



Pla Valencià de Foment del Llibre i la Lectura 2017 - 2021



## LA MEMORIA PERDIDA, UNA LECTURA ABIERTA SOBRE MIGRACIONES, MEMORIA Y CULTURA AFRICANA

Narración oral, culturas africanas, procesos migratorios, el encuentro entre culturas y continentes, las palabras como refugio, la memoria como cordón que hilvana nuestra experiencia vital y social... Estos serán los temas que trataremos en esta nueva aventura lectora de **LA MEMORIA PERDIDA**.

¿Qué sabemos realmente de África, de sus culturas, historias y relatos? ¿Qué sabemos de las migraciones y las personas que deciden abandonar su hogar? ¿Cuáles son las razones para acometer una aventura tan arriesgada? Desde el **IVAJ Carnet Jove**, sabemos que el **encuentro con el otro**, con su mirada, su voz y su cultura, es una de las claves de cualquier abordaje educativo que busque el reconocimiento, el aprendizaje o la empatía, y ese es, precisamente, el centro de esta nueva experiencia lectora.

En colaboración con **LEA Lectura Abierta**, os invitamos a participar en un nuevo tipo de **club de lectura**: más participativo, más dinámico, más interactivo.

**LA MEMORIA PERDIDA**, nombre de esta nueva experiencia lectora, se dirige a **personas jóvenes de 12 a 16 años**, a quienes propone reflexionar juntos sobre la necesidad de la memoria compartida y el potencial transformador del viaje (personal, colectivo o metafórico), pero también sobre la toma de conciencia sobre realidades que parecen lejanas, pero que forman parte de nuestra cotidianidad, moldeando y enriqueciendo nuestra experiencia histórica, social, vital y cultural. En **LA MEMORIA PERDIDA**, viajaremos al continente africano de la mano de una obra muy especial, **Hermanito**, firmada a dos manos por **Ibrahima Balde** y **Ametz Arzallus Antia**.

## LECTURA ABIERTA GAMIFICADA

Experiencia lectora **transmedia**, social e interactiva en la que el juego conduce la participación del lector, que se convierte en el protagonista de la historia.

La **lectura abierta gamificada** extiende la lectura y las conversaciones alrededor de un libro hacia múltiples canales de comunicación digitales y presenciales, e incentiva la participación del lector con actividades sociales, creativas y colaborativas, todas ellas bajo la mecánica y dinámica del juego.



## LEA LECTURA ABIERTA

[www.lealecturaabierta.com](http://www.lealecturaabierta.com)

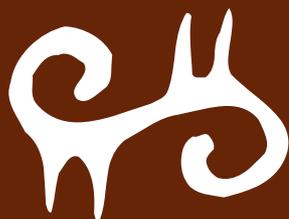
Innovadora plataforma digital que enriquece la experiencia lectora con foros, wikis, vídeos, audios, experiencias presenciales y otras actividades colaborativas, sociales y creativas.



# FOMENTO DE LA LECTURA EN JÓVENES

## PLAN JUVENTUD 2019 - 2023

La colaboración entre **IVAJ Carnet Jove** y **LEA Lectura Abierta** se concreta en la puesta en marcha de una **Lectura Abierta Gamificada**, dirigida a las personas jóvenes de todo el territorio de la Comunidad Valenciana y enmarcada dentro de los objetivos del **Plan Estratégico de Juventud 2019-2023**.



El **IVAJ Carnet Jove** ofrece a la **Red de Técnicos de Juventud** la programación completa de **LA MEMORIA PERDIDA** con el objetivo de que se sumen al proyecto y, junto a las personas jóvenes y corresponsales de su municipio, lo pongan en marcha en su localidad.

## EDUCACIÓN EN VALORES

**LA MEMORIA PERDIDA** se plantea como un recurso apropiado para el **fomento de la lectura en jóvenes de 12 a 16 años** y como una herramienta educativa para las/los **Técnicos de Juventud**. Y es un proyecto que incide en la **educación en valores con herramientas de ocio educativo** y a través de una plataforma digital innovadora: **Librería Abierta**, archivo abierto de experiencias lectoras gamificadas e interactiva y de libre uso.



## LIBRERÍA ABIERTA

<https://libreriaoberta.xarxajove.info>

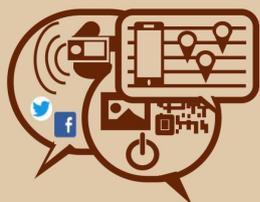
Espacio digital único que permite acceder a todas las **Lecturas Abiertas** impulsadas desde el **IVAJ Carnet Jove** en colaboración con **LEA Lectura Abierta**.

## LEER EN COMUNIDAD

Las **Lecturas Abiertas** conectan jóvenes a través de la lectura e incentivan el intercambio de ideas y la transmisión de conocimiento.

**LEA Lectura Abierta** permite **potenciar la creatividad y la participación activa de los lectores** por medio del juego.

La **gamificación** responde a la motivación última del lector, porque entrena sus destrezas de lectura, pero también habilidades sociales, creativas y colaborativas, que son la base de la lectura y de las competencias transmedia de quienes leen con la metodología LEA.



### LECTURA SOCIAL

El gozo de la lectura está asociado a la convivencia y el intercambio social. **Leemos en Comunidad.**



### LECTURA CREATIVA

Los lectores del siglo XXI quieren pasar a la acción apropiándose de los textos y aportando su visión.



### LECTURA COLABORATIVA

Las actividades lectoras colaborativas y participativas configuran comunidades más cohesionadas.

# PROGRAMACIÓN DE LA MEMORIA PERDIDA

La propuesta narrativa, temática y metodológica de la experiencia lectora transmedia y gamificada de LA MEMORIA PERDIDA se desarrolla en varias fases, con actividades digitales y presenciales y con objetivos identificados por fase, priorizando actuaciones presenciales en el Territorio, conjuntamente con las/los Técnicas de Juventud. Para cumplir dichos objetivos se plantea una **metodología híbrida presencial-online, estructurada en cuatro fases:**

## FASE 1



Segunda quincena  
septiembre 2022



2 semanas

Formación online en la metodología al personal Técnico de Juventud y Agentes Culturales.

Inicio: 16 de septiembre



### Taller online Formación Metodología LEA

LECTURA ABIERTA

Dirigido al personal Técnico de Juventud



Entrenamiento en mecánica, retos y actividades lectoras.



Temáticas y contextualización del libro adecuadas a las personas jóvenes.

Debates sobre metodología y gamificación.

FASE 1

## FASE 2



A lo largo del  
mes octubre  
2022



2 ó 3 horas

Escape Room Literario del personal Técnico con su grupo de jóvenes.

Inicio: 1 de octubre



### Taller presencial por Municipio Escape Room Literario

Imparte personal Técnico de Juventud a Jóvenes



Escape Room Literario con las personas jóvenes, dinamizado por el personal Técnico de Juventud.



Entrenamiento en temas de LA MEMORIA PERDIDA. Libro y acceso a LEA.

FASE 2

## FASE 3



Noviembre  
2022



4 semanas

Actividades lectoras en diferentes canales online y en la plataforma LEA de LA MEMORIA PERDIDA en la que participan las personas jóvenes junto con el personal Técnico de Juventud.

Inicio: 3 de noviembre



### Taller online LEA: Itinerario lector transmedia y gamificado

LECTURA ABIERTA

Dirigido a Jóvenes y personal Técnico  
Puesta en marcha de la Lectura Abierta



Librería de las palabras bien dichas: contextualización del libro



Jardín de los recuerdos sin nombre: actividades creativas



Salón de los pasos perdidos: debates y actividades sociales

FASE 3

## FASE 4



Segunda quincena  
noviembre 2022



2 horas

Actividad presencial conjunta de todos los participantes del proyecto.

Inicio: A determinar en noviembre



### Encuentro Presencial en Territorio Dirigido a Jóvenes, Personal Técnico de Juventud, expertos invitados, autores.

Diálogo/Mesa Redonda  
Autores del Libro

Puesta en común conjunta de todas las personas jóvenes lectores, sus experiencias lectoras.

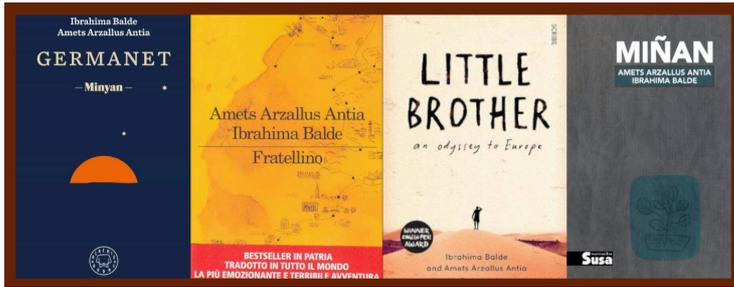


FASE 4



## EL LIBRO

**Hermanito**, editado por **Blackie Books** y firmado a dos manos por **Ibrahima Balde** y **Amets Arzallus Antia**, es la historia de un viaje vital por el continente africano, una odisea repleta de vivencias, peligros y sufrimientos que hoy, más que nunca, nos interpela directamente.



Todo empieza cuando el hermano menor de **Ibrahima** se escapa de la casa familiar. En ese momento empieza el relato de su viaje, a través de diferentes países como Guinea Conakry Malí, Libia, Argelia o Marruecos, que tiene un objetivo claro: encontrar sano y salvo a su hermano y llevarlo de vuelta a casa.

En **LA MEMORIA PERDIDA**, a través de la lectura de **Hermanito** y por medio del juego y la inmersión interactiva y transmedia, las personas jóvenes se adentran en el mundo de **Ibrahima** y en los hitos que conforman su viaje: las rutas tomadas, los encuentros fortuitos, los aprendizajes y desengaños.

Paso a paso, a medida que avanzan en la lectura del libro, las personas jóvenes se convertirán a su vez en buscadores de historias, en narradores aventureros, depositarios de recuerdos, relatos, culturas y vidas: en **guardianes de la memoria**.

## HERMANITO, UNA HISTORIA ORAL SOBRE MIGRACIONES, MEMORIA Y CULTURA AFRICANA



El viaje transformador, las migraciones, la oralidad como forma de comunicación, los aspectos sociales y culturales del continente africano (su música, su literatura, su arte, su fotografía) son temas centrales en **LA MEMORIA PERDIDA**, y el punto de partida para **su apuesta por la educación en valores**.

Solo desde una auténtica reflexión sobre la mirada de quien creemos diferente podemos propiciar el **encuentro, la toma de conciencia** imprescindible sobre las realidades y las historias del otro lado del Mediterráneo. El prejuicio paternalista/colonial, los sesgos de la mirada occidental, el antirracismo, el mestizaje que nutren todas las culturas...

¡Todo eso y mucho más contiene **LA MEMORIA PERDIDA**!



Un entorno lúdico diseñado para la experiencia lectora, añade un valor motivador a la lectura de **Hermanito**. La estética elegida, su narrativa, la mecánica y los elementos de diseño de juegos, cumplen los siguientes **propósitos claves, propios de la gamificación**:

**1** Se dota de un propósito para cumplir los objetivos propuesto; una **misión** vinculada al hilo conductor de la narrativa, como elemento de juego, paralela a la lectura.

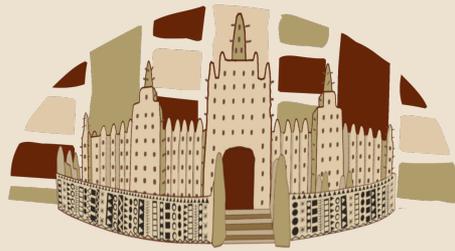
**2** Se promueve un **espacio social presencial y digital**, donde crear comunidad y un sentimiento de pertenencia unido a un interés común propio de los sistemas de juego.

**3** Se fomenta la **autonomía del lector** y su toma de decisiones, favoreciendo la identificación como protagonista y alineando el itinerario y los desafíos con sus necesidades lectoras.

**4** Se facilita la progresión en la lectura por medio de un **sistema de progreso**, que avanza hacia la maestría.



## EL PALACIO DE LA MEMORIA



Cuentan que en **África** existe un lugar único en el mundo, **El Palacio de la Memoria** que conserva toda la memoria del planeta, sus recuerdos e historias.

En su interior, el **Cónclave de las Voces**, la recopila y guarda. Presidido por **Fabule Le “El Memorioso”**, el **Griot Supremo**, experto narrador de historias y principal preservador de las historias de nuestros pueblos, evita que caigan en el olvido. Pero no todos comparten este ideal. **El Silencio** acecha, apoderándose de memorias imprescindibles, que narran injusticias y abusos.

**Fabule Le** esperaba el testimonio de **Ibrahima**, pero no ha llegado. La **memoria de Ibrahima** contiene sus pensamientos y sentimientos, pero también su mirada a un territorio concreto: su familia, su casa, el paisaje, África.

## SUEÑOS NÓMADAS: ESCAPE ROOM LITERARIO

**Fabule Le “El Memorioso”**, el **Griot Supremo**, está enfermo. Su médico personal le administra la raíz africana de los sueños para llevarle a un ensueño vivido, la única manera de conectar con otros soñadores que puedan ayudarlo en el **Palacio de la Memoria**.

Las personas participantes en esta actividad lúdica, se adentrarán en un sueño lúcido donde se familiarizarán mediante el juego de la investigación, con el contexto africano, desvelando las claves para acceder al **Palacio de la Memoria** y atender la llamada de **Fabule Le**.



## LA MISIÓN DEL VIAJE LECTOR

A lo largo de cuatro semanas, quien lea el libro **Hermanito**, tendrá la siguiente misión: ayudar a **Fabule Le** a **recuperar la memoria perdida de Ibrahima** y arrebatársela a **El Silencio**, para que llegue sana y salva al **Palacio de la Memoria**.

Para ello, tendrá que ponerse en los zapatos de **Ibrahima**, andar sus pasos y evitar **El Silencio**.

Pero la memoria de la propia persona lectora también es importante. En su camino descubrirá historias que parecerán lejanas, pero que forman parte de su cultura mestiza, de un territorio construido por oleadas de migraciones desde que el mundo es mundo. Se convertirá así mismo en **¡Griot de su comunidad!**