

Sin Rostro



UNA LECTURA ABIERTA
CONTRA EL BULLYING

Hacer visible
lo invisible



GENERALITAT
VALENCIANA

IVAJ

Institut Valencià
de la Joventut

**Carnet
Jove**

llegim
llegim
llegim

pacte 
PER LA LECTURA



#LibreriaOberta
LEA LECTURA ABIERTA



GRUPO
COOPERATIVO
CAJAMAR

(avcc)
Associació Valenciana
de Cooperatives de Crèdit



Caixa Ontinyent

SIN ROSTRO

UNA LECTURA ABIERTA CONTRA EL BULLYING

La lectura, el juego interactivo y la educación en valores vuelven a darse la mano en **SinRostro**, la nueva Lectura Abierta de **#LlibreriaOberta**. Desde el **IVAJ Carnet Jove** y en colaboración con **LEA Lectura Abierta**, os invitamos a participar en esta experiencia lectora alrededor del libro **Invisible** de **Eloy Moreno**, donde los “**superpoderes no son lo que parecen**”.

¿Qué significa el **heroísmo**? Solemos identificar los roles heroicos con valores como la competitividad, la fuerza, la violencia, la dureza. Pero no siempre nos preguntamos **qué significa exactamente comportarse con valor**, o qué es realmente ser fuerte en la vida real, **ser valiente** ¿Qué ocurre con esos otros atributos, a veces silenciados, que nos definen como verdaderamente humanos?

La **empatía**, la **asertividad**, la capacidad de identificarse con la vulnerabilidad ajena reconociendo la propia, el cuidado, el cariño, el **coraje de denunciar injusticias y abusos**. Este es el corazón de **SinRostro**.

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.

IVAJ Carnet Jove lanza una nueva experiencia lectora para **personas jóvenes de 12 a 16 años**.

Club de lectura participativo, colaborativo e interactivo. A través de estrategias lúdicas y por medio de la gamificación, **SinRostro** reflexiona sobre la **capacidad de hacer visible lo invisible**, de mostrar lo que normalmente mantenemos oculto para **denunciar el abuso y luchar contra la violencia, el acoso y el bullying**.

LEA LECTURA ABIERTA



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

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 Profesionales de Juventud** la programación completa de **SinRostro** 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

SinRostro 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 la **Red de Profesionales 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: **#LlibreriaOberta**, archivo abierto de experiencias lectoras gamificadas e interactiva y de libre uso.

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 las personas lectoras** por medio del juego.

La **gamificación** responde a la motivación última de la persona lectora, 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

Las personas lectoras 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

SinRostro

La propuesta narrativa, temática y metodológica de la experiencia lectora transmedia y gamificada de **SinRostro** 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 Técnicos de Juventud. Para cumplir dichos objetivos se plantea una **metodología híbrida presencial-online**, estructurada en tres fases:

FASE 1

Inicio: 15 de septiembre



Segunda quincena
septiembre 2023



2 semanas

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



LECTURA ABIERTA

Taller online Formación Metodología LEA

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 2

Inicio: 1 de octubre



A lo largo del mes
de octubre 2023



2 o 3 horas

Escape Room Literario del personal TTJJ y agentes culturales con su grupo de jóvenes.



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 **SinRostro**. Libro y acceso a LEA.

FASE 3

Inicio: 6 de noviembre



A lo largo del mes
de noviembre 2023



4 semanas

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



LECTURA ABIERTA

Taller online LEA: Itinerario lector transmedia y gamificado

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



La Redacción: Contextualización del libro.



El Escenario: Actividades sociales



El Atelier: Actividades creativas.

INVISIBLE, UNA HISTORIA SOBRE EL ACOSO ESCOLAR



El Libro

Invisible es un libro especial. Publicado en 15 países, y en fase de preproducción de su esperadísima adaptación cinematográfica, trata un tema crudo y complicado y que hoy más que nunca merece nuestra atención: **la violencia o el acoso en nuestros colegios e institutos.**

Emotiva, diferente y conmovedora, *Invisible* narra, a través de los ojos de un niño, una historia que podría ser la nuestra. ¿Quién no ha deseado alguna vez ser invisible o dejar de serlo?

Invisible, como explica el propio autor, **Eloy Moreno**, «es una historia que habla sobre el acoso escolar de una forma diferente, recordándonos que todos formamos parte del problema y, sobre todo, de la solución. Ojalá sirva para que cada vez haya menos invisibles»

**SINROSTRO
HACER VISIBLE
LO INVISIBLE**

SinRostro es nuestra propuesta de aventura en forma de **Lectura Abierta** alrededor de un libro atrevido y pionero. Abuso, violencia, bullying... y frente a ellos la solidaridad, la amistad, el compromiso, los cuidados: son algunos de los temas de la novela y el eje central de **SinRostro**, un juego transmedia diseñado para que las **personas jóvenes se cuestionen la realidad, reconozcan la injusticia y se afanen en defender aquello que nos hace mejores.**

Hemos creado para ello un **juego de investigación**, un viaje apasionante para conseguir resolver un enigma y formar parte, así, de **La Gente Sin Rostro**, un misterioso grupo que trabaja por **hacer visible lo invisible y acabar con la violencia y los abusos.**

¿Qué hacer si somos **testigos** de una agresión? ¿Qué ocurre si **miramos hacia otro lado**? ¿En qué persona nos queremos convertir?

Son preguntas que deberán hacerse quienes acepten este **reto lector** y se embarquen en una **aventura trepidante**, llena de hallazgos, misterios, enigmas, sucesos extraños... y **un mundo mejor que construir.**

Os invitamos a descubrir qué ocurriría si logramos **hacer visible lo invisible.**

¿Qué extraños y nuevos superpoderes podríamos desarrollar? ¿Cómo ayudar a mejorar nuestro mundo, nuestro colegio, nuestro instituto, la vida de nuestras compañeras y compañeros? ¿Dónde está **nuestra fuerza** realmente? ¿Y el **heroísmo**?

¡Todo eso y mucho más en **SinRostro!**

GAMIFICACIÓN

Un entorno lúdico diseñado para la experiencia lectora, añade un valor motivador a la lectura. 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** 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.

Hacer visible lo invisible

Jano, el líder del enigmático grupo clandestino **SinRostro**, busca adeptos para unirse y luchar contra los abusos y la violencia.

Todo empezó hace unos años. **Jano** se bloqueó, paralizado por el miedo ante una situación de bullying. Juró que lucharía para visibilizar las injusticias y neutralizar las amenazas. Y fundó el grupo **SinRostro**, con una misión clara: **hacer visible lo invisible**.

La Gente SinRostro no son superhéroes, son personas con aciertos y errores. Lo importante para unirse es no tener miedo a alzar la voz y no conformarse.

Desde hace un tiempo, una **sombra** sobrevuela la sede del grupo, dejando rastros oscuros y sucesos extraños. El **manifiesto**, la expresión reivindicativa de la voluntad de **La Gente SinRostro** ha desaparecido. El libro **Invisible** posee las claves para recuperarlo.

La Guarida del Dragón: Escape Room Literario

El origen de la lucha por el equilibrio en el ser humano entre el bien y el mal, está en **Jano**, un

héroe cotidiano que tiene dos rostros. En su **diario** encerró toda su sabiduría, sus pensamientos y sus dudas antes de iniciar el movimiento de **SinRostro**. Para salvaguardar el diario lo dejó en manos del **Dragón**, un ser inmortal que mantiene el orden sobre el espíritu.

En esta aventura, las personas participantes se adentrarán en la **Guarida del Dragón** para recopilar todas las hojas del **Diario de Jano** y aprender de su sabiduría. El objetivo es abrir la puerta final que les llevará a desenmascarar las dos caras de **Jano**. Para ello deberán resolver enigmas, encontrar las claves de su transformación y superar el aliento del **Dragón**: un oráculo con el que podrán continuar su camino al **equilibrio entre lo visible y lo invisible**.

Durante cuatro semanas, quien quiera formar parte de **La Gente SinRostro** tendrá la siguiente **misión de espionaje**: desvelar quién se esconde detrás de la sombra y recuperar el preciado **manifiesto** del grupo clandestino.

El viaje lector se conforma en 4 acciones. La persona lectora deberá mostrar coraje y audacia para superar los retos y recuperar en cada una de las acciones, un fragmento del **manifiesto SinRostro**.

SinRostro

La misión del Viaje Lector