

Lecturas para la
Salud



y Salud
lectora

LEMETRIKA

Guía de uso de la aplicación

Fundación Germán
Sánchez Ruipérez



MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

DIRECCIÓN GENERAL DEL LIBRO,
DEL CÓMIC Y DE LA LECTURA



Lectura infinita
#participaliteratura

Iniciar sesión

1 Acceso / Crear una cuenta

2 Nuevo proyecto

Título

Título del proyecto

Descripción del proyecto

Texto de hasta 1024 caracteres

Información sobre el periodo de ejecución

Inicio

dd/mm/aaaa

Fin

dd/mm/aaaa

Información adicional sobre la ejecución

País

Colombia

CREAR PROYECTO

sin configurar

Proyecto en READMAGINE

Periodo de ejecución: 31 mayo 2022 a

3 junio 2022

Fomento de la lectura

España, Madrid

Taller de práctica de Lemétrica en la primera jornada de Readmagine

DEFINIR PROYECTO

1 Crea una cuenta

2 Da de alta el proyecto

3 Evalúa el proyecto

4 Consulta a los participantes / usuarios

5 Obtén feedback

Aporta información básica que identifica al proyecto que deseas evaluar.

Selecciona los ámbitos relacionados con los contenidos y acciones del proyecto. continuación, cumplimenta un cuestionario breve.

Mediante un enlace o un código QR puedes compartir un sencillo cuestionario y que los participantes en el proyecto lo cumplimenten desde su teléfono móvil.

Combinando tu análisis con la opinión de los usuarios participantes, el sistema presenta el mapa de impactos del proyecto o actividad que se evalúa.

ANÁLISIS DEL PROYECTO

CUESTIONARIO DE USUARIOS

RESULTADOS

EDITAR DATOS

BLOQUE 1

3

4

5

Favorece la salud emocional de las personas y les libera de estrés.

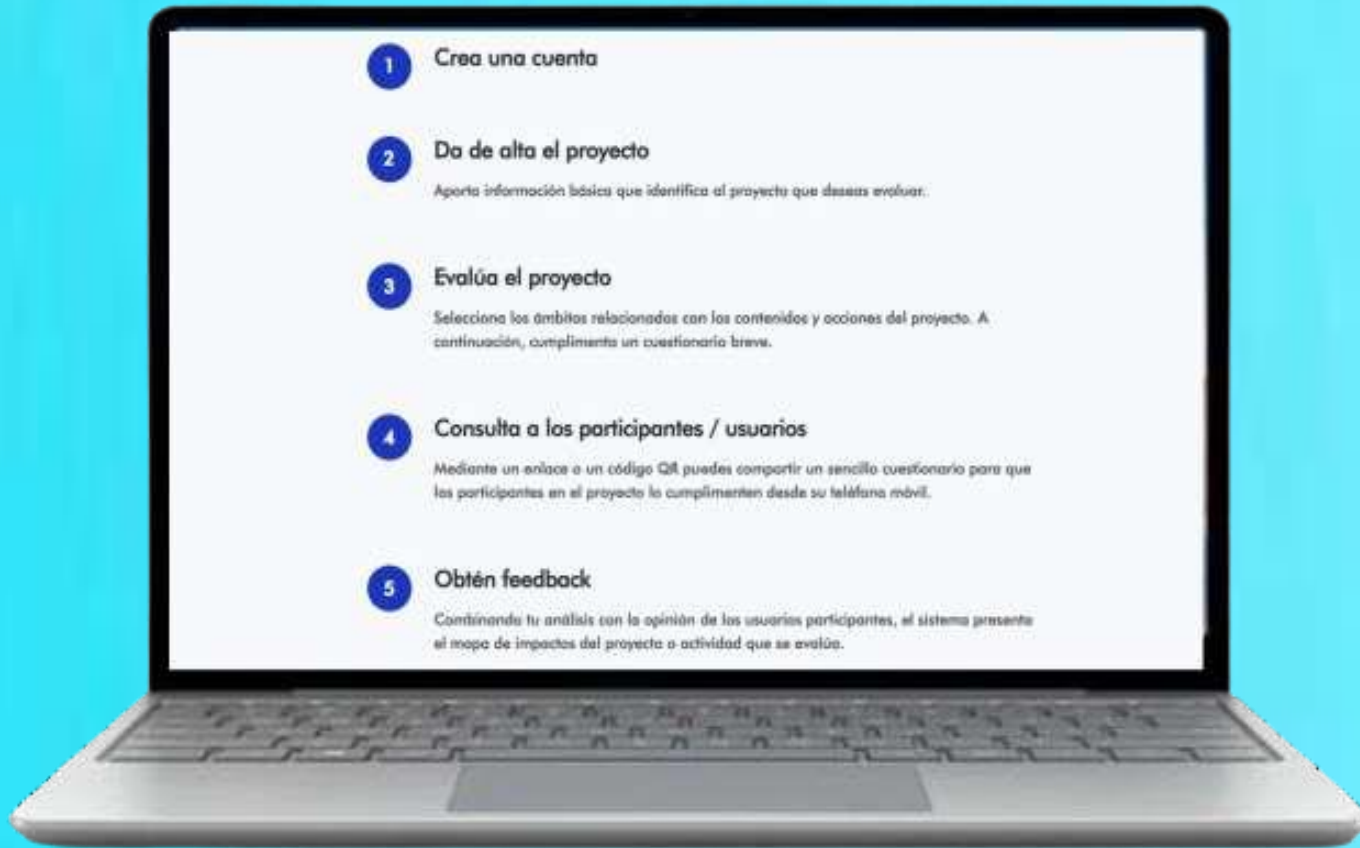
* Elija una opción

Los participantes son capaces de hacer algo nuevo y acceden a un aprendizaje informal.

* Elija una opción

- Mejora de las competencias lectoras
- Socialización de la lectura (clubes, grupos y foros)
- Prácticas y aprendizajes de escritura creativa
- Otras actividades y talleres culturales
- Estímulo de la creatividad
- Actividades «aprender haciendo»
- Alfabetización informacional / capacitación digital
- STEM
- Aprovechamiento cultural o educativo de los videojuegos
- Ocio activo de adultos mayores
- Fomento de la salud y bienestar
- Deporte / práctica de ejercicio físico
- Hábitos de vida saludables (alimentación e higiene)
- Prevención de conductas de riesgo entre niños y jóvenes
- Formación y capacitación para la profesión
- Estímulo del emprendimiento
- Impulso a la inclusión laboral
- Fomento de la participación ciudadana
- Revitalización del espacio público
- Desarrollo de vínculos en la comunidad
- Fomento del patrimonio cultural
- Promoción y cuidado del entorno natural
- Promoción de los productos locales

Procesos básicos



Este tutorial resume la secuencia de acciones que pueden realizarse con LEMÉTRIKA.

La aplicación permite determinar el **impacto social producido por la ejecución de un proyecto** de lectura.

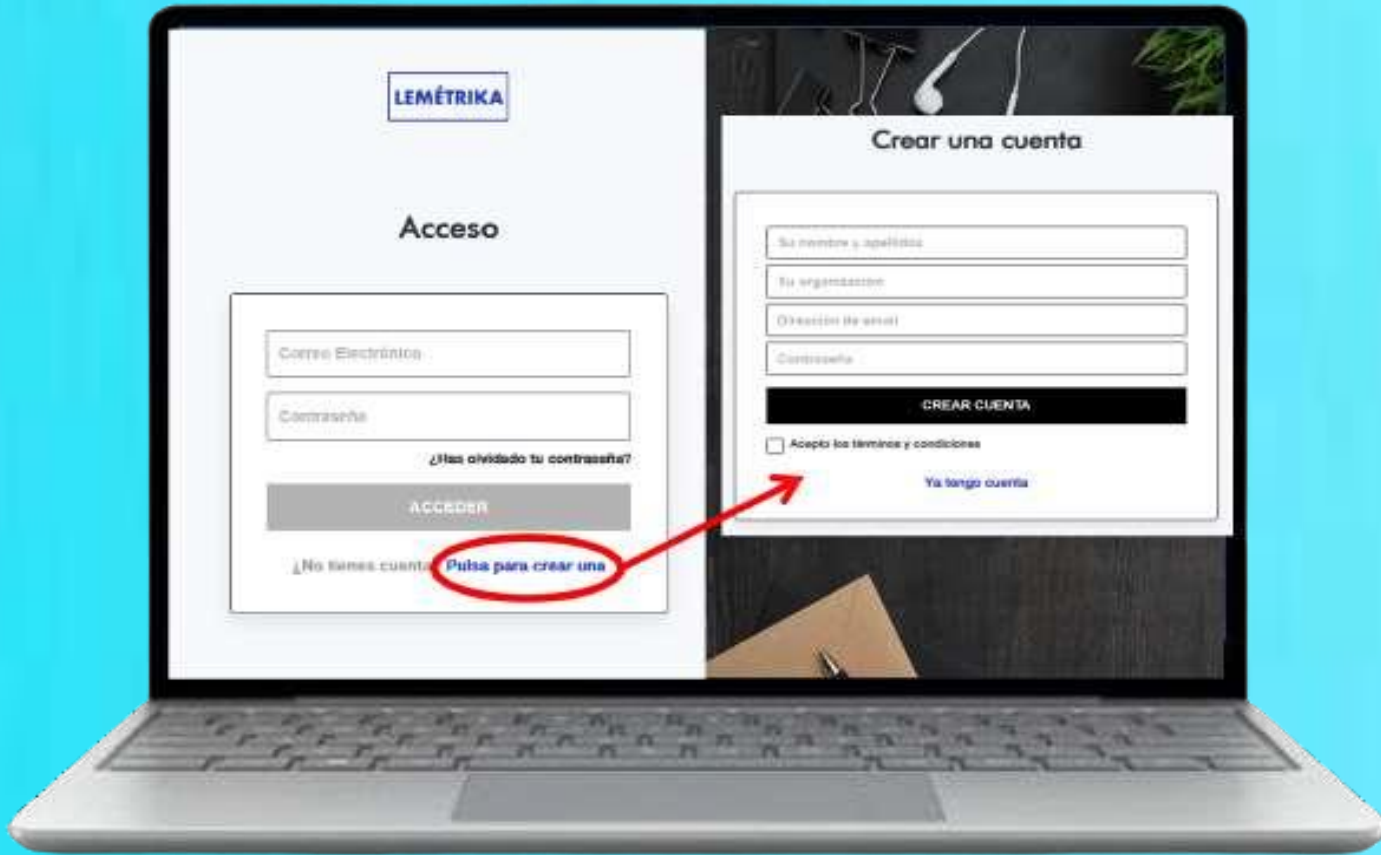
También permite **valorar el proyecto antes de ejecutarlo** para detectar posibles deficiencias y corregirlas a tiempo.

Su manejo es sencillo. Para facilitararlo, el sistema de escritorio que gestiona la aplicación incluye explicaciones básicas sobre los pasos a realizar.

Se trata de información elemental relacionada con la creación de una cuenta de usuario, la forma de dar de alta proyectos y el modo de involucrar a los participantes en el proyecto para que aporten sus valoraciones.

Se alude además a los resultados que devuelve el sistema una vez procesados los datos obtenidos de los participantes y los que aporta el líder del proyecto.

Crear una cuenta



Comenzamos registrándonos como usuarios del sistema. Pulsando en **INICIAR SESIÓN**, la aplicación nos lleva a la pantalla de “login”.

En caso de no estar registrados, no tendremos cuenta y deberemos pulsar sobre **CREAR UNA**. Aparecen entonces los campos en los que debemos introducir nuestros datos de identificación.

Es preciso escribir nuestro nombre, el de la institución en la que trabajamos, una dirección de correo-e y una contraseña.

Una vez cumplimentados estos datos, ya podemos generar nuestra cuenta de usuario. Pulsar sobre el botón inferior de color negro **CREAR CUENTA**.

A partir de este momento ya podremos dar de alta los proyectos que deseemos evaluar.

Crear un proyecto

TÍTULO

NOMBRE DEL PROYECTO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Descripción del proyecto de al menos 30 caracteres

INFORMACIÓN SOBRE EL PERIODO DE EJECUCIÓN

Inicio dd/mm/aaaa Fin dd/mm/aaaa

Información adicional sobre el período de ejecución (opcional)

INSTITUCIÓN / CENTRO RESPONSABLE DEL PROYECTO

Nombre de la institución

PAÍS

Guatemala ▼

Santa Rosa ▼

CREAR PROYECTO

Desde la opción **MIS PROYECTOS** del menú **MI CUENTA**, pulsar en **CREAR UN NUEVO PROYECTO**, que abre una pantalla para introducir datos básicos del proyecto que se desea evaluar:

- **Título** del proyecto.
- **Descripción**. Conviene ser suficientemente exhaustivos para que el tipo de proyecto y sus características resulten claros, algo muy útil cuando se esté trabajando con información evaluativa relativa a varios proyectos.
- **Período de ejecución**, con campos tabulados de fecha inicio, fecha fin y un campo de texto libre en el cual se puede introducir información adicional aclaratoria.
- Datos de **ubicación geográfica**, donde la región o provincia se selecciona en un listado asociado al país seleccionado.

Pulsando en **CREAR PROYECTO** el sistema archiva el proyecto con los datos anteriores, y éste queda disponible para evaluación.

[*nota*] Los datos del proyecto pueden modificarse después pulsando en la opción de menú **EDITAR PROYECTO**.

Tras crear el proyecto, este queda pendiente de configurar.

Pulsando en **DEFINIR PROYECTO** se abre el panel general de evaluación.

El primer paso consiste en marcar los ámbitos o temas que tienen relación con el proyecto.

A continuación pulsar el botón **GUARDAR**.

sin configurar

NOMBRE DEL PROYECTO

Periodo de ejecución: (Información adicional sobre el período de ejecución (opcional))

Colombia, Antioquia

Descripción del proyecto de al menos 30 caracteres

DEFINIR PROYECTO

Definir el proyecto (ámbitos)

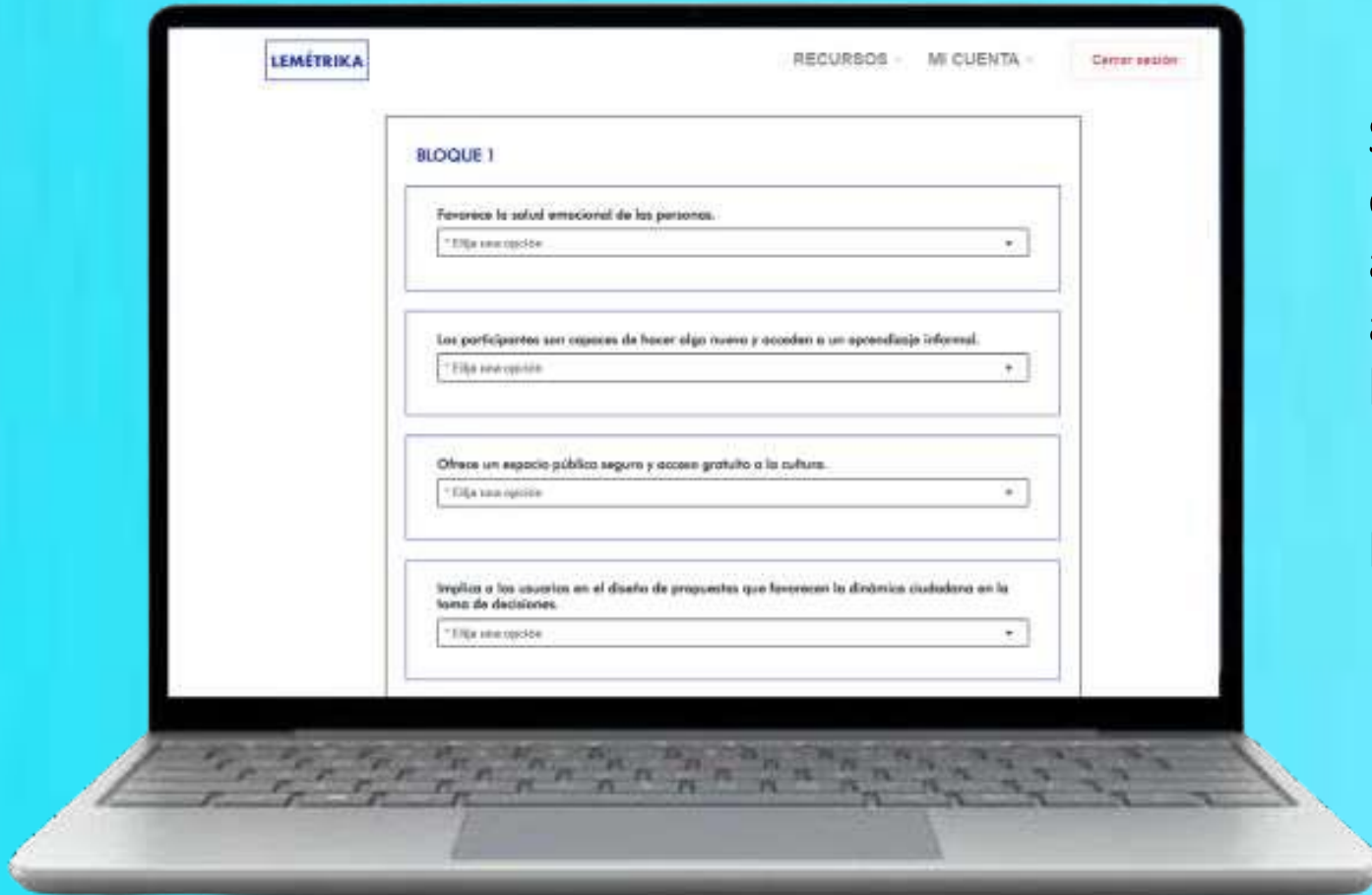
NOMBRE DEL PROYECTO

ANÁLISIS DEL PROYECTO CUESTIONARIO DE USUARIOS RESULTADOS EDITAR DATOS

Por favor, marca a continuación todos los ámbitos/temas que consideres que tienen alguna relación con los contenidos o los objetivos del proyecto.

- Mejora de las competencias lectoras
- Socialización de la lectura (clubes, grupos y foros)
- Prácticas y aprendizajes de escritura creativa
- Otras actividades y talleres culturales
- Estímulo de la creatividad
- Actividades «aprender haciendo»
- Alfabetización informacional / capacitación digital
- STEM
- Aprovechamiento cultural o educativo de los videojuegos
- Ocio activo de adultos mayores
- Fomento de la salud y bienestar
- Deporte / práctica de ejercicio físico
- Hábitos de vida saludables (alimentación e higiene)
- Prevención de conductas de riesgo entre niños y jóvenes
- Formación y capacitación para la profesión
- Estímulo del emprendimiento
- Impulso a la inclusión laboral
- Fomento de la participación ciudadana
- Revitalización del espacio público
- Desarrollo de vínculos en la comunidad
- Fomento del patrimonio cultural
- Promoción y cuidado del entorno natural
- Promoción de los productos locales
- Inmigración e interculturalidad

Evaluar: 1. el Gestor



Situados en la opción **ANÁLISIS DEL PROYECTO**, el sistema muestra un listado de parámetros agrupados en bloques, relacionados con los ámbitos potenciales de impacto que LEMÉTRIKA ha identificado para el proyecto.

Debe asignarse un valor a cada uno de estos parámetros o indicadores. Las opciones son:

- 1 Mucho
- 2 Bastante
- 3 Algo
- 4 Poco o muy poco
- 5 Nada
- 0 Este aspecto no tiene que ver con el proyecto

Al final de cada bloque hay un botón que permite guardar la información introducida. Al pulsarlo, los datos registrados quedan grabados, pero pueden modificarse y salvarse de nuevo.

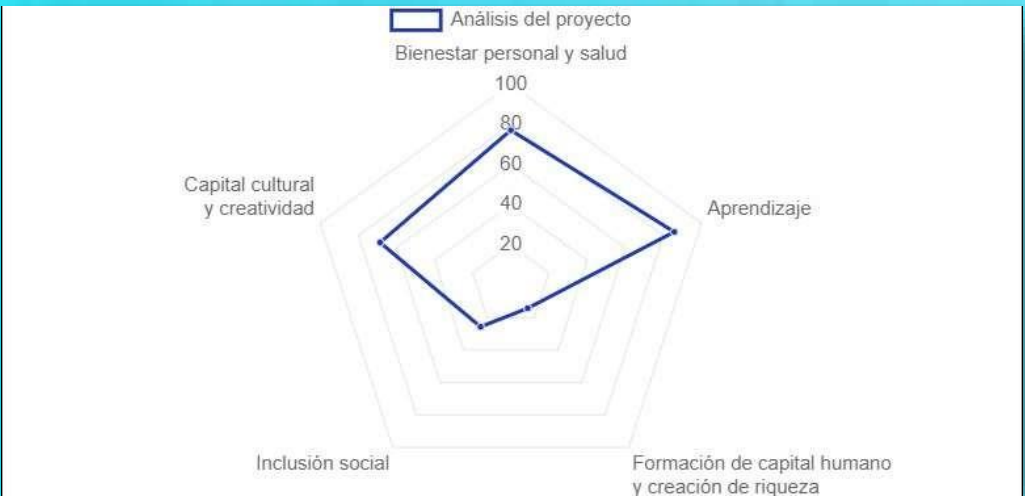
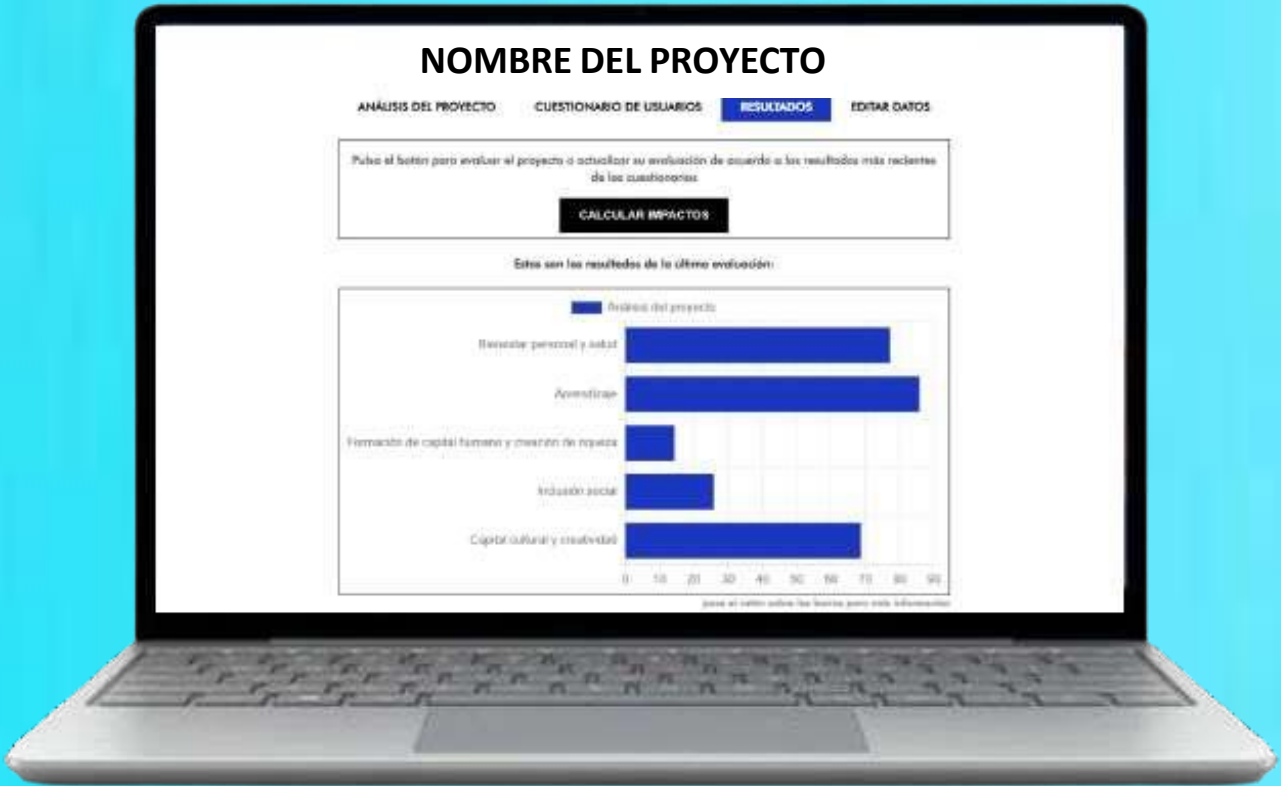
Cuando no se ha informado algún parámetro, el sistema advierte de ello. Es una opción admisible, pero se avisa de que podría ocasionar distorsiones en las conclusiones de la evaluación.

Consultar evaluación

Al pulsar la opción **RESULTADOS**, LEMÉTRIKA procesa los datos introducidos y calcula los efectos que previsiblemente producirá el proyecto sobre diferentes ámbitos de impacto social (cálculo de pesos relativos).

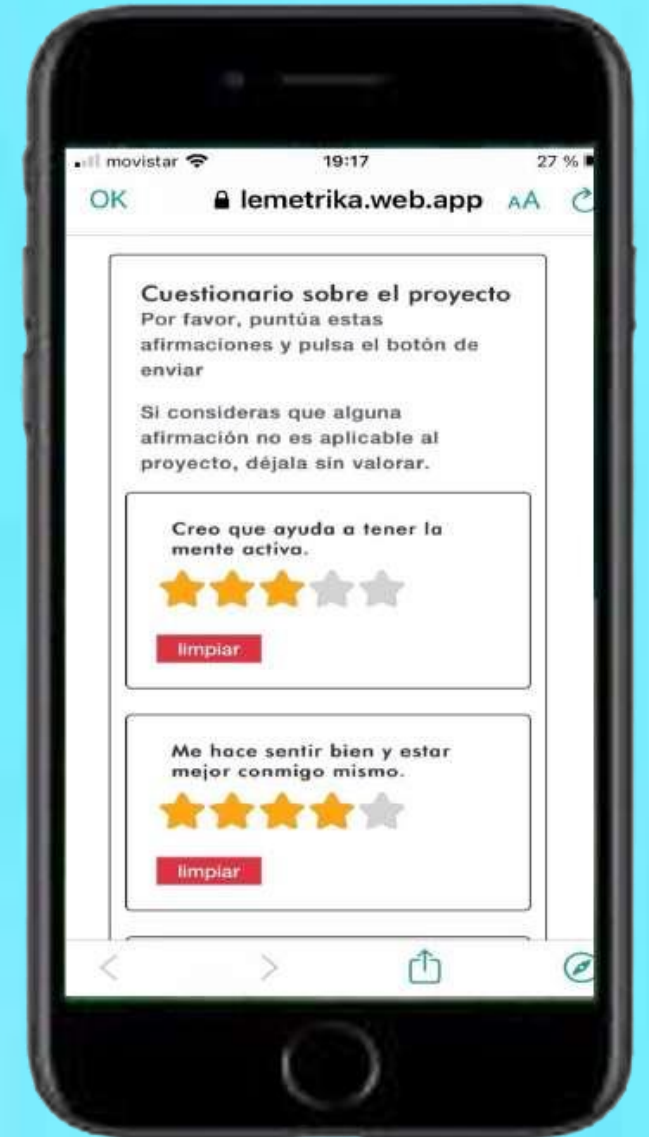
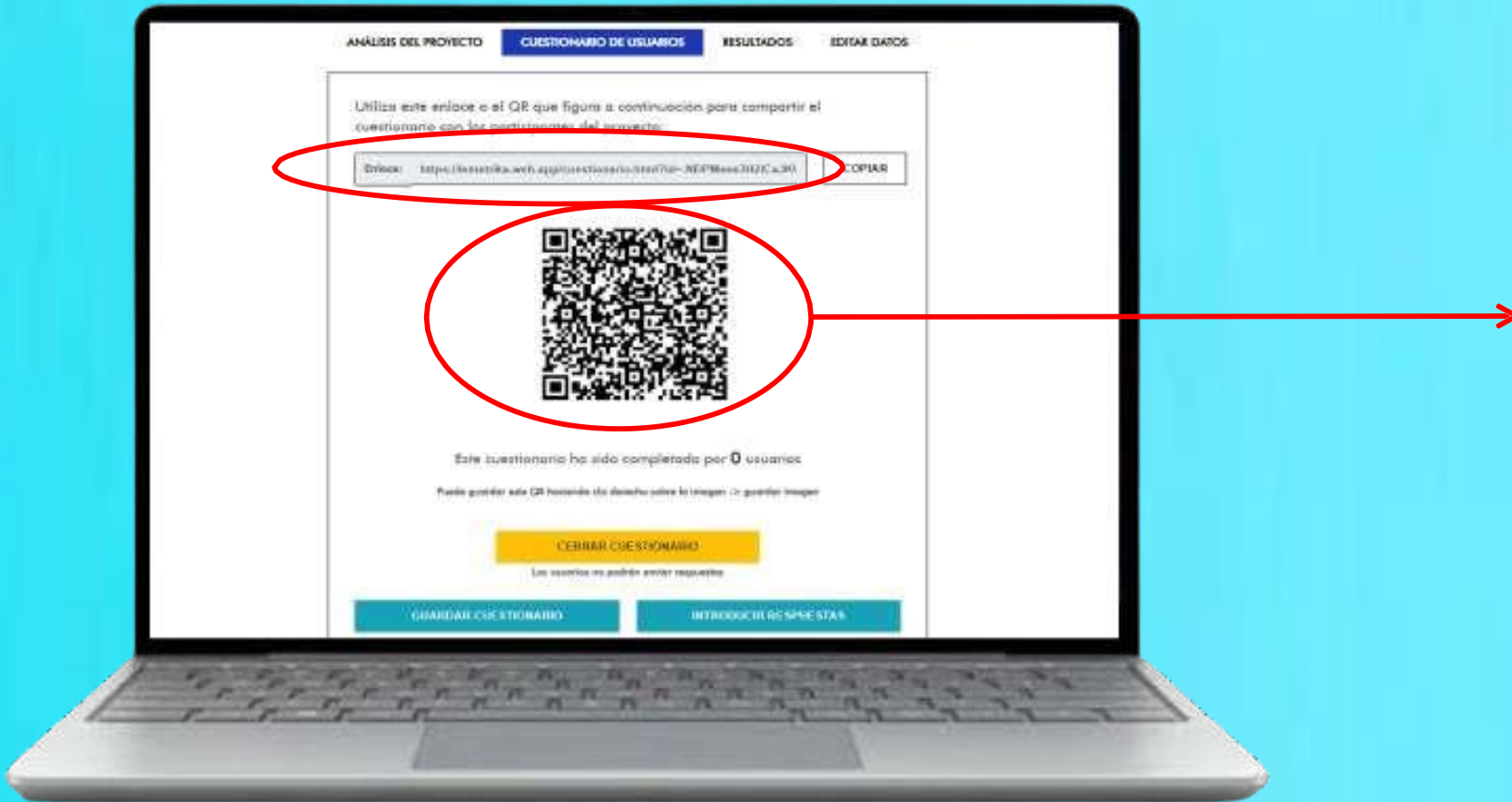
La aplicación muestra la distribución de pesos a través de 3 modos de visualización diferentes que son equivalentes entre sí, y que se van haciendo visibles al recorrer la página hacia abajo con el cursor.

- Un gráfico de barras transversales.
- Un gráfico de radar.
- Porcentajes de impacto en cada área, considerando que un 100% sería el valor mayor posible.



• Bienestar personal y salud:	
Análisis profesional	77.14%
• Aprendizaje:	
Análisis profesional	85.71%

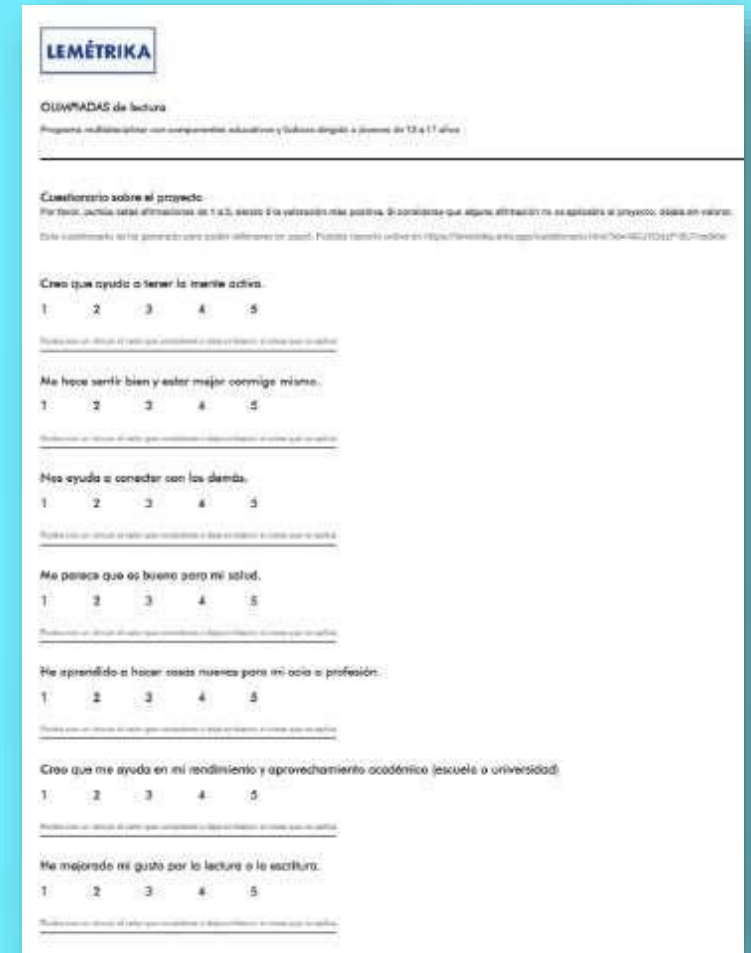
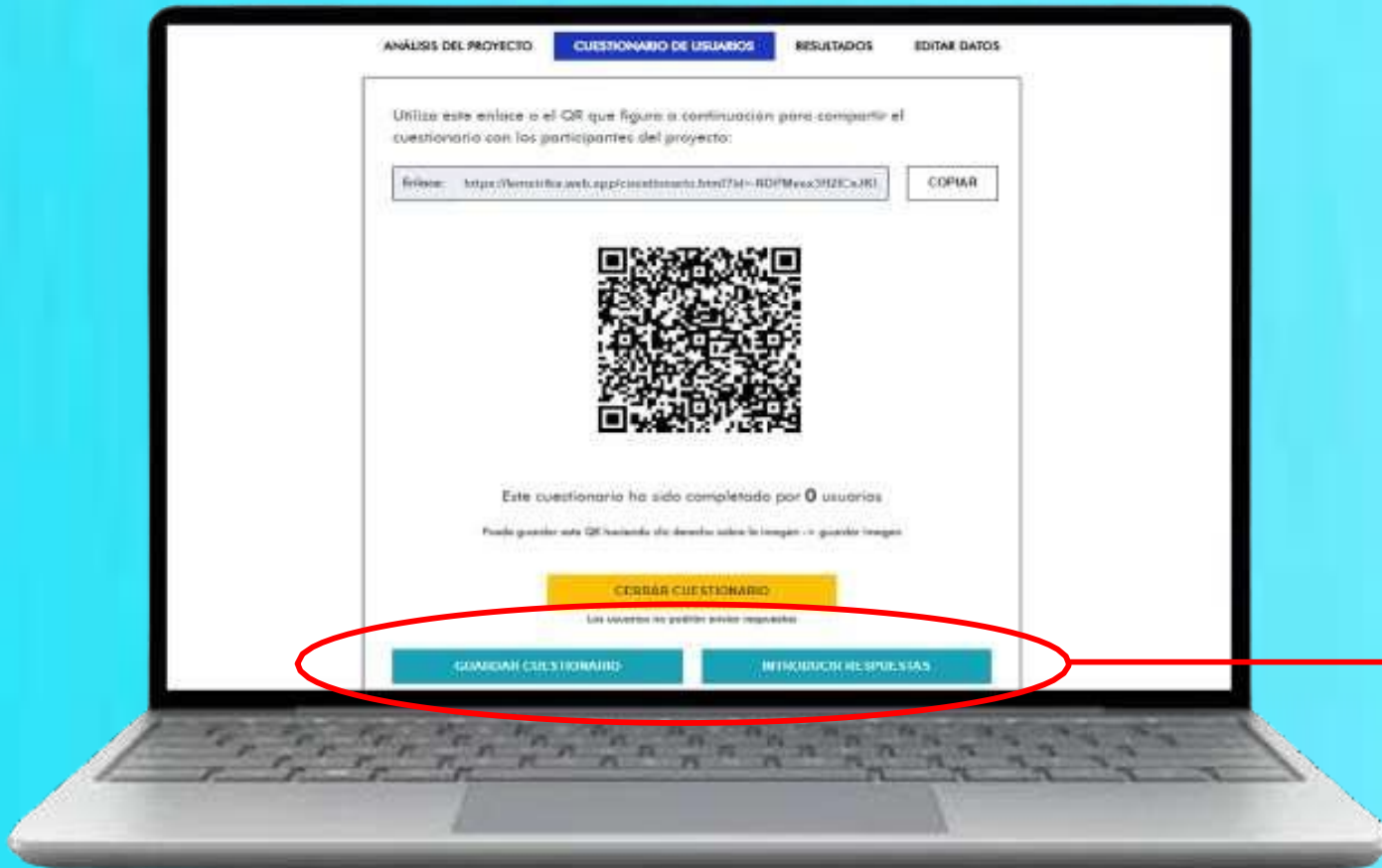
Evaluar: 2. Consultar a los usuarios



Al pulsar en la opción del menú de evaluación denominada **CUESTIONARIO DE USUARIOS** encontramos un código QR y su URL asociada.

Cualquiera de ambos elementos puede enviarse a los participantes en el proyecto para que activen en sus dispositivos una versión móvil de LEMÉTRIKA con la que podrá evaluar el proyecto.

Evaluación de usuarios



LEMÉTRIKA permite que los usuarios realicen su evaluación sin tener acceso al sistema. Para ese **funcionamiento off-line**, en la pantalla hay dos botones:

- **GUARDAR CUESTIONARIO**: edita el cuestionario en PDF para imprimirlo y rellenarlo a mano.
 - **INTRODUCIR RESPUESTAS**: permite al mediador introducir en LEMÉTRIKA los cuestionarios rellenos a mano.
- Un 3^{er} botón **CERRAR CUESTIONARIO** indicará al sistema que no se admiten más evaluaciones de usuarios. Al pulsarlo se transforma en otro botón **ABRIR CUESTIONARIO** por si fuera necesario reanudar la evaluación.

Evaluación combinada

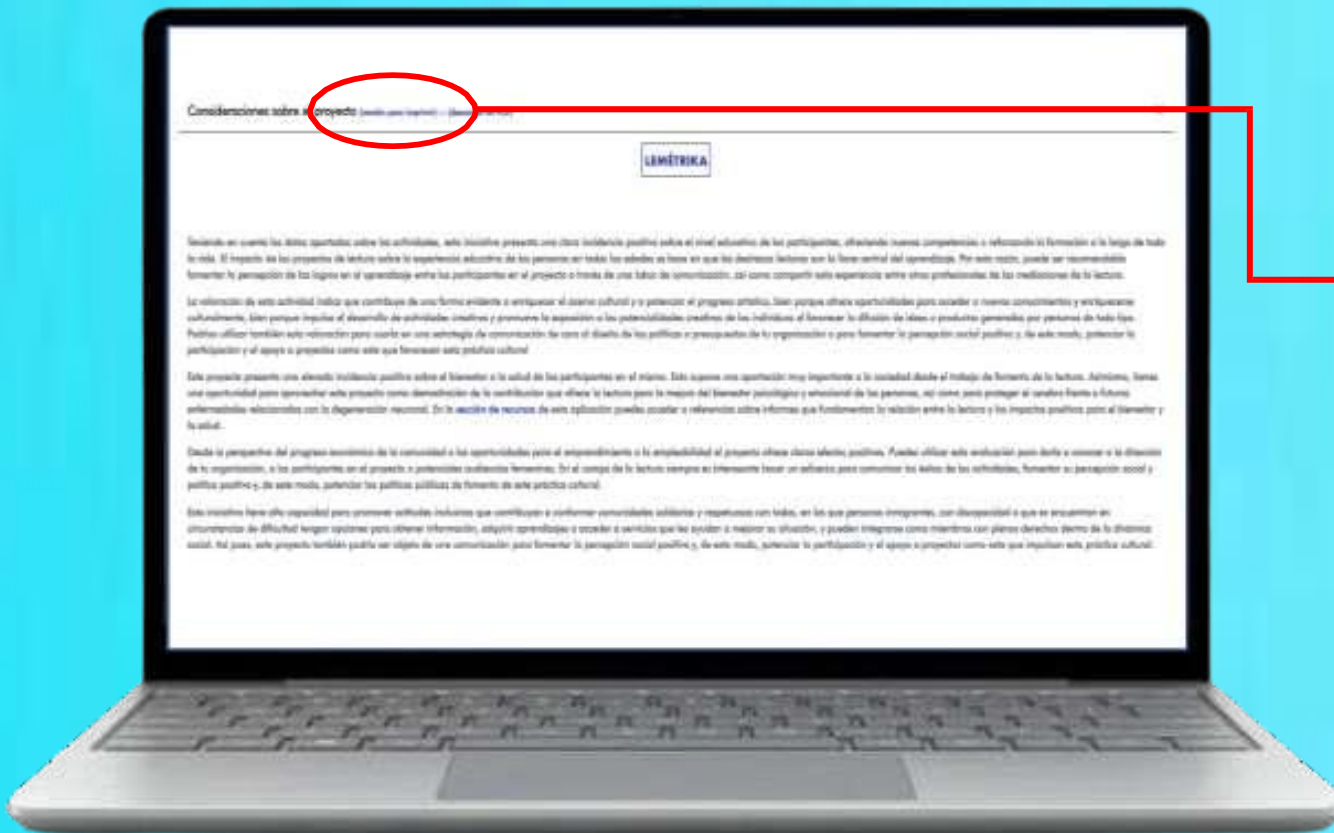


Tras la ejecución del proyecto, el mediador por un lado y los usuarios por otro realizarán sendas evaluaciones *ex-post*.

Una vez recibidas todas las evaluaciones de los usuarios, al pulsar en la opción de menú **RESULTADOS**, LEMÉTRIKA procesa ambas líneas de entradas de datos (mediador + usuarios) y muestra los tres modos de resultados (dos con formatos de gráficos y uno con porcentajes) conteniendo 3 tipos de información:

- Los impactos potencialmente alcanzados según la evaluación realizada por el mediador (color azul oscuro).
- Los impactos alcanzados según las evaluaciones realizadas por los usuarios (en color azul claro).
- Los impactos según la valoración combinada ponderada (mediador + usuarios) que el sistema obtiene aplicando un algoritmo basado en la cantidad de inputs recibidos de los participantes (en color rojo).

Consultar y descargar el informe de resultados



Es posible con el botón inferior **CONSULTAR EL INFORME COMPLETO**. Al pulsarlo, y bajo el título **Consideraciones sobre el proyecto**, LEMÉTRIKA presenta una lista de observaciones- recomendaciones elaboradas por combinación de las evaluaciones (mediador + usuarios). Hay 2 opciones: ▶ **Editar** el informe (observaciones y datos) en formato PDF para guardarlo en la computadora. ▶ **Imprimir** directamente el informe completo.

LEMÉTRIKA

Palabras Mayores

Teniendo en cuenta los datos aportados sobre las actividades, esta iniciativa presenta una clara incidencia positiva sobre el nivel educativo de los participantes, ofreciendo nuevas competencias o reforzando la formación a lo largo de toda la vida. El impacto de los proyectos de lectura sobre la experiencia educativa de las personas en todas las edades se basa en que las destrezas lectoras son la llave central del aprendizaje. Por esta razón, puede ser recomendable fomentar la percepción de los logros en el aprendizaje entre los participantes en el proyecto a través de una labor de comunicación, así como compartir esta experiencia entre otros profesionales de las mediaciones de la lectura.

La valoración de esta actividad indica que contribuye de una forma evidente a enriquecer el acervo cultural y a potenciar el progreso artístico, bien porque ofrece oportunidades para acceder a nuevos conocimientos y enriquecerse culturalmente, bien porque impulsa el desarrollo de actividades creativas y promueve la exposición a las potencialidades creativas de los individuos al favorecer la difusión de ideas o productos generados por personas de todo tipo. Podrías utilizar también esta valoración para usarla en una estrategia de comunicación de cara al diseño de las políticas o presupuestos de tu organización o para fomentar la percepción social positiva y, de este modo, potenciar la participación y el apoyo a proyectos como este que favorecen esta práctica cultural.

Este proyecto presenta una elevada incidencia positiva sobre el bienestar o la salud de los participantes en el mismo. Esto supone una aportación muy importante a la sociedad desde el trabajo de fomento de la lectura. Asimismo, tienes una oportunidad para aprovechar este proyecto como demostración de la contribución que ofrece la lectura para la mejora del bienestar psicológico y emocional de las personas, así como para proteger el cerebro frente a futuras enfermedades relacionadas con la degeneración neuronal. En la [sección de recursos](#) de esta aplicación puedes acceder a referencias sobre informes que fundamentan la relación entre la lectura y los impactos positivos para el bienestar y la salud.

Desde la perspectiva del progreso económico de la comunidad o las oportunidades para el emprendimiento o la empleabilidad el proyecto ofrece claros efectos positivos. Puedes utilizar esta evaluación para darla a conocer a la dirección de tu organización, a los participantes en el proyecto o potenciales audiencias femeninas. En el campo de la lectura siempre es interesante hacer un esfuerzo para comunicar los éxitos de las actividades, fomentar su percepción social y política positiva y, de este modo, potenciar las políticas públicas de fomento de esta práctica cultural.

Esta iniciativa tiene alta capacidad para promover actitudes inclusivas que contribuyan a conformar comunidades solidarias y respetuosas con todos, en las que personas inmigrantes, con discapacidad o que se encuentran en circunstancias de dificultad tengan opciones para obtener información, adquirir aprendizajes o acceder a servicios que les ayuden a mejorar su situación, y pueden integrarse como miembros con plenos derechos dentro de la dinámica social. Así pues, este proyecto también podría ser objeto de una comunicación para fomentar la percepción social positiva y, de este modo, potenciar la participación y el apoyo a proyectos como este que impulsan esta práctica cultural.

Los grados de impacto en las diferentes áreas respecto a un nivel máximo del 100% son:

- **Bienestar personal y salud:**

Análisis profesional	77.14%
Cuestionario de usuarios (38 analizados)	60.00%
Fonderación inteligente	64.29%
- **Aprendizaje:**

Análisis profesional	82.86%
Cuestionario de usuarios (38 analizados)	90.00%
Fonderación inteligente	88.21%

Evaluar sucesivas ediciones de un mismo proyecto

ANÁLISIS DEL PROYECTO CUESTIONARIO DE USUARIOS RESULTADOS **EDITAR DATOS**

A continuación puede editar la información pública del proyecto

TÍTULO

Palabras Mayores

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Programa dirigido a adultos mayores con:

- Club de lectura y creación grupal de relatos .
- Taller básico de utilización de celulares.
- Ciclo de charlas impartidas por neurólogos y especialistas en salud.

INFORMACIÓN SOBRE EL PERIODO DE EJECUCIÓN

Inicio dd/mm/aaaa Fin dd/mm/aaaa

1 octubre 2021 - 30 junio 2022

PAÍS

España

Salamanca

GUARDAR DATOS

Eliminar este proyecto **Duplicar este proyecto**

Para facilitar esta opción, LEMÉTRIKA permite crear una copia del proyecto con todos sus datos descriptivos, a la vez que elimina los datos de evaluación que correspondían a la edición original (anterior) del proyecto.

Para realizar la réplica basta con acceder a la sección **EDITAR DATOS** y pulsar sobre el botón **DUPLICAR ESTE PROYECTO**.

Después solo hay que modificar las fechas del proyecto replicado (y otros datos en caso de que se estime necesario).

Fundación Germán
Sánchez Ruipérez

© Fundación GSR (2023)