

Arte Y PARTE

PLAN LECTOR

IES LA OROTAVA-MANUEL GONZÁLEZ PÉREZ

2021 - 22



IES LA OROTAVA

MANUEL GONZÁLEZ PÉREZ



<https://planlector.iesorotava.es/>

PLAN LECTOR IES LA OROTAVA MANUEL GONZÁLEZ PÉREZ 2020-21

ARTE Y PARTE

Después de unos años de andadura abordando temas y tipos de textos variados, ha llegado el momento de que este Plan Lector, sin abandonar su línea de educar en valores y su apuesta decidida por la difusión y el trabajo en los ODS, empiece a nutrirse de las aportaciones de toda la comunidad educativa. ¿Por qué? Porque una vez creada la conciencia, fomentado el pensamiento creativo, reflexionado sobre las realidades de nuestro entorno, nos toca opinar, hacer, aportar, enriquecer; ser **Arte y Parte** de la idiosincracia del IES La Orotava- Manuel González Pérez.

Así, durante el curso 2021-22 las lecturas, vídeos, recomendaciones y temas serán propuestos no solo por la comisión encargada que trabaja desde el Eje de comunicación lingüística, sino por el resto de ejes :



Por supuesto, se valorarán las aportaciones de los departamentos, de los y las docentes y del alumnado, que podrán hacernos llegar a través del correo: pliesorotava@gmail.com

Como recordatorio: se hará el PL una vez al mes, normalmente coincidiendo con el último día lectivo, en horario rotatorio (nunca a 1ª hora). Constará de 9 lecturas en total, que están marcadas en los calendarios que colocaremos en cada una de las aulas. El formato es digital y se enviará a todo el claustro unos días antes; aunque se puede consultar, leer, compartir y participar en el blog: <https://planlector.iesorotava.es/>

Ahora sí, feliz lectura.

Para empezar con buen pie, estos dos textos:

El niño que pudo hacerlo

Dos niños llevaban toda la mañana patinando sobre un lago helado cuando, de pronto, el hielo se rompió y uno de ellos cayó al agua. La corriente interna lo desplazó unos metros por debajo de la parte helada, por lo que para salvarlo la única opción que había era romper la capa que lo cubría.

Su amigo comenzó a gritar pidiendo ayuda, pero al ver que nadie acudía buscó rápidamente una piedra y comenzó a golpear el hielo con todas sus fuerzas.

Golpeó, golpeó y golpeó hasta que consiguió abrir una grieta por la que metió el brazo para agarrar a su compañero y salvarlo. A los pocos minutos, avisados por los vecinos que habían oído los gritos de socorro, llegaron los bomberos. Cuando les contaron lo ocurrido, no paraban de preguntarse cómo aquel niño tan pequeño había sido capaz de romper una capa de hielo tan gruesa.

- Es imposible que con esas manos lo haya logrado, es imposible, no tiene la fuerza suficiente ¿cómo ha podido conseguirlo? - comentaban entre ellos.

Un anciano que estaba por los alrededores, al escuchar la conversación, se acercó a los bomberos.

- Yo sí sé cómo lo hizo - dijo.

- ¿Cómo? - respondieron sorprendidos.

- **No había nadie a su alrededor para decirle que no podía hacerlo.**

Autor: adaptación realizada por Eloy Moreno de un cuento popular



¿Qué es el movimiento Maker?

Seguro que has oído hablar del **movimiento maker** pero quizás no tienes del todo claro lo que es. Podríamos definir el movimiento maker como el colectivo de usuarios que crean y modifican objetos valiéndose de todo tipo de herramientas y que conforman una comunidad donde comparten sus trabajos y creaciones.

¿Cuáles son los principios del movimiento 'maker'?

- **Crear:** No sólo se trata de planear, se trata de ser capaz de emprender, de tomar acciones que pueden impulsarnos hacia el progreso. Dar el paso del 'pensar' al 'hacer', unirse a otros y crear son las principales consignas.
- **Innovar:** Para crear no solo se debe tener acceso a las herramientas adecuadas. También consiste en crearlas y ponerlas a disposición de otros para que puedan usarlas. Algunos ejemplos: microcomputadores, plataformas web, APIs, códigos abiertos, entre otros.
- **Compartir:** Construir conocimiento en comunidad no tiene sentido si éste no puede ser intervenido, alimentado, modificado y replicado por otros. No sólo se trata de compartir lo que se ha hecho, sino también los aprendizajes que han dejado los errores y las dificultades.
- **Jugar:** El juego es el principal detonante de la innovación. Es la mejor manera de explotar la creatividad.
- **Participar y apoyar:** La tecnología no es lo único importante para la comunidad Maker. Los encuentros, discusiones y comunidades no sólo existen en el plano digital o en una pantalla, sino también en eventos, conferencias, días dedicados a la invención, clases, y otros espacios de encuentro.
- **Cambiar:** El cimiento del Movimiento 'maker' es el cambio, **empoderarse de él y ser parte activa en la innovación.**

