



Leyendas que conectan jóvenes y territorios

Proyecto de la Biblioteca de Castilla-La Mancha

3^a Convocatoria de
IBERBIBLIOTECAS
2015



El proyecto **“Leyendas que conectan jóvenes y territorios”** que se presenta al programa **Iberbibliotecas** desea constituir un nuevo peldaño en nuestro objetivo para atraer nuevos sectores de la población a la biblioteca. Y dentro de ellos los jóvenes son objetivo fundamental.

Objetivo general y específicos

Objetivo general:

Desarrollar actividades de promoción de lectura, investigación y puesta en valor de la memoria oral como medio para el fortalecimiento de la biblioteca de Castilla – La Mancha como eje para el desarrollo y vinculación de los jóvenes de la región.

Objetivos específicos:

1. Implementar estrategias de promoción de lectura innovadora y atractiva para los jóvenes, que combinen la participación, el uso de nuevas tecnologías, el rescate y puesta en valor de la memoria oral, los recursos culturales y la generación de alianza interinstitucionales e intergeneracionales.
2. Reforzar la visión de la Biblioteca de Castilla – La Mancha como una institución abierta, participativa y orientada hacia el desarrollo local, particularmente comprometida con el grupo de los jóvenes.
3. Generar la apropiación e involucramiento por parte de grupos de jóvenes en los programas y servicios ofrecidos por la Biblioteca de Castilla – La Mancha.
4. Generar espacios de encuentro intergeneracional y prácticas de fomento de la identidad y del sentido de pertenencia de los jóvenes con su comunidad y con la biblioteca de Castilla – La Mancha a través de la investigación, lectura y puesta en valor de la memoria oral de los territorios involucrados.

Componentes del proyecto

El eje principal de esta propuesta son los jóvenes, es de ahí que parte la necesidad de hacer un diagnóstico rápido participativo para entender cuáles son las necesidades y servicios que estos jóvenes quisieran encontrar en la biblioteca, la implementación de una iniciativa que está estructurada, pero a la cual se le dará mayor participación de los jóvenes, con el fin que sientan que hacen parte de un proceso y no simplemente que les convoca a participar.

También es importante que las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) como herramienta que motiva a los jóvenes, pero más allá de eso como soporte para el

acceso a la información, principal objetivo de cualquier Biblioteca Pública, en cualquier parte del mundo.

Las leyendas se convierten en la excusa y herramienta perfecta de esta propuesta, ya que consideramos son un elemento que genera el rescate de la memoria, tradiciones y oralidad.

Es así como a través de este proyecto se busca fortalecer la identificación de la Biblioteca de Castilla-La Mancha con la población juvenil, ofreciéndoles un proyecto en el cual se combina la promoción de lectura, el uso de Tecnología, rescate de memoria, fortalecimiento de la Biblioteca como una biblioteca para el desarrollo, capaz de generar proyectos innovadores y generar alianzas con bibliotecas que cuentan con experiencias interesantes y compartir las experiencias exitosas de la Biblioteca de Castilla-La Mancha.

Componente 1

Sistematización de la experiencia para evaluar el impacto a corto plazo, para los jóvenes participantes del proyecto, la Biblioteca de Castilla- La Mancha y las alianzas generadas en este proyecto

Objetivo

Construir un documento que permita recolectar la información necesaria para la implementación del proyecto, con información que permita la construcción de una línea de base la cual al final se compara con una línea de salida tanto para los jóvenes que participaran en el proyecto, el personal de la Biblioteca de Castilla – La Mancha vinculada al proyecto y los aliados del mismo. Todo esto permitirá tener información cuantitativa y cualitativa para evaluación, ajustes y presentación del proyecto ante nuevos aliados para de esta forma buscar la continuidad del mismo.

Actividades

1.1 Diagnóstico rápido participativo

1.2 Información línea de base de entrada y salida

1.3 Documentar la experiencia- Evaluación de las actividades

1.4 Evaluación permanente de las actividades realizadas y del proyecto en general

Componente 2

Intercambio de experiencias y conocimientos entre profesionales y responsables de bibliotecas públicas de Medellín y de Castilla - La Mancha, para fortalecer capacidades en cuanto a la atención del público juvenil desde la institución bibliotecaria, usando como experiencia práctica el trabajo sobre el eje temático de las leyendas (memoria oral).

Objetivo

Fortalecer el trabajo en red, entendido como el intercambio de ideas, conocimientos y aprendizajes en la implementación de servicios y/o productos innovadores.

Actividades

2.1 Reuniones virtuales entre bibliotecas públicas de Medellín- Toledo y Castilla la Mancha

2.2 Proceso de formación en Bibliotecas para el Desarrollo para personal bibliotecario

2.3 Intercambio de experiencias entre el Sistema de Bibliotecas de Medellín y la Biblioteca de Castilla-La Mancha

Componente 3

Vinculación de jóvenes y/o colectivos juveniles a los programas de la Biblioteca de Castilla-La Mancha a través del desarrollo de estrategias culturales que giren en torno al eje temático de las leyendas toledanas.

Según se recoge en el Plan Estratégico de la Biblioteca de Castilla-La Mancha para el periodo 2014-2017 las líneas estratégicas que afectan al público juvenil son las siguientes:

Fomentar el uso de la biblioteca por parte de los jóvenes

- o Promocionar el uso del Enclave Joven
- o Diseñar planes específicos de formación para los jóvenes
- o Diseñar actividad para este segmento de población relacionadas con el fomento de la lectura.
- o Potenciar el hábito lector entre los jóvenes.

Captar nuevos usuarios

- o Elaborar planes específicos para acercar la biblioteca a colectivos no usuarios.
- o Impulsar la cooperación con las instituciones docentes de la región.
- o Diseñar nuevas estrategias de marketing y comunicación.

Justificación

La Biblioteca de Castilla-La Mancha en su afán de involucrar al público juvenil en el uso de la biblioteca, en el año 2014 participó en **el Programa Jóvenes Lectores Europeos** en el que ya en su diagnóstico inicial se llegaron a unas conclusiones que nos ha motivado a seguir trabajando con este público en varios ámbitos como la promoción de la lectura, uso de las instalaciones, acceso a la información y las nuevas tecnológicas.

Actividades

3.1 Convocatoria para la participación de los jóvenes

3.2 Acciones Formativas

Objetivos de las Acciones Formativas:

- Fomentar competencias en los jóvenes que les permita adquirir conocimientos y habilidades que les sirvan para realizar un proyecto de vida.
- Identificación de aspectos de su interés, que ayuden en su vida personal, profesional o laboral.
- Generar espacios en los cuales se promuevan el trabajo en equipo.
- Dotar de habilidades para la comunicación y uso de herramientas TIC.

Todos los talleres tendrán un eje común: **las leyendas toledanas**. Partiendo de esta premisa, ofreceremos a los jóvenes diferentes talleres con el objetivo de mostrar una visión más fresca de esta forma de expresión de la memoria oral.

Se tiene una primera aproximación de los talleres que podrían realizarse en el marco de este componente:

1. Creación de blogs: Los blogs son uno de los servicios más usados en internet hoy en día.

Se proporcionarán las herramientas necesarias para darse de alta en un blog así como el mantenimiento del medio. La intención es que este blog se convierta en la base de trabajo para los medios digitales que se usarán para el intercambio de información entre los jóvenes que forman parte del proyecto, además de ser el mecanismo a través del cual se logran exponer al público global los contenidos y propuestas que los jóvenes trabajarán en torno a las leyendas.

2. Taller de fotografía: En estos talleres se les ofrecerá una visión de las técnicas de fotografías, para que luego ellos puedan participar en la actividad para hacer una exposición de los lugares donde se desarrollan.

3. Realización de corto: Taller dirigido a ofrecer técnicas básicas para la generación de productos audiovisuales. La sugerencia será el uso de dispositivos móviles para la concreción de este taller. Este taller serviría como apoyo para el registro de actividades y como un potencial generador de una muestra audiovisual en torno a las leyendas toledanas.

4. Taller de teatro: Técnicas básicas de dramaturgia, creación de escenografía y actuación. El aspecto de la teatralización de las leyendas nos ofrece una gran oportunidad para que los jóvenes puedan experimentar en un marco incomparable como es el casco histórico de Toledo, como es representar una leyenda. Sería la base para la creación del festival de teatro.

5. Taller de videojuego: Los videojuegos constituyen una de las áreas de interés de la juventud actual. El objetivo de esta actividad formativa sería brindar herramientas y capacidades para el desarrollo de un videojuego centrado en las leyendas toledanas.

6. Taller de escritura creativa: Ofrecer a los jóvenes las herramientas necesarias para que ellos puedan desarrollar sus ideas a través de la escritura. El tema central serían las leyendas y funcionaría como base de un potencial festival literario.

7. Gestión de eventos culturales: Además de recibir herramientas y conocimientos en torno a determinadas disciplinas (incluyendo sus procesos de producción respectivos), se buscará brindar capacidades en cuanto a organización de actividades artísticas y recreativas, de cara a enfrentar a un público.

3.3 Leyendas en ambas orillas.

Se llevarán a cabo actividades como:

- **Los jóvenes se toman la red para contar leyendas**

Una de las actividades innovadoras que se propone en este proyecto es que sea un club de lectura usando la TIC para el intercambio con otras bibliotecas, en este caso con alguna biblioteca del Sistema de Bibliotecas de Medellín y esperamos que con otras Bibliotecas de la Castilla la Mancha. Los objetivos son:

- Romper fronteras a través de las TIC.
- Ofrecer oportunidades de conocer otras culturas y hacer intercambios con temas concretos como el de las leyendas.
- Propiciar el debate de ideas y dar a conocer por ellos mismo el trabajo realizado en cada una de las bibliotecas.

3.4 Leyendas a la biblioteca

Para cumplir los objetivos enumerados en el componente 3, se realizarán una serie de actividades que nos permitan llevar a la práctica todo lo aprendido en las acciones formativas.

1. **Festival musical:** A partir de los contenidos de las leyendas toledanas, se invita a los jóvenes músicos de la ciudad a crear letras y música que relaten –desde una nueva óptica- las historias o se inspiren en ella para mostrar una nueva realidad.

2. **Festival de arte dramático “Teatro Legendario”:** A partir de los contenidos de las leyendas toledanas, se invita a los jóvenes a generar productos dramáticos o cualquier otro escénico, que hable o se inspire en las leyendas toledanas. El producto pueden ser montajes teatrales de duración no superior a los 30 minutos para ser ejecutados en espacios cerrados. No se descarta la ejecución de las obras en espacios abiertos, particularmente en aquellos lugares altamente relacionados con la leyenda recontada.

3. **Exposición de artes plásticas:** Las leyendas toledanas pasan a ser plasmadas por artistas bajo diversos formatos bidimensionales o tridimensionales. La exhibición final se efectúa en la Biblioteca de Castilla – La Mancha y contaría con una visita guiada – ejecutada por los mismos jóvenes- que divulgaría el valor social de estas historias arraigadas en la psique toledana.

4. **Exposición de fotografía:** La captación de imágenes que se vuelvan ilustrativas de los contenidos de las leyendas toledanas es el objetivo de esta actividad, abierta a todo público –profesionales, estudiantes o aficionados- . No se limitará por formato, siendo válidas tanto de fotografías tomadas a través de dispositivos de última generación hasta teléfonos móviles.

5. **Festival literario:** Invitación a la generación de diversos productos de tipo literario a partir de las leyendas toledanas, para ser leídos y exhibidos en espacios de la Biblioteca de Castilla – La Mancha.

6. **Plataforma digital:** Generación de medios y contenidos digitales en torno a las leyendas toledanas y todo aquello que resulte una creación del proyecto, de libre consulta en tiempo real para todo aquel ciudadano interesado. Funcionará a demás como un medio muy importante para concretar el deseado intercambio entre jóvenes latinoamericanos y españoles asociados a la iniciativa.

7. **Otras:** Como resultado de la interacción entre colectivos juveniles e institución se abre una infinita posibilidad de acciones a emprender. Las limitantes son: nivel de dificultad, limitaciones presupuestarias, cantidad de actores involucrados y validación de las partes.

Con estas actividades se logrará que los jóvenes generen valores y reflexiones acerca de su papel como líderes, como facilitadores de procesos sociales y comunitarios. También se fomenta el que se adquieran habilidades y competencias en la planeación y ejecución de actividades para buscar la cohesión comunitaria, al mismo tiempo que se promociona la lectura –que comienza con el eje temático de leyendas- y se potencia el reconocimiento de la biblioteca como entidad para el desarrollo y de puertas abiertas para los jóvenes.