

Convocatoria da Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos, de 2 de setembro de 2020, do proxecto BIBLIOTECA CREATIVA, para apoiar a cultura da experimentación, a creación e a investigación, en espazos creativos e cooperativos no seo das bibliotecas escolares dos centros que matriculan alumnado de educación infantil e primaria, integrados no Plan de mellora de bibliotecas escolares, para curso 2020/2021. Esta iniciativa encádrase no contexto do PLAN LÍA de Bibliotecas Escolares (*Lectura, Información e Aprendizaxe*) da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional para o período 2016-2020.

A Lei Orgánica 2/2006, de 3 de maio, de Educación (modificada pola Lei Orgánica 8/2013, de 9 de decembro, para a mellora da calidade educativa) establece, no seu artigo 1, como un dos principios básicos que inspiran o sistema educativo, o fomento e a promoción da investigación, a experimentación e a innovación educativa.

O artigo 113 da devandita Lei fai unha mención específica ás bibliotecas escolares sinalando que os centros de ensino disporán dunha biblioteca escolar, engadindo que estes recursos educativos contribuirán a fomentar a lectura e a que o alumnado acceda á información e outros recursos para a aprendizaxe das demais áreas e materias e poida formarse no uso crítico dos mesmos, debendo contribuír estas bibliotecas escolares a facer efectivos os principios pedagóxicos referidos á lectura.

As bibliotecas son, pois, instrumentos dos centros educativos ao servizo das competencias clave e como tales poden albergar propostas moi diversas que favorezan o desenvolvemento de contidos curriculares de forma transversal ou interdisciplinaria, que conecten distintas áreas de aprendizaxe, que impulsen prácticas metodolóxicas activas e faciliten, así, a adquisición destas competencias clave, incluída a competencia dixital no seu máis amplo significado.

Especificamente, as bibliotecas escolares teñen entre os seus obxectivos o de favorecer a alfabetización múltiple, un concepto que desenvolve, amplía e actualiza o concepto de lectura, tal e como se entendía até hai un tempo, e que aparece recollido no documento de referencia do Consello da UE (2012): *Conclusiones do Consello, de 26 de novembro de 2012, sobre alfabetizacións múltiples. Diario Oficial da Unión Europea*.¹ Defínese a alfabetización múltiple como a “*comprensión, utilización e avaliación crítica de diferentes formas de información, incluídos os textos e imaxes, escritos, impresos ou en versión electrónica*”, abundando en que esta “*competencia é esencial para a vida*” e que “*é a porta cara ao resto das aprendizaxes*”.

As bibliotecas en xeral, tamén as escolares, están a vivir importantes transformacións e unha das máis importantes é a de acoller todo tipo de actividades nas que as persoas usuarias (neste caso, alumnado, profesorado e familias) poden atoparse para pensar, deseñar, facer, construír e aprender xuntas, na liña dos *makerspaces* ou dos laboratorios de ideas, coa incorporación dos equipamentos necesarios para a dotación de recunchos creativos. Na actualidade, as bibliotecas escolares contemplan todo tipo de linguaxes (oral, escrita, icónica, audiovisual, artística...) e posibilitan ao alumnado múltiples oportunidades de aprendizaxe, de expresión e de creación. Neste contexto de alfabetización múltiple deseñouse no ano 2016 unha iniciativa destinada a introducir nas bibliotecas escolares unha nova linguaxe, a de programación, así como a impulsar a utilización de pequenos robots e outros medios propios da cultura *maker* (“faino por ti mesmo”) en actividades destinadas a mellorar a comunicación lingüística do alumnado, a expresión oral, o razoamento

¹ <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2012:393:0001:0004:ES:PDF>



lórico, a creatividade, o traballo colaborativo, a investigación, a aprendizaxe manipulativa e o xogo.

Este proxecto realízase en colaboración con integrantes do Proxecto Escornabot, de ámbito galego, integrado en Bricolabs, asociación de fomento de investigación en tecnoloxías libres, que desenvolven un traballo aberto á comunidade, baseándose na filosofía do coñecemento compartido. Todo o software, o hardware e o deseño do pequeno robot coñecido como Escornabot é libre e está a disposición da comunidade. Escornabot está completamente construído sobre Arduino, a plataforma de robótica máis estendida no mundo, tanto a nivel educativo como profesional, que conta cunha comunidade moi ampla de persoas usuarias, o que facilita o acceso a unha importante base de documentación para os proxectos.

Os excelentes resultados observados no desenvolvemento das bibliotecas dos centros integrados neste programa levan á Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional a ampliar esta iniciativa, amparada polo vixente Plan LÍA 2016/2020 de Bibliotecas Escolares que conta, entre os seus obxectivos xerais, con facilitar ao profesorado recursos, servizos e oportunidades para a renovación das prácticas educativas, a incorporación de metodoloxías activas e a integracións das tecnoloxías emerxentes. O actual Plan LÍA contempla, entre outros, o desafío relacionado coa evolución da biblioteca escolar cara a un “centro creativo de aprendizaxes”, apoiando a **existencia** de espazos creativos e cooperativos de experimentación, investigación e creación no seo da biblioteca escolar; recolle tamén o reto das alfabetizacións múltiples e, no seu ámbito, integra como medida a continuidade do programa de robótica na biblioteca escolar, cando na fase piloto se obtivesen resultados positivos.

Á vista de todo o anterior, a Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos, que coordina as intervencións da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional en materia de bibliotecas escolares e fomento da lectura, dispón:

Apartado 1: *Obxecto, destinatarios, formación e financiamento.*

1. Apoiar a introdución, dentro da biblioteca escolar, dun espazo de creación e experimentación que achegue ao alumnado e profesorado os recursos e materiais axeitados.
2. Estimular a iniciación do alumnado de infantil e primaria no campo da robótica e na linguaxe de programación a través de actividades manipulativas e outras, programadas desde a biblioteca escolar, mediante a utilización de pequenos robots, os Escornabots, deseñados dentro dun proxecto de hardware libre, cunha evolución aberta á comunidade.
3. Búscase, así mesmo, ampliar as linguaxes presentes na biblioteca, promover a expresión oral, a alfabetización múltiple, o razoamento lórico, a aprendizaxe manipulativa, o xogo, a investigación e o traballo colaborativo de profesorado e alumnado.
4. Poderán participar neste programa de innovación educativa centros públicos non universitarios de titularidade da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, integrados no Plan de mellora de bibliotecas escolares durante o curso 2020/2021, que matriculen alumnado de ensino infantil e primario. Non poderán participar os centros que se incorporan ao PLAMBE no 2020/2021, curso no que cómpre centrar a súa actividade na consolidación do modelo de biblioteca segundo os obxectivos presentados no seu proxecto, naqueles aspectos que son esenciais (xestión técnica, coidado da colección, melloras en mobiliario e equipamentos, deseño de actividades e programas de lectura e de educación en información, entre outras). Estarán incluídos os seguintes:





- a. **Os centros integrados en convocatorias anteriores do programa “Biblioteca creativa”, que poderán solicitar a continuidade no proxecto.** Esta continuidade estará vinculada aos resultados obtidos no curso 2019/2020 (memoria e recursos desenvolvidos). As asignacións terán diversa finalidade segundo a antigüidade no programa:
- i. **Centros cun ano de presenza en “Biblioteca creativa”:** asignación destinada á dotación dun recuncho creativo dentro da biblioteca escolar, con recursos para continuar cos obxectivos do programa: robótica e impresión 3D.
 - ii. **Centros con dous anos de presenza en “Biblioteca creativa”:** a asignación destinarase á adquisición de materiais que faciliten a investigación, a experimentación e a creación de forma colaborativa, configurando un “espazo creativo” diverso e axeitado aos intereses da comunidade educativa e ás finalidades do centro.
 - iii. **Centros con tres anos de presenza no programa:** a asignación deberá destinarse á formación do alumnado coa realización no propio centro, de obradoiros relacionados coa creación audiovisual ou de calquera outro ámbito presente no “espazo creativo”, a experimentación, a robótica, a programación etc., impartidos por profesionais ou persoas experimentadas en cada ámbito. Estes obradoiros poderán ter formato presencial, se as circunstancias sanitarias así o permiten, ou telemático.
 - iv. **Centros con catro anos de presenza no programa:** a asignación deberá destinarse á formación do alumnado coa realización no propio centro de obradoiros e actividades relacionados cos Obxectivos de Desenvolvemento Sustentable da Axenda 2030. Estas actividades deberán ter como referencia o “espazo creativo” da biblioteca.
- b. **Seleccionarase un máximo de 25 centros** de nova incorporación entre as solicitudes recibidas, que terán acceso aos materiais necesarios para a construción dun mínimo de catro Escornabots por centro, así como outros materiais necesarios para a posta en marcha da iniciativa.
5. Un representante do equipo de biblioteca de cada centro deberá participar nunha xornada de formación presencial (ou virtual), específica, sobre aspectos relacionados coa biblioteca como laboratorio creativo de aprendizaxe, a cultura *maker* na biblioteca escolar e, no caso dos novos centros, a montaxe dun escornabot e a súa aplicación didáctica. Esta actividade levarase a cabo trala resolución da convocatoria e no primeiro trimestre do curso.
- Todos os centros incluídos no programa “Biblioteca creativa” contarán, así mesmo, con asesoramento ao longo do ano para o desenvolvemento do proxecto.
- As actividades derivadas da participación nesta iniciativa deberán integrarse na dinámica da biblioteca escolar do centro.
6. A través da aplicación 10.30.423A.640.5 do orzamento da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, para o ano 2020, destinada a programas de atención á biblioteca escolar, asignaranse contías para a dotación dos recunchos creativos (nos centros de terceiro ano) e a realización de obradoiros específicos e outras actividades (nos centros de cuarto/quinto ano); así mesmo, levarase a cabo a acción formativa incluída no





programa e a adquisición doutros funxibles ou bibliográficos, por un importe máximo global de 60.000€. Ademais, con cargo á partida 10.30.423A.625.1, dos orzamentos da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, para o ano 2020, destinada á adquisición de mobiliario e outros equipamentos para a biblioteca escolar, adquiriranse robots e outros materiais necesarios para os centros de nova incorporación, e asignaranse contías para a dotación de medios para impresión tridimensional (nos centros de segundo ano), por un importe máximo global de 42.000€. Desta forma, o orzamento global destinado a este programa para o curso 2020/2021 será de 102.000 €.

En función das necesidades para o desenvolvemento do programa, a Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional poderá ampliar o orzamento destinado a esta actuación, sempre que as circunstancias orzamentarias así o permitan.

Apartado 2. Solicitudes

Os centros interesados que cumpran as condicións recollidas no apartado 1, punto 4, desta convocatoria e que queiran solicitar a continuidade ou a nova incorporación no programa “Biblioteca creativa”, deberán cubrir a solicitude no anexo I desta convocatoria, mediante un formulario aloxado na páxina de Bibliotecas Escolares de Galicia, a través da persoa responsable da dirección do centro, no enderezo:

<https://www.edu.xunta.gal/biblioteca/blog/?q=bibliotecacreativa2021/solicitude>

O prazo para a presentación de solicitudes remata o **23 de setembro de 2020**.

Apartado 3. Requisitos

- a) Os centros interesados deberán estar integrados no Plan de mellora de bibliotecas escolares no curso 2020/2021 (agás os incorporados na convocatoria de 2020) e contar cunha persoa dentro do equipo de biblioteca (ben a persoa responsable ou calquera outra integrante do equipo), con destino definitivo no centro, que se comprometa a participar na actividade de formación de carácter presencial (de poder levarse a cabo) ou virtual, prevista neste proxecto, así como a compartir co resto de integrantes do equipo de biblioteca as informacións, pautas e material recibido.
- b) A persoa responsable da biblioteca en cada centro deberá coordinar e garantir a integración desta iniciativa na programación anual da biblioteca escolar. Xunto co equipo de biblioteca e a dirección do centro establecerán as medidas oportunas para o desenvolvemento do proxecto nos distintos escenarios posibles, respectando as instrucións da Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos para a organización e funcionamento das bibliotecas escolares, do curso 2020/21, así como as pautas e instrucións das autoridades académicas e sanitarias, mentres dure a situación de excepcionalidade por mor da COVID 19.
- c) Os centros participantes no programa *Biblioteca creativa* compartirán as súas propostas e actividades co conxunto das bibliotecas integradas nesta iniciativa, así como co colectivo do Proxecto Escornabots, no contexto de coñecemento compartido que está na base deste proxecto. Todos os centros deberán entregar ao finalizar o curso, unha breve memoria de actividades que incluíra unha proposta de traballo cos robots ou a impresión tridimensional, así como unha relación das posibilidades de utilización dos espazos creativos para a mellora das competencias clave do alumnado, especialmente no ámbito da oralidade, a lectura, a escrita, o traballo coa información e os medios de comunicación ou as prácticas de traballo colaborativo, así como a súa contribución ao desenvolvemento dunha biblioteca



inclusiva. Estes materiais estarán a disposición do profesorado no portal de Bibliotecas Escolares de Galicia.

- d) Así mesmo, os centros comprométense, polo feito de participaren no programa, a contribuír coas súas valoracións á elaboración dun informe, por parte da Asesoría de bibliotecas escolares, sobre as posibilidades das prácticas cos robots no ámbito das alfabetizacións múltiples desde a biblioteca escolar, así como as oportunidades que ofrece para a formación do alumnado e para a comunidade educativa a incorporación dun recuncho creativo.
- e) A Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos poderá solicitar dos centros a documentación complementaria que estime oportuna antes de resolver a convocatoria.

Apartado 4: Comisión de valoración e resolución.

Baixo a presidencia do Director Xeral de Centros e Recursos Humanos ou persoa en quen delegue, constituirase unha comisión integrada polos seguintes membros:

- A Subdirectora Xeral de Centros.
- O Xefe do Servizo de Xestión de Programas Educativos.
- As persoas asesoras responsables da Asesoría de bibliotecas escolares na Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos.
- Un/unha funcionario/a da Subdirección Xeral de Centros, que actuará como secretario/a, con voz e sen voto.

Recibidas as solicitudes, esta comisión determinará a continuidade dos centros integrantes no programa, no seu caso, e elaborará unha proposta coa selección dun máximo de **25 centros de nova incorporación**. Os criterios de selección serán os que seguen:

- a) Centros integrados na fase anterior do proxecto:
Valoración acadada pola memoria de desenvolvemento do proxecto “Biblioteca creativa” no curso 2019/2020 e polos recursos elaborados.
- b) Centros de nova incorporación:
 1. Valoración acadada pola memoria PLAMBE do pasado curso 2019/2020; terán prioridade aqueles centros que presenten unha actividade media-alta.
 2. Localización: procurárase unha distribución axeitada polo territorio galego e reservárase un mínimo dun terzo das prazas dispoñibles para centros situados en concellos de ámbito rural.

Á vista desta proposta da comisión, a Dirección Xeral de Centros e Recursos Humanos resolverá a convocatoria. Esta resolución será publicada no Portal Educativo e comunicada por correo electrónico a todos os centros solicitantes.

Apartado 5. Desenvolvemento do programa. Accións formativas e certificacións.

1. As persoas responsables da biblioteca (ou integrantes do equipo de apoio) de todos os centros integrados finalmente no programa poderán ser convocadas a unha ou varias sesións formativas, de carácter presencial ou telemático, cunha duración total de 8 horas, en formato participativo, a celebrar entre os meses de outubro e novembro, en colaboración co Servizo de Formación do Profesorado, sempre que sexa posible. Nesta actividade desenvolveranse contidos relacionados coa biblioteca como laboratorio creativo de aprendizaxes, uso dos robots na biblioteca, contidos, organización e materiais do recuncho manipulativo, deseño e impresión tridimensional, actividades que propician a experimentación, apoio ao desenvolvemento do currículo e reforzo de



competencias clave, entre outros. A participación será obrigatoria para o centro e o profesorado convocado asistirá a sesións específicas para cada grupo de centros en función da antigüidade no programa, e a sesións comúns de aplicación didáctica. En todo caso, garantiranse as medidas hixiénicas previstas para este tipo de actividades no escenario actual.

No transcurso desta xornada, os centros de nova incorporación recibirán os materiais necesarios para a construción dos robots, así como as pautas e informacións precisas para o desenvolvemento do programa ou seránlles remitidas ao centro (no caso de que a actividade sexa finalmente virtual).

2. Os centros participantes deberán contribuír coas súas valoracións (nun impreso que se facilitará) á elaboración dun informe final do proxecto do que será responsable a Asesoría de bibliotecas escolares e que se difundirá a través dos seus espazos web. Así mesmo, cada centro presentará:

- Unha breve memoria de actividades levadas a cabo durante o transcurso do proxecto en formato PDF (máximo, 3 páxinas).
- Material gráfico en formato JPG ou PNG (12 imaxes, máximo).
- E, opcionalmente, un enderezo URL no que estea aloxado e se poida consultar o material multimedia elaborado baixo as etiquetas “Biblioteca creativa” e “Escornabots”

O prazo límite de presentación desta documentación (memoria e valoración) será o **30 de xuño de 2021**; xunto coa memoria entregarase unha xustificación económica segundo modelo que se facilitará previamente. Toda esta documentación deberá remitirse en PDF á web de Bibliotecas Escolares de Galicia no seguinte enderezo:

<https://www.edu.xunta.gal/biblioteca/blog/?q=bibliotecacreativa2021/memoria>

Non enviar a memoria, así como a xustificación de gasto no prazo sinalado, poderá ser causa de revogación das cantidades asignadas e o centro deberá proceder ao reintegro da cantidade percibida, sen prexuízo das responsabilidades que se lle puidesen esixir. Da mesma forma, o incumprimento total ou parcial dos programas ou das condicións que se tiveron en conta para a súa concesión, poderá dar lugar á anulación ou modificación da contía do importe concedido.

Apartado 6. Difusión das experiencias

Os materiais elaborados pasarán a ser propiedade da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional conservando a autoría dos seus creadores, para pasar a enriquecer a experiencia do colectivo implicado no Proxecto Escornabot, sendo publicados cunha Licenza Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional

(<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Cando os centros fagan difusión dos traballos realizados no contexto do programa *Biblioteca creativa* nos seus espazos web, deberán indicar a súa participación neste proxecto da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, coa utilización do logo do programa, que lles será remitido desde esta Dirección Xeral.

Disposición adicional única. Información básica sobre protección de datos persoais

Os datos persoais recadados neste procedemento serán tratados na súa condición de responsable pola Xunta de Galicia, Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional, coas finalidades de levar a cabo a tramitación administrativa que derive da xestión deste procedemento e a



actualización da información e contidos da Carpeta cidadá.

O tratamento dos datos baséase no cumprimento dunha misión en interese público ou no exercicio de poderes públicos, conforme á normativa recollida na ficha do procedemento incluída na Guía de Procedementos e Servizos, no propio formulario Anexo e nas referencias recollidas en <https://www.xunta.gal/información-xeral-proteccion-datos>. Con todo, determinados tratamentos poderán fundamentarse no consentimento das persoas interesadas, reflectíndose esta circunstancia no devandito formulario.

A fin de darlle a publicidade esixida ao procedemento, os datos identificativos dos centros docentes interesados serán publicados conforme ao descrito na presente norma reguladora a través dos distintos medios de comunicación institucionais dos que dispón a Xunta de Galicia como Diarios Oficiais, páxinas web ou taboleiros de anuncios.

As persoas interesadas poderán acceder, rectificar e suprimir os seus datos, así como exercitar outros dereitos ou retirar o seu consentimento, a través da sede electrónica da Xunta de Galicia ou de forma presencial nos lugares e rexistros establecidos na normativa reguladora do procedemento administrativo común, segundo se explicita na información adicional recollida en <https://www.xunta.gal/información-xeral-proteccion-datos>.

Santiago de Compostela (sinatura dixital)
O DIRECTOR XERAL DE CENTROS E RECURSOS HUMANOS

José Manuel Pinal Rodríguez

