



BookZone

daje Like
A LA LECTURA

Sección 01

Justificación



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



AULAS DE EMPRENDIMIENTO

en centros de FP de Castilla y León

Actuación financiada por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes y la Unión Europea-NextGenerationUE



El proyecto "BookZone: dale like a la lectura" surge como una iniciativa dentro del Aula de Emprendimiento del IES Ribera de Castilla, creada con el objetivo de desarrollar proyectos emprendedores que permitan al alumnado adquirir y fortalecer las competencias emprendedoras definidas en el marco EntreComp. BookZone será un espacio que busca no solo fomentar la lectura entre los estudiantes, sino también ofrecer un entorno atractivo y moderno donde puedan relajarse, y conectar con sus compañeros.

Ventajas del proyecto:

1. Fomento de la Lectura: "BookZone" se propone revitalizar el interés por la lectura, presentándola como una actividad no solo educativa, sino también social y entretenida. Este espacio cómodo y atractivo está diseñado para integrar la lectura en la vida diaria de los estudiantes de manera natural.
2. Creación de Valor: Este proyecto trasciende la creación de un simple rincón de lectura, convirtiéndose en una plataforma para que los estudiantes desarrollen habilidades prácticas y emprendedoras. Los alumnos de los ciclos formativos de Madera, Electrónica e Informática participarán en el diseño, construcción y gestión de "BookZone", incluyendo la creación de estanterías, puffs y máquinas recreativas, generando así un valor tangible y real en su formación.
3. Conexión con el Emprendimiento: El Aula de Emprendimiento del centro tiene el objetivo de desarrollar proyectos que permitan al alumnado adquirir competencias emprendedoras clave, como la creatividad, la planificación, la gestión de recursos y la colaboración. "BookZone" es un

01 | Justificación

ejemplo de cómo los estudiantes pueden aplicar estos conocimientos de manera práctica, trabajando en un proyecto que abarca desde la concepción de la idea hasta su implementación y gestión

4. Atractivo para el Alumnado: El nombre "BookZone: dale Like a la lectura" ha sido seleccionado para resonar con los intereses y el lenguaje de los estudiantes, evocando un sentido de comunidad y pertenencia similar al que encuentran en las redes sociales y los videojuegos. Al crear un espacio que ellos perciban como propio, se fomenta un ambiente en el que los jóvenes se sientan motivados a participar y aprovechar las instalaciones.

En conclusión, "BookZone" es un proyecto innovador que no solo promueve la lectura, sino que también cumple con los objetivos del Aula de Emprendimiento del centro, permitiendo al alumnado desarrollar y aplicar las competencias emprendedoras del marco EntreComp en un entorno real creando valor.



Sección 2

El proyecto

Descripción

El proyecto consiste en la creación de varios rincones de lectura en el centro educativo, diseñados y fabricados por los alumnos de la familia de Madera y Mueble. Los rincones estarían equipados con puffs tapizados y estanterías fabricadas por los alumnos, con el objetivo de fomentar la lectura y ofrecer un espacio agradable y funcional para toda la comunidad educativa.

- **Estanterías de Madera:** el alumnado de Madera sería responsable de diseñar y construir estanterías para almacenar los libros, que pueden ser donados por la comunidad educativa.
- **Puffs y Asientos:** Además, se crearán puffs y asientos cómodos para sentarse a leer o relajarse.
- **Decoración:** El espacio se completará con una alfombra suave y algunos elementos decorativos sencillos, como plantas



02 El proyecto



Ambiente inspiración para rincón de lectura en una esquina del centro



Ambiente inspiración para rincón de lectura en el Hall del centro.



Ambiente inspiración para rincón de lectura en el patio del centro

Centro Emprendedor

Si se desea llevar el proyecto un paso más allá, y que se convierta en un proyecto de centro, se podría involucrar además al alumnado de las familias de **Informática** y **Electrónica** para crear una máquina recreativa arcade: colaborarían para diseñar, programar y ensamblar las máquinas, integrando entretenimiento y tecnología en el "BookZone". El alumnado de **Administración** daría difusión al proyecto en RRSS, y el alumnado **ESO** podría gestionar los rincones en los recreos

- **Fomento de la Lectura:** Se ofrece al alumnado un espacio dedicado a la lectura, diseñado para ser atractivo y cómodo.
- **Desarrollo de Habilidades:** Permite a los estudiantes aplicar sus conocimientos en un proyecto real, viendo el impacto tangible de su trabajo en el entorno escolar y su potencial para crear valor para otros.
- **Fomento del Emprendimiento:** Desarrolla el espíritu emprendedor entre los estudiantes al involucrarlos en un proyecto donde deben planificar, diseñar y ejecutar un espacio funcional, integrando creatividad y gestión de recursos.



Sección 3

Competencias emprendedoras

Marco EntreComp

El proyecto de creación de rincones de lectura y máquinas recreativas arcade en el centro de FP es una iniciativa que no solo mejora el entorno educativo, haciéndolo más acogedor y creando un sentido de comunidad, sino que también fomenta el desarrollo de competencias clave del marco EntreComp, el marco europeo de competencias emprendedoras, referencia en Castilla y León. A continuación, se justifica cómo este proyecto se alinea con las principales competencias de EntreComp:

1. Ideas y Oportunidades

- Creatividad (Competencia 1.2): Los estudiantes utilizan la creatividad al diseñar y construir tanto los rincones de lectura como las máquinas recreativas. Desde la conceptualización de los espacios hasta la ejecución, los alumnos transforman ideas innovadoras en soluciones tangibles.
- Visión (Competencia 1.3): El proyecto impulsa a los estudiantes a visualizar un entorno de aprendizaje más dinámico y acogedor, reconociendo la oportunidad de mejorar su centro educativo con recursos diseñados y fabricados por ellos mismos.
- Valorar ideas (Competencia 1.5): Evaluar las mejores ideas para la fabricación y disposición de los rincones de lectura y las máquinas recreativas permite a los estudiantes tomar decisiones basadas en su viabilidad y impacto.
- Pensamiento ético y sostenible (Competencia 1.4): El proyecto integra la reutilización de materiales, la segunda vida de libros aportados por la comunidad educativa y elementos decorativos, promoviendo prácticas sostenibles y éticas.

2. Recursos

- Autoconciencia y autoeficacia (Competencia 2.1): Los estudiantes desarrollan una mayor comprensión de sus competencias y potencial a medida que asumen roles activos en la planificación y ejecución del proyecto.
- Movilizar recursos (Competencia 2.2): El proyecto requiere que los estudiantes identifiquen y gestionen los recursos necesarios, integrando la capacidad de gestionar y optimizar recursos, y también movilizar a otros, fomentando la colaboración dentro de la comunidad educativa.
- Motivación y perseverancia (Competencia 2.3): Los estudiantes desarrollan la motivación para llevar adelante el proyecto y la perseverancia para superar obstáculos durante su ejecución.

03 Competencias emprendedoras

- Alfabetización financiera y económica (Competencia 2.4): La necesidad de presupuestar y gestionar los fondos para la compra de materiales y la construcción de las máquinas recreativas inculca una comprensión práctica de la gestión financiera y económica.

3. Pasar a la acción

- Tomar la iniciativa (Competencia 3.1): Este proyecto fomenta la proactividad de los estudiantes al permitirles liderar la creación de un espacio que beneficiará a toda la comunidad escolar. Los estudiantes toman la iniciativa en la identificación de necesidades y en la implementación de soluciones creativas.
- Planificación y gestión (Competencia 3.2): Los estudiantes desarrollan sus habilidades de planificación y gestión al organizar y ejecutar todas las etapas del proyecto, desde la idea inicial hasta la implementación final.
- Trabajar con otros (Competencia 3.3): Los estudiantes deben motivar y coordinar esfuerzos con sus compañeros, profesores y miembros de la comunidad para llevar a cabo el proyecto, desarrollando habilidades de liderazgo y colaboración.
- Aprender de la experiencia (Competencia 3.4): A lo largo del proyecto, el alumnado aprende haciendo, y reflexiona continuamente.



Sección 4

Recursos necesarios

Gastos elegibles

El centro cuenta con una dotación de 5.000 € que hay que gastar antes del 31 de diciembre de 2024. Esta dotación no permite comprar ni invertir. Pero sí permite los siguientes gastos corrientes:

- Gastos derivados de las acciones y proyectos de emprendimiento puestos en marcha por el centro
- La compra de materiales cuyo uso no sea la finalidad para la que se ha creado, sino que sea material para realizar **prácticas formativas**, no se considera una inversión si se cumplen al menos uno de los siguientes requisitos:.
- *El material comprado es un componente para hacer prácticas para fabricar un bien y dicha fabricación no tiene por objeto tener beneficios futuros. Por tanto, se podrían comprar los materiales para hacer las estanterías y puffs si los fabrica el alumnado.*







daje Like

A LA LECTURA