta que dispongan de medidas de seguridad para realizar sus trabajos de forma segura.

Cómo lo haremos: Con la impresora 3D del espacio maker y 5 personas más del grupo maker adultos que disponen de impresoras 3D y que forman el grupo maker "Stop Covi-19 de Valdelacalzada", Desde el Espacio Maker recoger los pedidos, con el archivo STL de la visera para imprimir, una vez montadas con acetato y gomas eran distribuidas.

Esta actividad está organizada: por el grupo Stop Covi-19 de Valdelacalzada.

Esta actividad está dirigida a: Todas las personas que estaban al frente de la situación (sanitarios, limpiadores, fuerzas de seguridad, repartidores, ayudas a domicilio, comerciantes, etc.) y que ponían en riesgo sus vidas al no tener ninguna medida de seguridad.

## ABRIL

### Actividad 10: DÍA DEL LIBRO 2020

Con el confinamiento por la pandemia del Covi-19 creamos una actividad virtual, invitando a todos los usuarios-as de la biblioteca a participar en el Día del Libro.

Cómo lo haremos: Con un cartel de participación donde proponemos llenar las redes sociales de lectura, cultura y poesía, para celebrar este día.

Invitamos directamente a Club de lectura de Adultos y el Club de Lectura Fácil, usuarios y usuarias de la biblioteca, niños y niñas que nos visitan en los cuentacuentos, todos con su foto leyendo, o mostrando sus bibliotecas personales, creando poesía con los títulos de sus libros, etc.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: Usuarios-as de la biblioteca

## MAYO

### Actividad 11: NUBETECA

Nubeteca se puede acceder mediante una aplicación para el móvil o desde el ordenador y con un registro previo a nuestra biblioteca, permite descargarse miles de libros, interactuar con otros lectores, crear clubes de lectura virtuales, acceder a información para los estudiantes, etc. Acceso a los contenidos sin soporte en la nube.

Cómo lo haremos: En las redes sociales de la biblioteca damos a conocer este espacio Nubeteca y los datos de contacto de nuestra biblioteca para que (si aún no tiene contraseña en Nubeteca) se animen a registrarse.

Esta actividad está organizada por la Bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: Toda la población.

## JUNIO

### Actividad 12: REALIDAD VIRTUAL Y FOTOGRAFÍAS 360º

Los grupos maker van a conocer algunas herramientas maker para aprender su funcionamiento.

Cómo lo haremos: Con las gafas de Realidad Virtual, la cámara digital, así como los teléfonos móviles, visitando distintos espacios y creando un video de Realidad Virtual y fotografía 360º de la Biblioteca.

Las fotografías se publican en las redes sociales de la biblioteca y el Espacio maker de Valdelacalzada.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: los componentes del grupo maker

## JULIO

### Actividad 13: CURSO DE TELÉFONO MÓVIL

Tras el confinamiento y con todas las medidas de seguridad (metro y medio de distancia, mascarillas, y gel desinfectante) comenzamos el Curso básico de Teléfono móvil para personas que no conocen su manejo.

Cómo lo haremos: Colocamos cartelera en puntos estratégicos de la localidad, y publicamos en redes sociales de la biblioteca. Grupos de 5 personas por curso de ocho clases, todos los martes y jueves de 11.00 a 12.00. Este curso durará hasta final de año y el temario del curso es:

1. ¿Cómo utilizar el Smartphone?
2. ¿Cómo es un Smartphone?
3. Encender el Smartphone.
4. Iconos de pantalla del Smartphone.
5. Llamar desde un Smartphone.
6. Recibir llamadas con el Smartphone.
7. Guardar números en la agenda de contactos del Smartphone.
8. Escribir mensajes de texto en el Smartphone.
9. Hacer fotos y vídeos con el Smartphone.
10. Conectarse a Internet desde el Smartphone.
11. Acceder a Internet y configurar el correo en un Smartphone.
12. Descargar e instalar una app en el Smartphone. WhatsApp (mensajes, video llamadas, grupos, enviar ubicación, contacto, foto o video, etc.)

## AGOSTO

### Actividad 14: IMAGENES 3D

Con los peques de la Escuela de Verano y con todas las medidas de seguridad, nos visitan en la biblioteca para saber y conocer las imágenes 3D.

Cómo lo haremos: Nos ponemos en contacto con las monitoras de la Escuela de Verano de Valdelacalzada, les invitamos a visitar la biblioteca y el Espacio Read Maker para que conozcan este nuevo espacio

Con la tablet del espacio Read Maker y la aplicación que Google nos ofrece, crearemos animales 3D, podrán elegir el animal y hacerse fotos con ellos, es una forma divertida de conocer las nuevas tecnologías. Es una actividad que repetiremos con los distintos grupos a lo largo del mes de agosto.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: Los peques de la Escuela de Verano 2020.

### Actividad 15: REALIDAD AUMENTADA

Con los pequeños de la Escuela de Verano y con todas las medidas de seguridad, invitaremos a que conozcan la Realidad Aumentada con dibujos Quiver.

Cómo lo haremos: Nos ponemos en contacto con las monitoras de la Escuela de Verano de Valdelacalzada, les invitamos a visitar la biblioteca y el Espacio Read Maker para que conozcan este nuevo espacio y sus herramientas.

Con la aplicación Quiver y la tablet del Espacio ReadMaker, colorearán dibujos de esta aplicación y una vez terminados, disfrutarán de la Realidad Aumentada al ver como su dibujo se pone en movimiento.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria.

Esta actividad está dirigida a: Los peques de la Escuela de Verano 2020.

## SEPTIEMBRE

### Actividad 16: ENCUENTROS VIRTUALES MAKER

Convocamos a través del grupo WhatsApp a los componentes maker para un encuentro virtual maker con la plataforma Discord.

Cómo lo haremos: Los colaboradores makers van a continuar con los talleres de forma virtual con cada grupo a través de la plataforma Discord, desde donde pueden ver ejemplos y ejercicios a seguir.

Esta actividad está organizada por los colaboradores makers.

Esta actividad está dirigida a: grupo makers de Valdelacalzada.

## OCTUBRE

### Actividad 17: DÍA INTERNACIONAL DE LAS BIBLIOTECAS

El 24 de octubre celebramos el Día Internacional de las bibliotecas, invitando a todos los usuarios-as a visitar (de forma controlada y con todas las medidas de seguridad) nuestra biblioteca, Nubeteca y Espacio ReadMaker.

Cómo lo haremos: Publicamos en las redes sociales de la biblioteca y el espacio Read Maker la visita guiada y controlada para que puedan conocer el nuevo espacio y sus herramientas, así como ver en funcionamiento algunas de ellas.

Con la ayuda del grupo maker que estarán en puestos distintos con herramientas distintas (gafas de realidad virtual, lápiz 3d, impresora 3d, tablet, dron, etc.) serán los encargados de mostrar el funcionamiento de cada herramienta y de la limpieza y desinfección para cada usuario-a.

También se les mostrará el creación y proceso de montaje de las viseras mascarillas que se han estado realizando durante los meses de confinamiento por la pandemia del el Covi-19.

Será un recorrido espaciado que terminará con un regalo exclusivo de la biblioteca y el espacio ReadMaker (marca páginas de la biblioteca de Valdelacalzada creado con la impresora 3d)

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria y los colaboradores del grupo Read Maker.

Esta actividad está dirigida a: Todos los públicos.

## NOVIEMBRE

### Actividad 18: DRON CON CÁMARA Y SUS UTILIDADES

Taller para aprender a manejar el dron y grabar con la cámara el recorrido que hace, para poder ver todos los espacios de la localidad en la página web del Ayuntamiento de Valdelacalzada.

Cómo lo haremos; Con los componentes de los grupos makers, realizamos el taller para que aprendan a manejar el dron con cámara.

Con ayuda de los colaboradores, visitaremos los parques y plazas de la localidad para aprendan a dirigir el dron. Este taller será hasta final de año y se irán grabando los trabajos realizados para la exposición maker de final de año.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria y los colaboradores makers.

Esta actividad está dirigida a: Los componentes del grupo maker de Valdelacalzada.

## DICIEMBRE

### Actividad 19: EXPOSICIÓN READ MAKER

Exposición de Robots, juegos programados, diseños 3D, videos y fotos, etc., de todo lo realizado en los talleres del Espacio Maker y las muestras de los trabajos de cada participante del grupo maker.

Cómo lo haremos: Durante todo el año, tenemos encuentros virtuales y presenciales para la confección y puesta en funcionamiento de robots creados con la Impresora 3D.

Se hará una exposición (que podrán ver de forma controlada y con todas las medidas de seguridad) en la Casa de la Cultura de la creación de juegos virtuales, videos realizados con el dron con cámara, las fotografías 360°, Impresiones 3D realizadas por cada participante, robots programados y todo lo conseguido durante el año en el Espacio ReadMaker de Valdelacalzada.

Esta actividad está organizada por la bibliotecaria y los colaboradores makers.

Esta actividad está dirigida a: Toda la población.

## **Indicadores**

Evaluación inicial, valorar participantes, objetivos y contenidos.

Evaluación continua, valorar durante todo el proyecto.

Evaluación final, valorar al final del proyecto para mantener una continuación a largo plazo.

El hecho de que asistan y participen en las actividades, constituirá en sí un método de evaluación para comparar los resultados con los objetivos propuestos.

Otro método de evaluación será el aumento de usuarios en la biblioteca.

Al final de año se verán todas las actividades realizadas y las visitas y comentarios registrados tanto en la página de Facebook, como en el blog de la biblioteca, al igual que las fotografías como muestra de todo lo que acontece, será una gran motivación para ellos y, cómo no, para la bibliotecaria y los colaboradores.

Así mismo mediante la observación se tendrá conocimiento de si los usuarios de la Biblioteca saben dónde está situado cada espacio.

## **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030 a las que contribuye el proyecto**

### **ODS y metas asignados (máximo 4 ODS)**

Objetivo 4 Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para t

4.4.1 Proporción de jóvenes y adultos con competencias en tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), desglosada por tipo de competencia técnica

GARANTIZAR UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA, EQUITATIVA Y DE CALIDAD Y PROMOVER OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE DURANTE TODA LA VIDA PARA TODOS. Las bibliotecas apoyan este objetivo mediante la provisión de... • Personal dedicado que promueva la alfabetización temprana y la formación continua. • Acceso a información y a investigaciones para estudiantes en todo el mundo. • Espacios inclusivos en los que el costo no sea una barrera para adquirir nuevos conocimientos y habilidades

CONSTRUIR INFRAESTRUCTURAS RESILIENTES, PROMOVER LA INDUSTRIALIZACIÓN INCLUSIVA Y SOSTENIBLE Y FOMENTAR LA INNOVACIÓN. Las bibliotecas apoyan este objetivo mediante la provisión de... • Una amplia infraestructura de bibliotecas públicas y de investigación, así como bibliotecólogos capacitados. • Espacios públicos agradables e inclusivos. • Acceso a TIC, como por ejemplo, Internet de alta velocidad, que no se encuentren disponibles en otros lugares.

### **Contribución del proyecto a cada uno de los ODS y metas asignadas**

Objetivo 4 Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos

4.4.1 Proporción de jóvenes y adultos con competencias en tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), desglosada por tipo de competencia técnica

GARANTIZAR UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA, EQUITATIVA Y DE CALIDAD Y PROMOVER OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE DURANTE TODA LA VIDA PARA TODOS. Las bibliotecas apoyan este objetivo mediante la provisión de... • Personal dedicado que promueva la alfabetización temprana y la formación continua. • Acceso a información y a investigaciones para estudiantes en todo el mundo. • Espacios inclusivos en los que el costo no sea una barrera para adquirir nuevos conocimientos y habilidades

CONSTRUIR INFRAESTRUCTURAS RESILIENTES, PROMOVER LA INDUSTRIALIZACIÓN INCLUSIVA Y SOSTENIBLE Y FOMENTAR LA INNOVACIÓN. Las bibliotecas apoyan este objetivo mediante la provisión de... • Una amplia infraestructura de bibliotecas públicas y de investigación, así como bibliotecólogos capacitados. • Espacios públicos agradables e inclusivos. • Acceso a TIC como, por ejemplo, Internet de alta velocidad, que no se encuentren disponibles en otros lugares.

## **Cooperación con otros sectores o entidades**

### **Identificación del sector o la entidad con la que colaboran y modos y formas de colaboración que llevan a cabo**

- AMPA I.E.S M<sup>a</sup> Josefa Barainca Y C.E.I.P Adolfo Díaz Ambrona
- Directora del Centro de Día de Valdelacalzada
- Encargadas de la Guardería Municipal
- Asociación Mujeres Kuria de Valdelacalzada
- Asociación del Pensionista
- Asociación Juvenil "Espacio Joven"
- Animadora Sociocultural del Ayuntamiento de Valdelacalzada
- Directora de la Universidad Popular
- Técnico Centro Joven

## **Enlaces /URLs al proyecto**

- [ESPACIO READMAKER VALDELACALZADA](#)
- [BIBLIOTECA DE VALDELACALZADA](#)

## **Documentos**

- [DOCUMENTO ADJUNTO](#)