

# BIBLIOTECAS ESCOLARES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

---



# Hacia dónde vamos – Visión 20/20



**La realidad ha adquirido nuevas dimensiones**  
(y se está llenando de hologramas, telepresencias, asistentes virtuales)



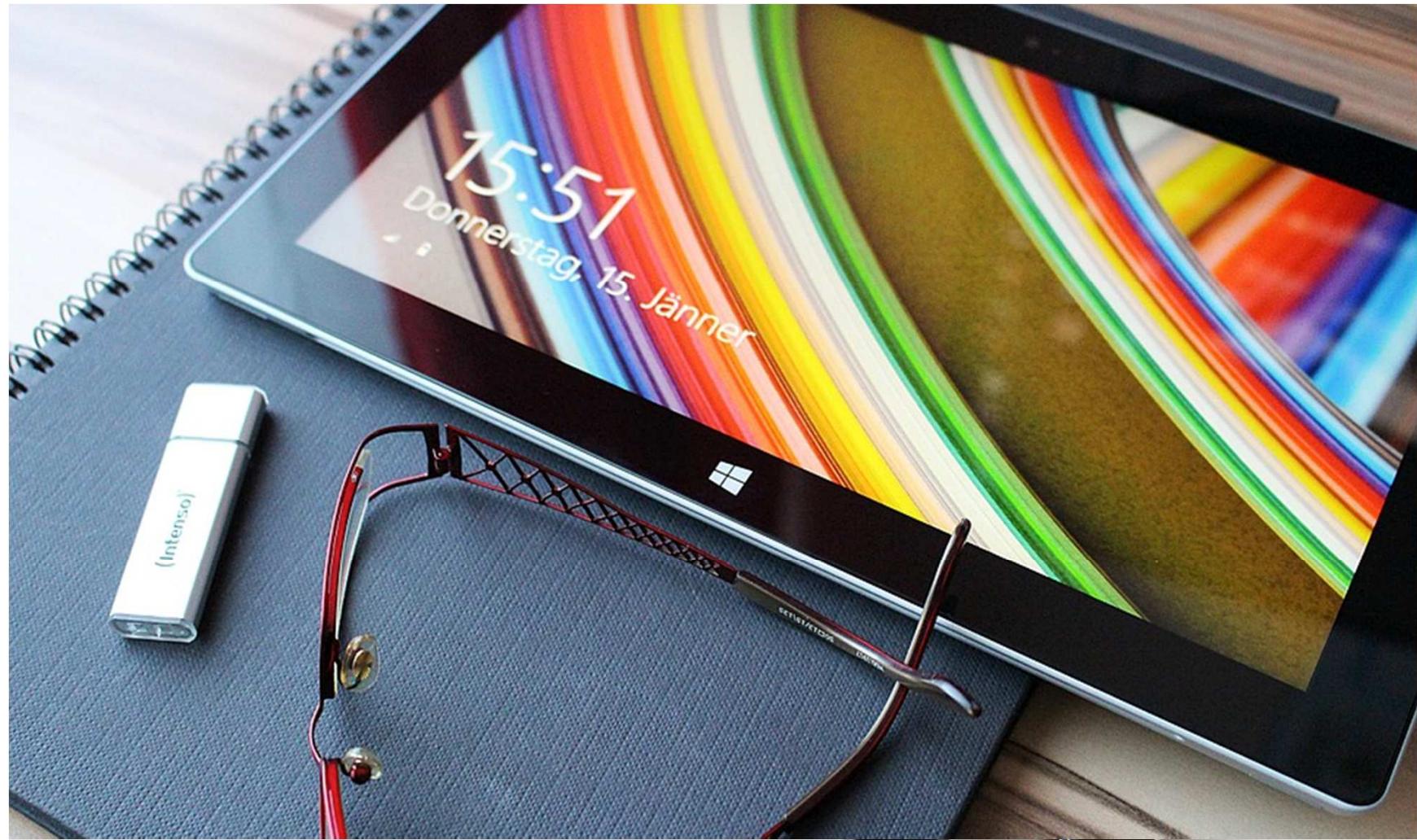
Además, la tecnología tiende a borrar límites con la biología y las cosas a su alrededor



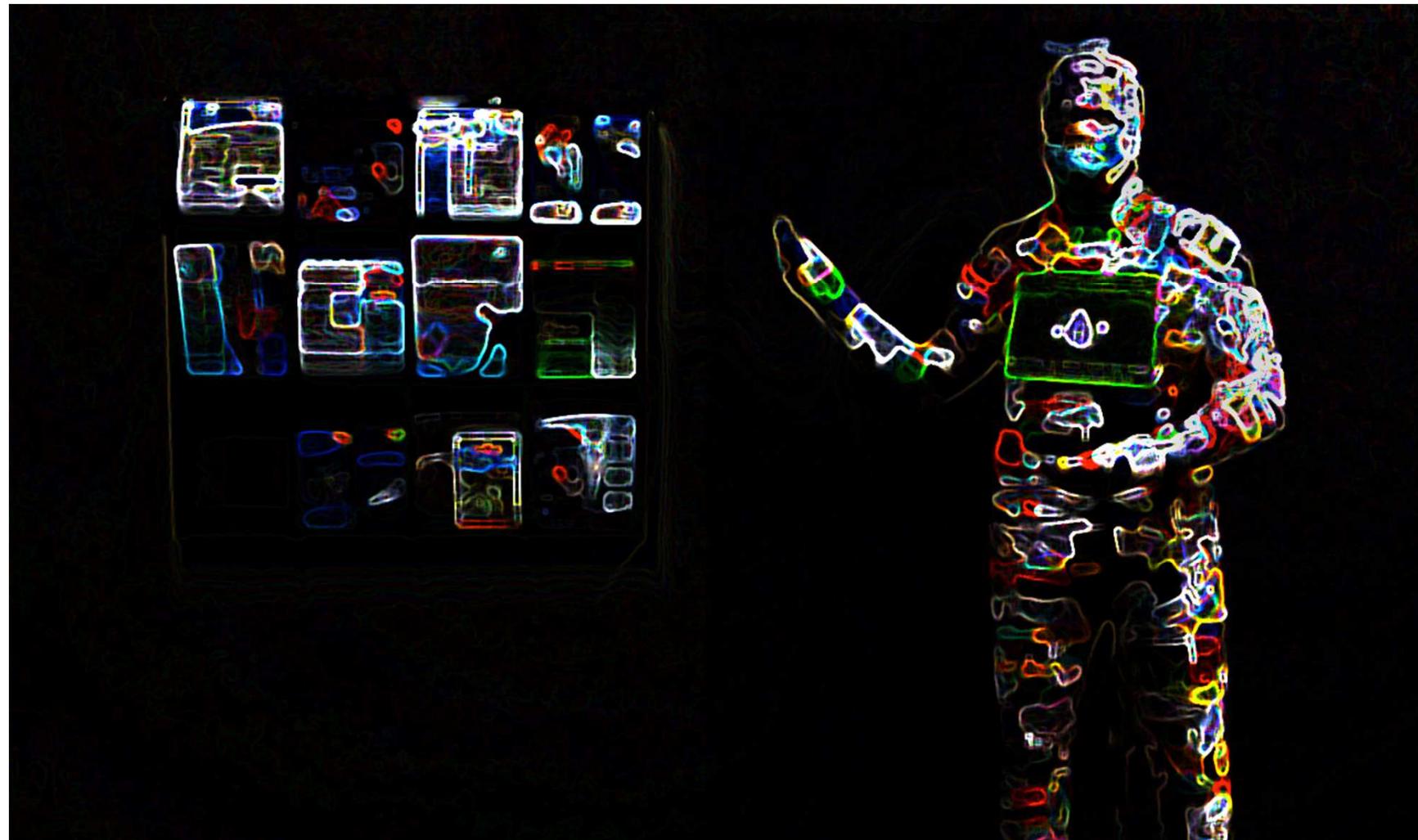
## La división entre “mundo real” y “mundo virtual” está en desuso, ambos son reales



Hace 10 años, los *smartphones* y las *tablets* no existían...



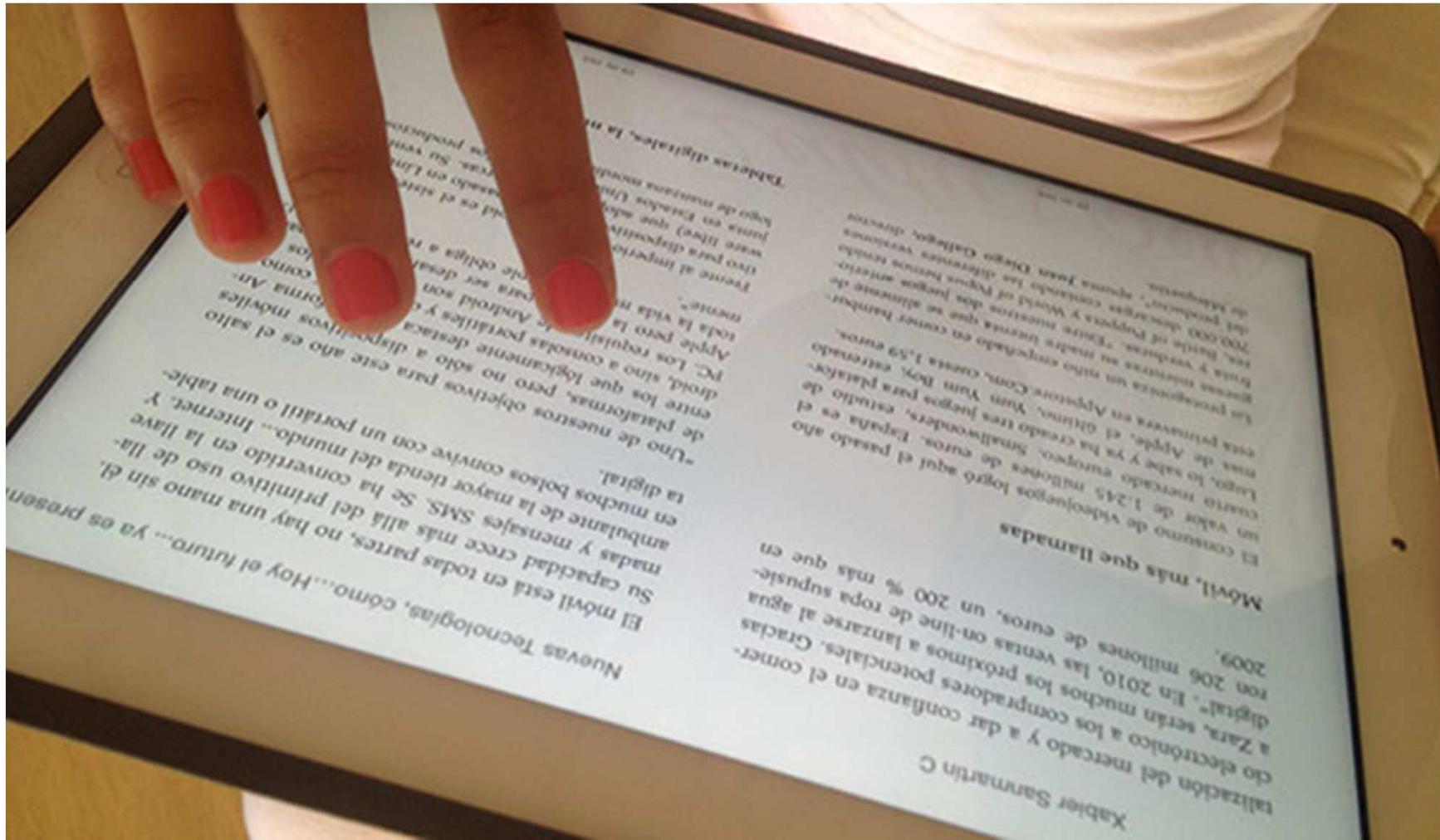
En menos de 3 años, los *wearables* serán de consumo masivo



## La tecnología móvil ha transformado nuestros hábitos



Y ha transformado la forma en la que los lectores descubrimos y consumimos contenidos (también en papel)



## Y todo gira en torno a las apps



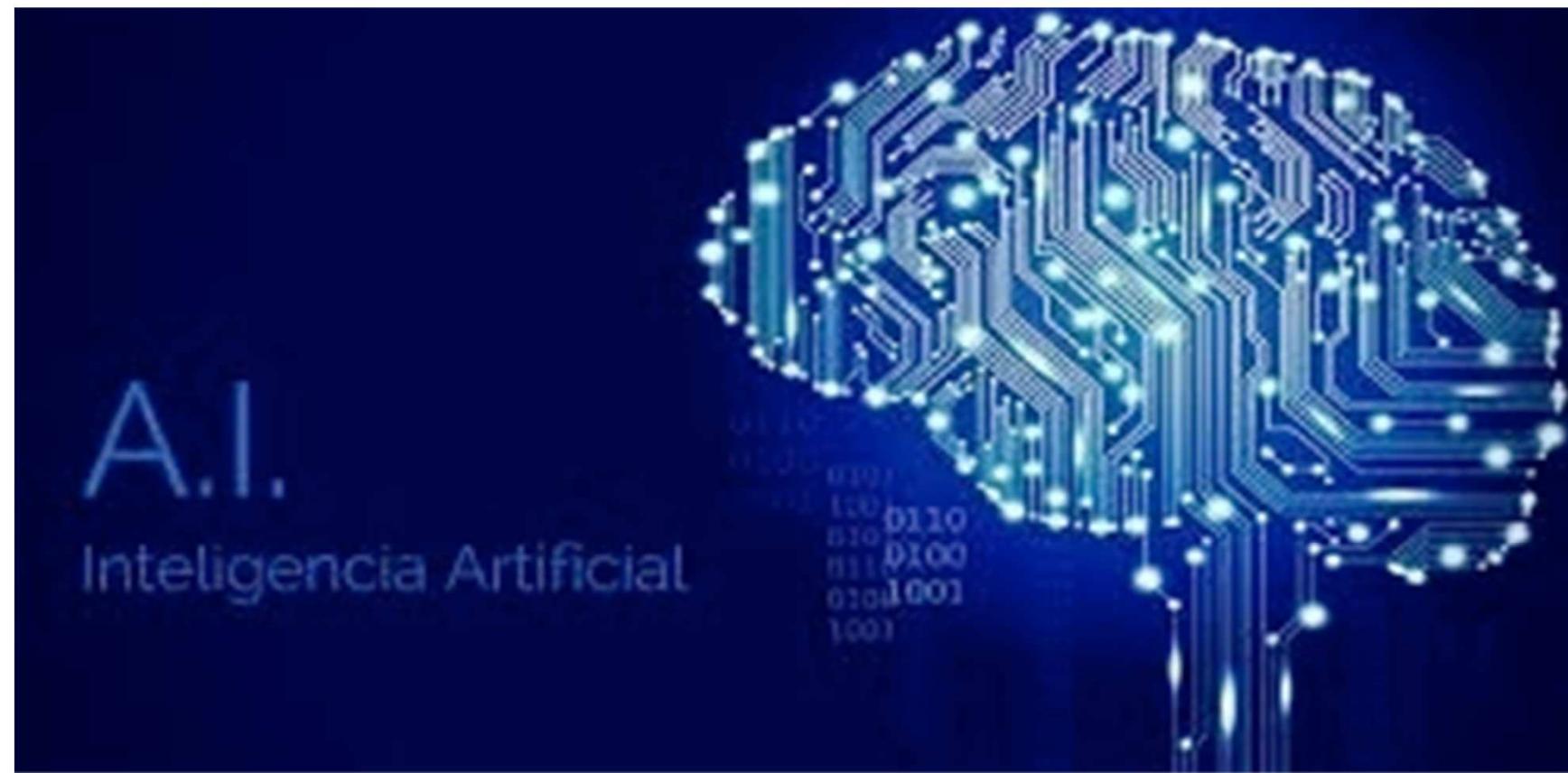
Casi el 90% del proceso de descubrimiento  
se hace a través de *apps*



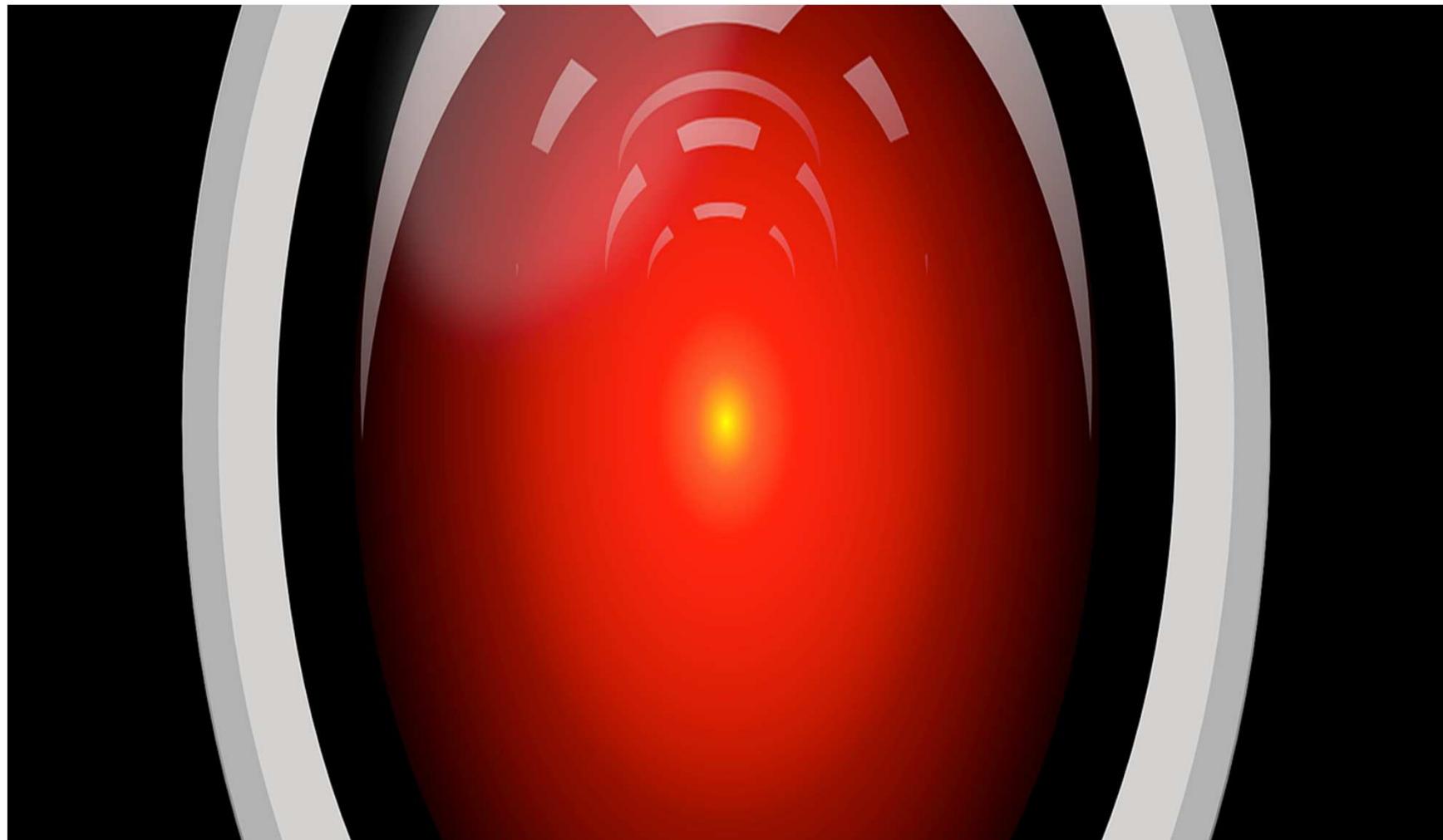
Los *wearables* personalizarán este proceso todavía más



Los niveles de personalización que va a permitir la tecnología están por ver



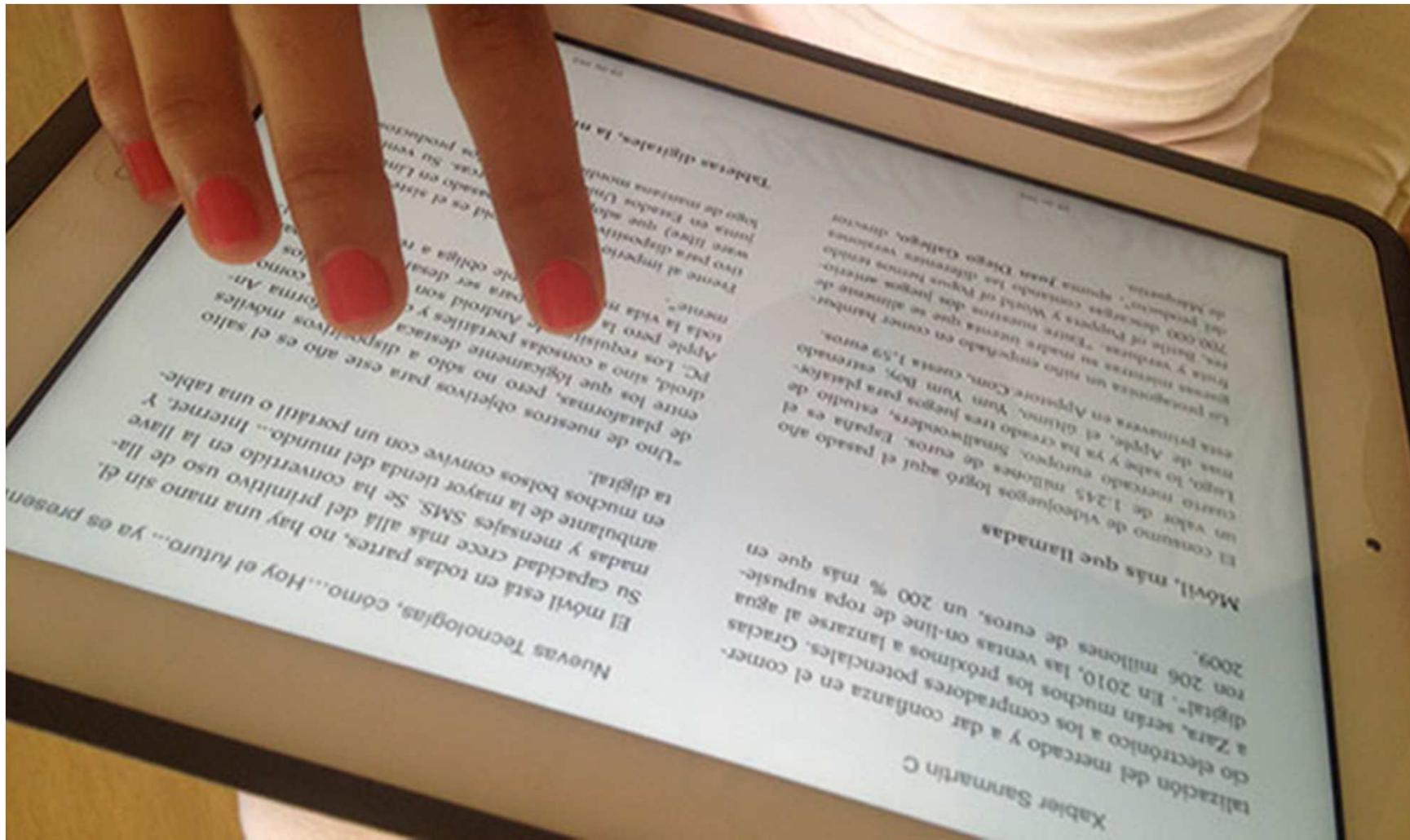
Con sus luces... Y con sus sombras



Pero si profundizamos en el conocimiento de estas herramientas, siempre habrá más luces que sombras



En la era digital, el descubrimiento de una obra y su lectura (en papel o en pantalla) será una experiencia compartida con la tecnología



¿De verdad se piensa que las bibliotecas escolares  
pueden mantener su mismo papel en el siglo XXI?



En la era digital, las experiencias de visita a bibliotecas...  
deberán ser experiencias compartidas con la tecnología



Para sobrevivir, necesitamos enriquecer las experiencias analógicas con tecnología

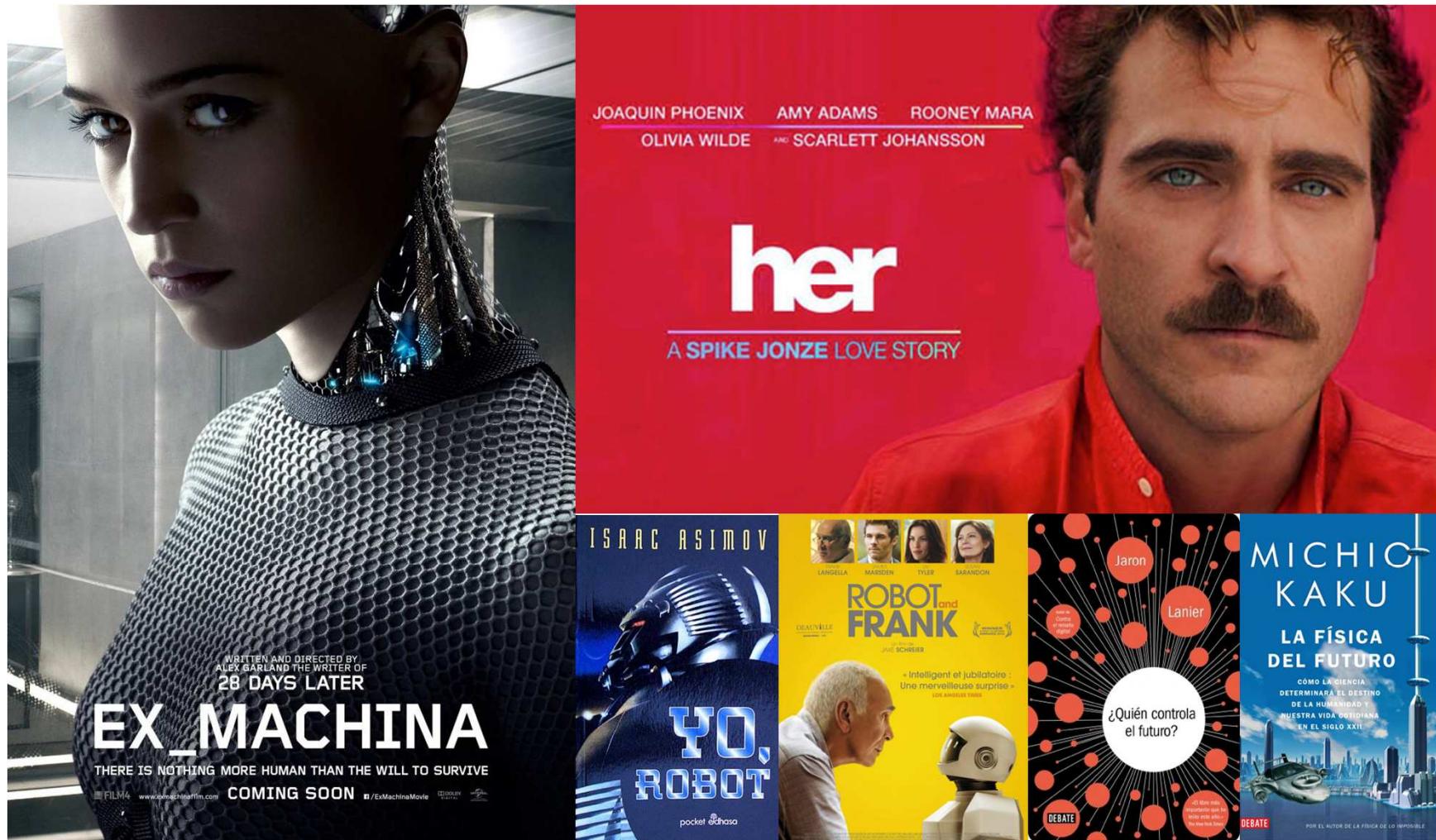


COURTESY: BIBLIOTECH

## ¿Ciencia-ficción o nueva realidad?



## Algunas recomendaciones para el fin de semana



Así que... ¿qué tenemos que hacer? ;)



# Volviendo al “Aquí & Ahora”



## ¿Qué se suele oír sobre los jóvenes y la lectura?



Imagen: Vanguardia.com

<http://www.elisayuste.com/lectores-adolescentes-y-apasionados-delante-de-las-pantallas/>

## ¿Y qué opinan ellos?



Pero la realidad cuál es...



¿Conoces a tus lectores?

## ¿Qué pasa por las cabezas de los jóvenes de hoy?

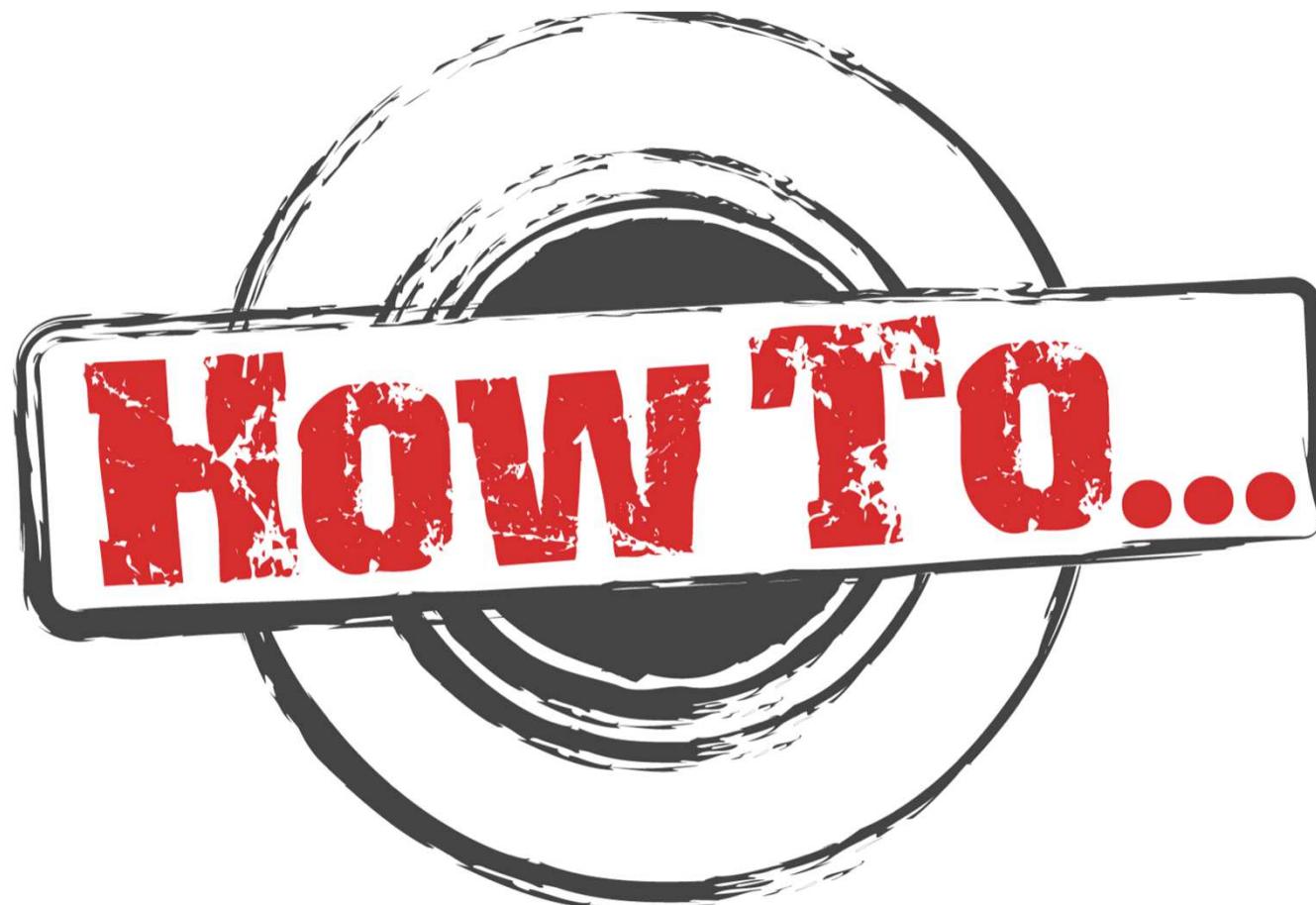
- Han crecido rodeados de soportes tecnológicos y **tienen un bagaje audiovisual muy superior al de otros tiempos.**
- **Están interesados en las nuevas formas de contar historias**, eminentemente audiovisuales.
- Aparte de *lectores* son... *artistas de las redes sociales, blogueros, booktubers, bookstagrammers, escritores*. **Pertenecen a una generación interactiva y multitarea.**
- **Intentan marcar tendencia entre sus amigos y conocidos.**



## Incluso han generado nuevas relaciones con la lectura

- Actualmente existe un nuevo perfil en la *cadena lectora*. Podría decirse que es **una fusión de varios eslabones: lector + escritor + bloguero + amante de Youtube**. Una suma de actitudes vitales frente a la lectura que tiene afición por compartir lo que ha leído con los demás por medio de pequeños vídeos caseros.
- Se han convertido en todo un **fenómeno de masas**, especialmente en determinados países de América Latina, donde algunos booktubers tienen miles de seguidores. Este movimiento, surgido en el mundo anglosajón, desembarcó en España de la mano de una veintena de jóvenes como Andreo Rowling, May R. Ayamonte, Fly like a butterfly, Nube de Palabras o El coleccionista de mundos.
- Son chicos y chicas, generalmente con edades comprendidas entre los 16 y los 26 años que tenían blogs en donde compartían reseñas y ahora han dado el salto al videoclip casero grabado generalmente con pocos medios desde sus habitaciones. Hablan sobre las lecturas que les gustan iniciando un **nuevo camino en la crítica literaria no profesional**.
- Quizá por esta última razón carecen de filtros, más allá del compromiso que hayan adquirido con alguna editorial a cambio de recibir libros de forma gratuita. Son opiniones frescas, sinceras y directas, orientadas a la gente de su misma edad, que captan la atención de los lectores que pasan muchas horas inmersos en las redes sociales.

¿Qué necesitamos los mediadores para seguir *en la brecha*?



## Saber dotar a nuestros niños y jóvenes de espacios para la opinión y la escritura

- ...frecuentados únicamente por otras personas de su misma edad (incluso, regidos, en el caso de los jóvenes). Y en los que se escuche y respete siempre su opinión.



## Adecuar los espacios y servicios que ofrecemos a sus gustos e intereses

- ... para *competir* con la infinita oferta de ocio disponible a su alrededor. Y utilizar la dimensión lúdica como factor de atracción.



## Explorar el concepto de biblioteca como espacio de descubrimiento, formación, trabajo en grupo, co-creación...



## Crear un nexo en la nube

- Es interesante que los servicios\* y las actividades que programemos tengan una continuidad en la Red. Abre el abanico de posibilidades a los usuarios y participantes y la puerta a nuevas incorporaciones.



**Contenedor de Océanos**  
Club de lectura juvenil desde 2003

\* Web en el móvil, presencia en RRSS, servicios en línea, gamificación...

## Y más allá...

- Expandir las historias fuera de su hábitat (el libro, la película...) con el diseño de propuestas que aúnen varios caminos.



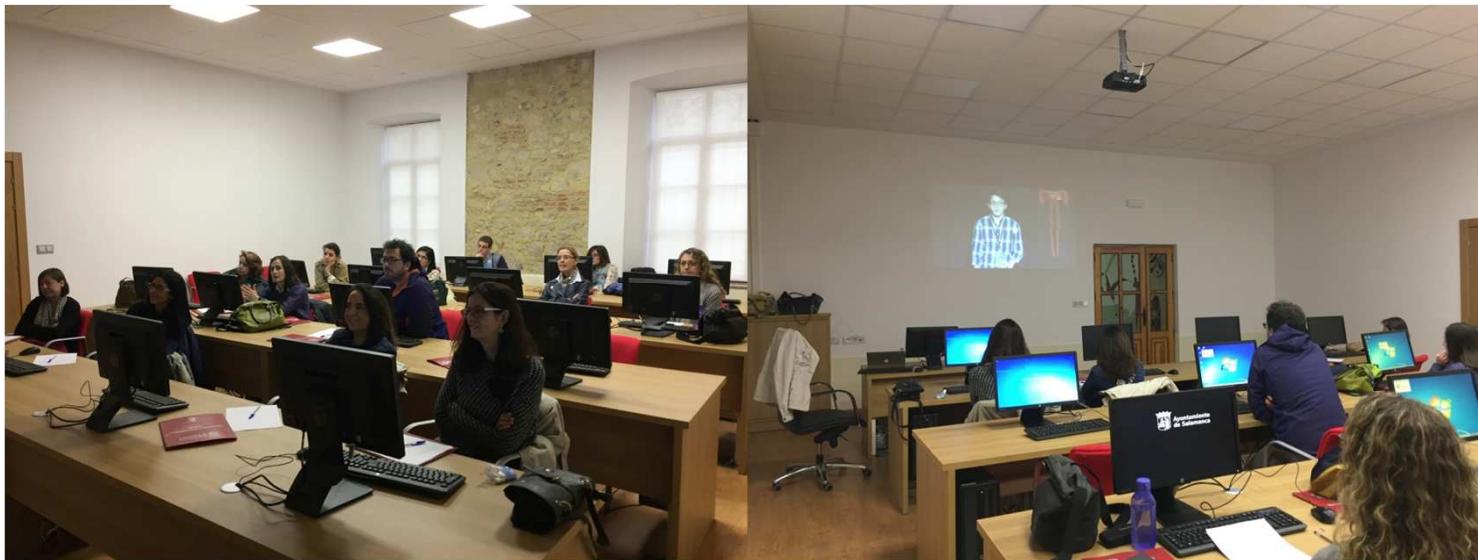
## Colaborar y cooperar con el resto de agentes implicados

- Todos los mediadores que rodeamos al joven debemos unir fuerzas e ideas para *construir* al lector.



## Reciclarnos continuamente

- A un niño o a un joven *no le engañas*. No puedes hablar de algo que no conoces realmente ni participar en los espacios en los que se mueven sin saber los *resortes* que activan su funcionamiento.



## Pasárnoslo bien!!!

- Es clave estar motivado. Ser una referencia desmotivada no aporta nada. Los chicos desenmascaran deprisa a aquellos que velan a tiempo parcial por sus intereses lectores.



## ¿Me he olvidado de mencionar algo?



Imagen: WikiMujer

Pues sí, siempre que dispongamos de buenas historias todo será mucho más sencillo

***“Un curso de literatura no debería ser mucho más que una buena guía de lecturas”***

Gabriel García Márquez

## La selección, más importante HOY



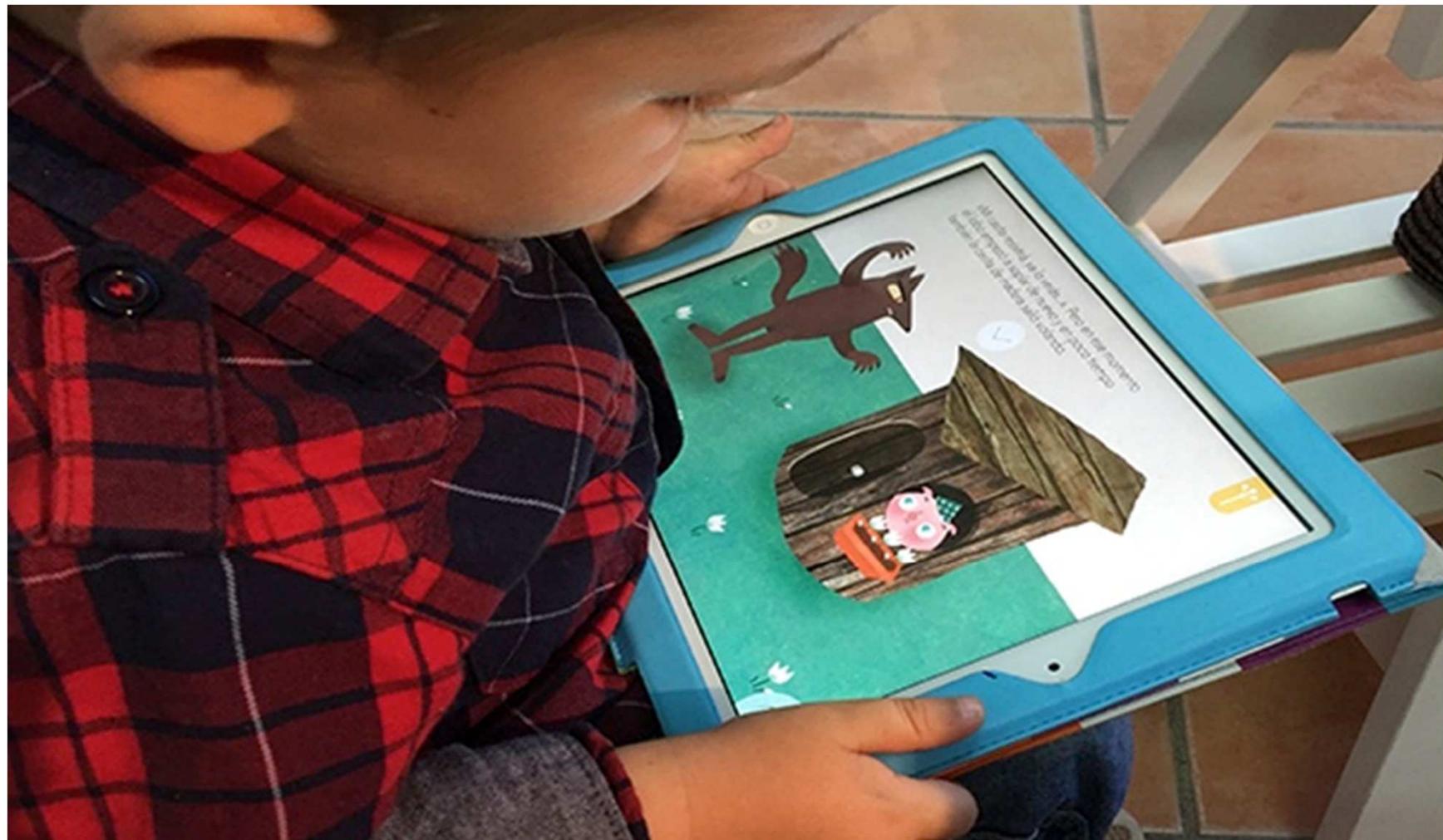
## Mucho, mucho más importante



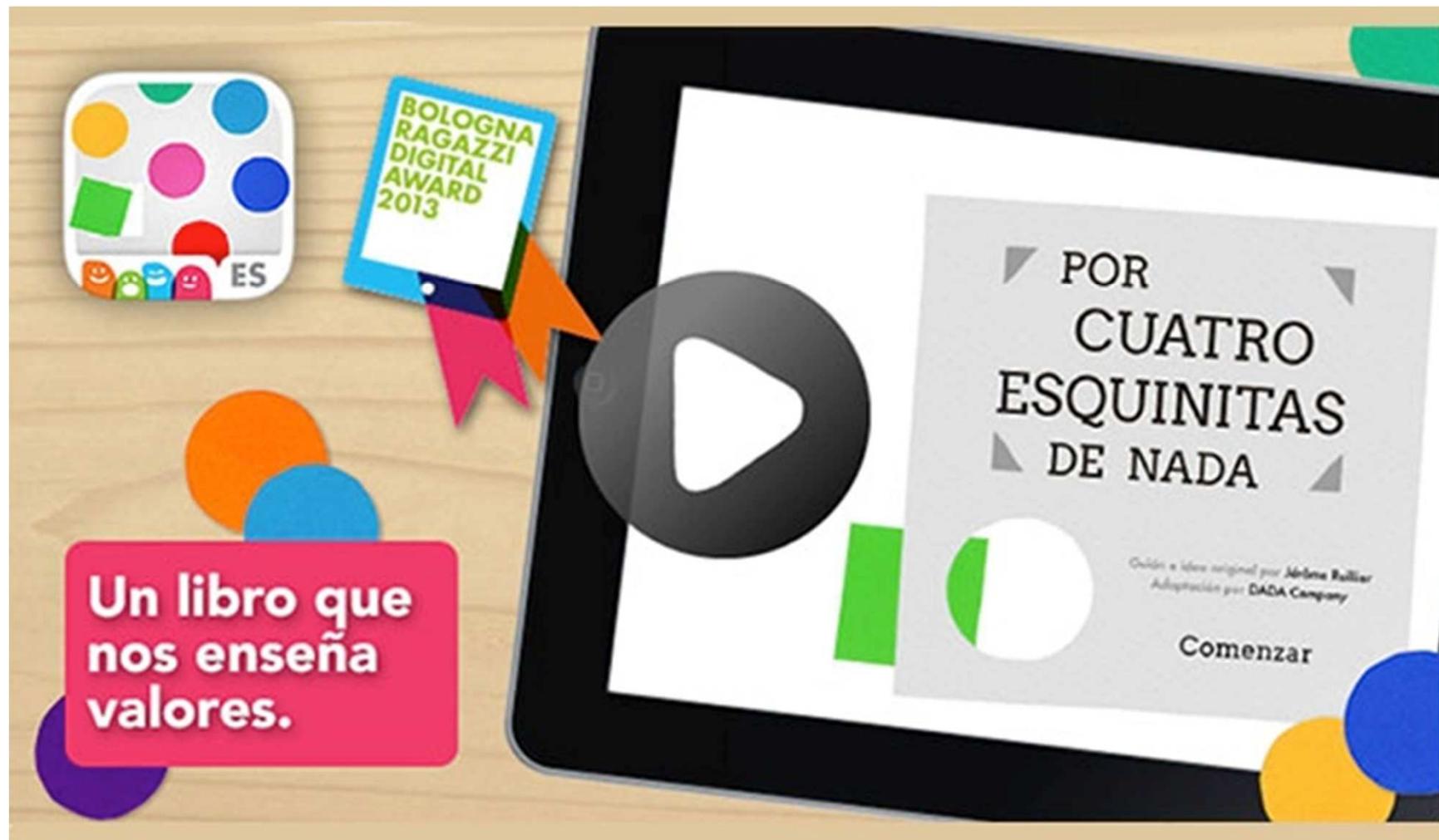
Disfrutemos de un pequeño aperitivo



## Nuevas formas de lectura en formato app



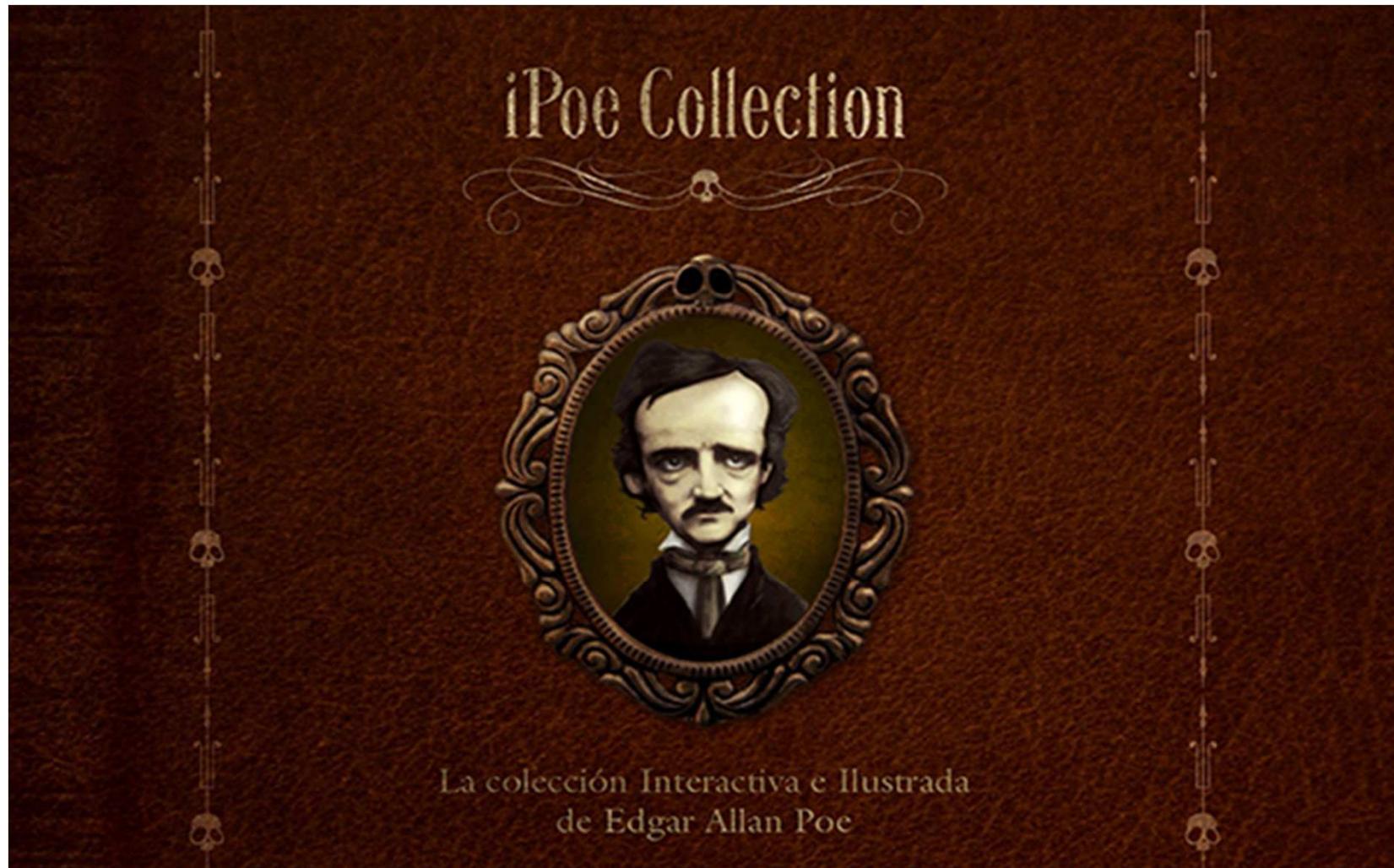
## Apps de contenidos editoriales



## Apps con contenidos editoriales enriquecidos para niños



## Y para jóvenes



## Apps de contenidos transmedia y crossmedia



## Apps de narrativas interactivas



## Apps de narrativas aumentadas



## Apps de narrativas virtuales inmersivas



## Apps que añaden efectos de sonido y banda sonora a las narraciones en voz alta

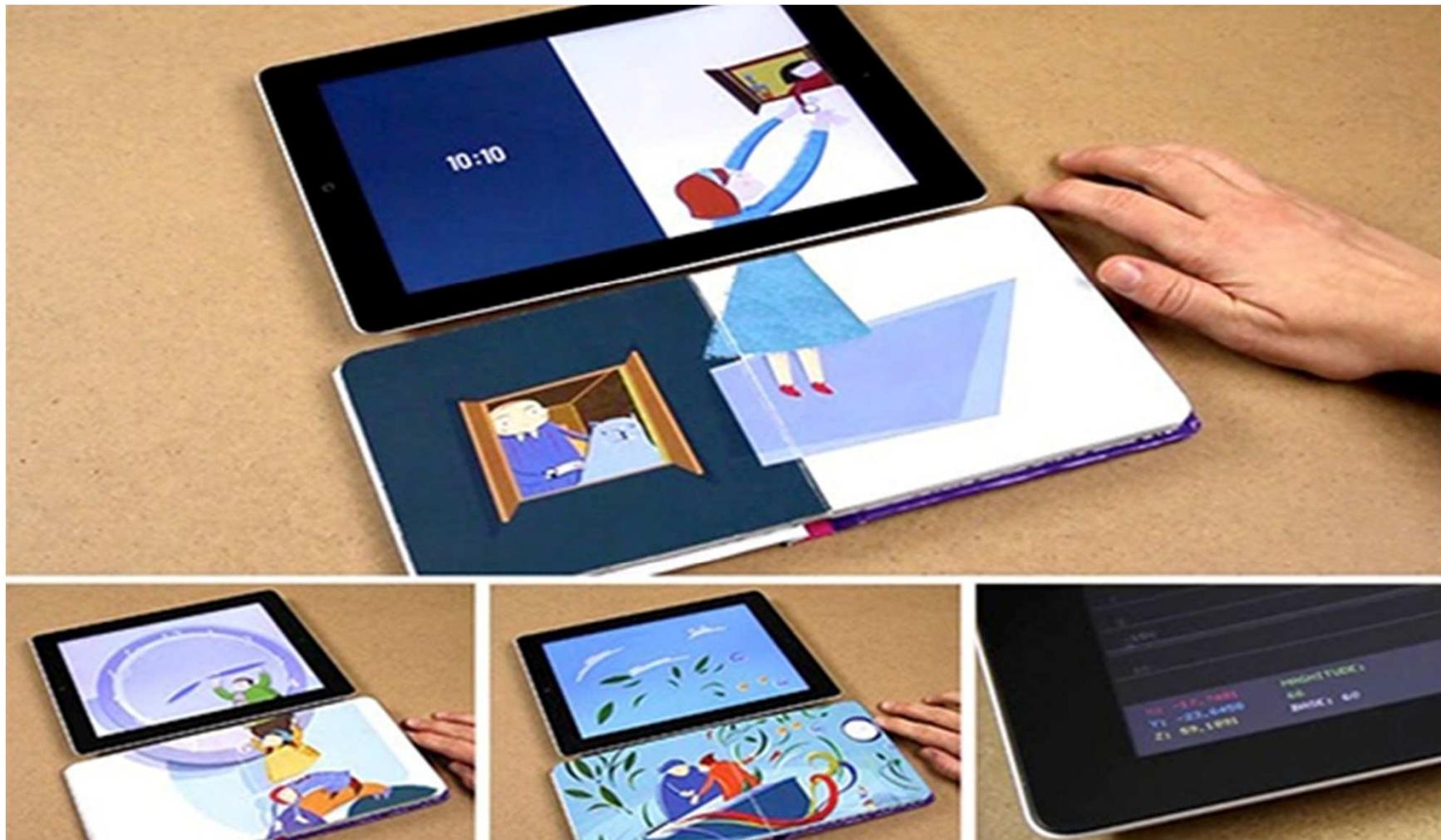


© 2016 Novel Effect, Inc.

## Apps de lecturas geolocalizadas



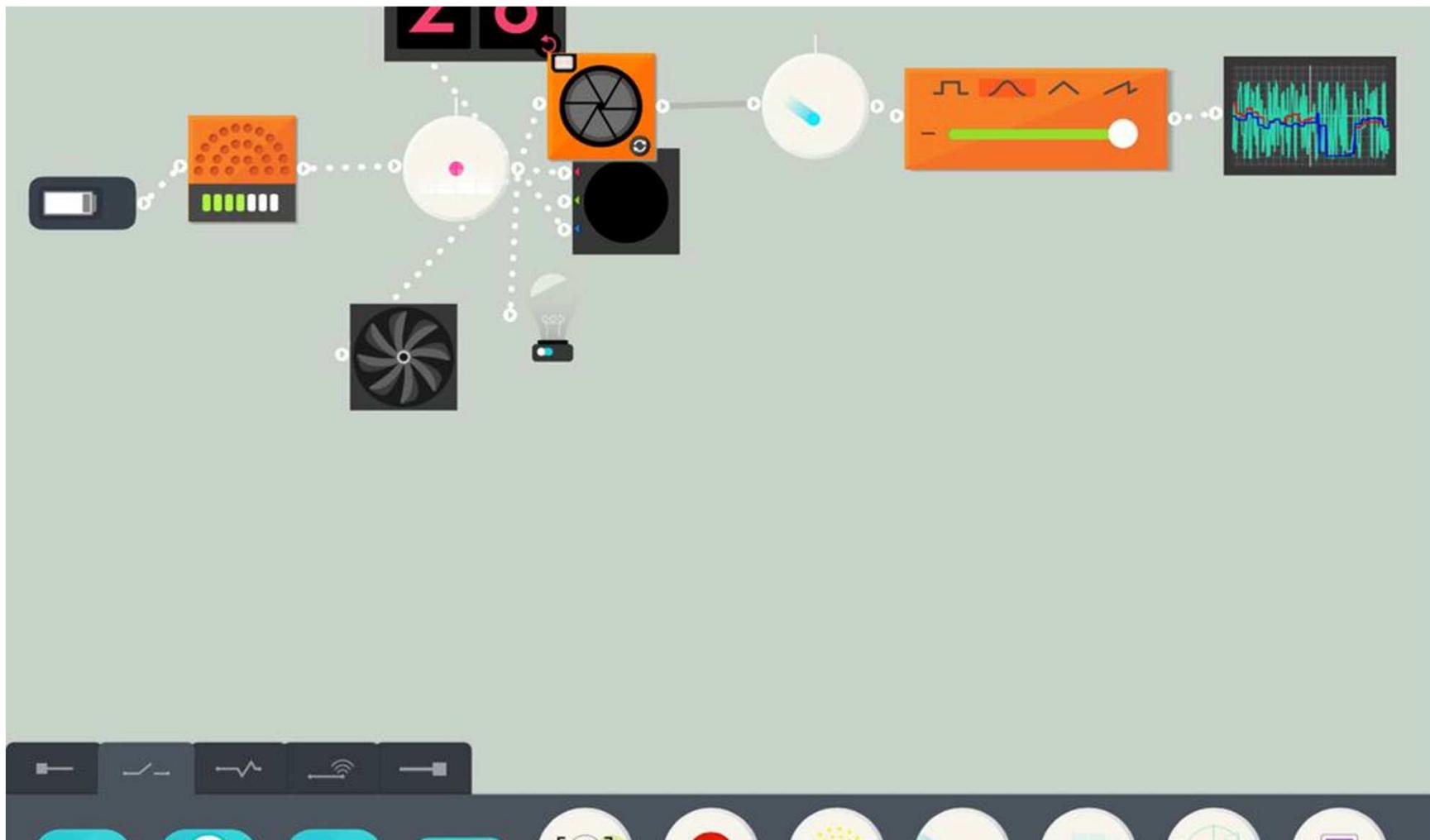
## Apps de *Bridging Books*



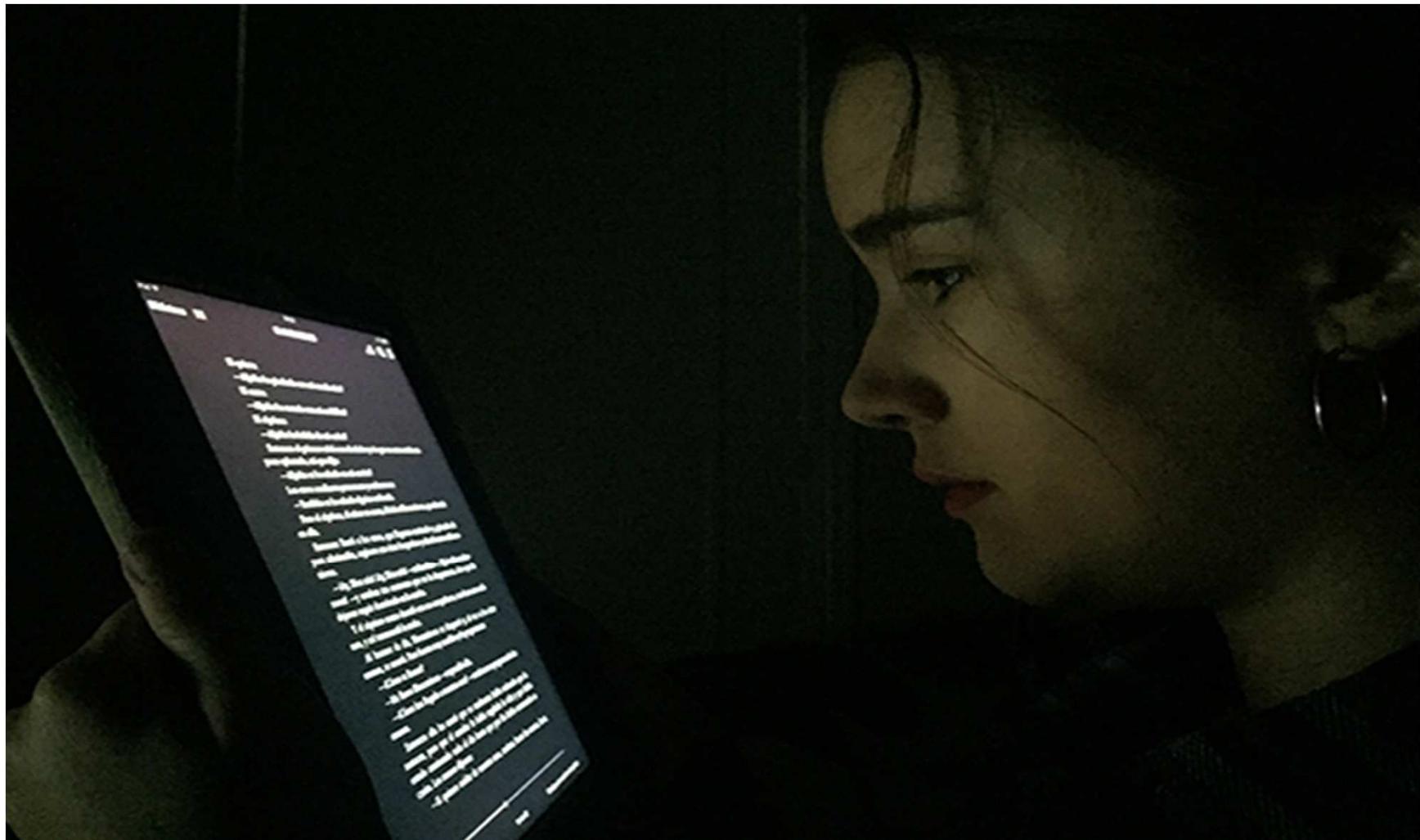
## Apps de *Playful Books*



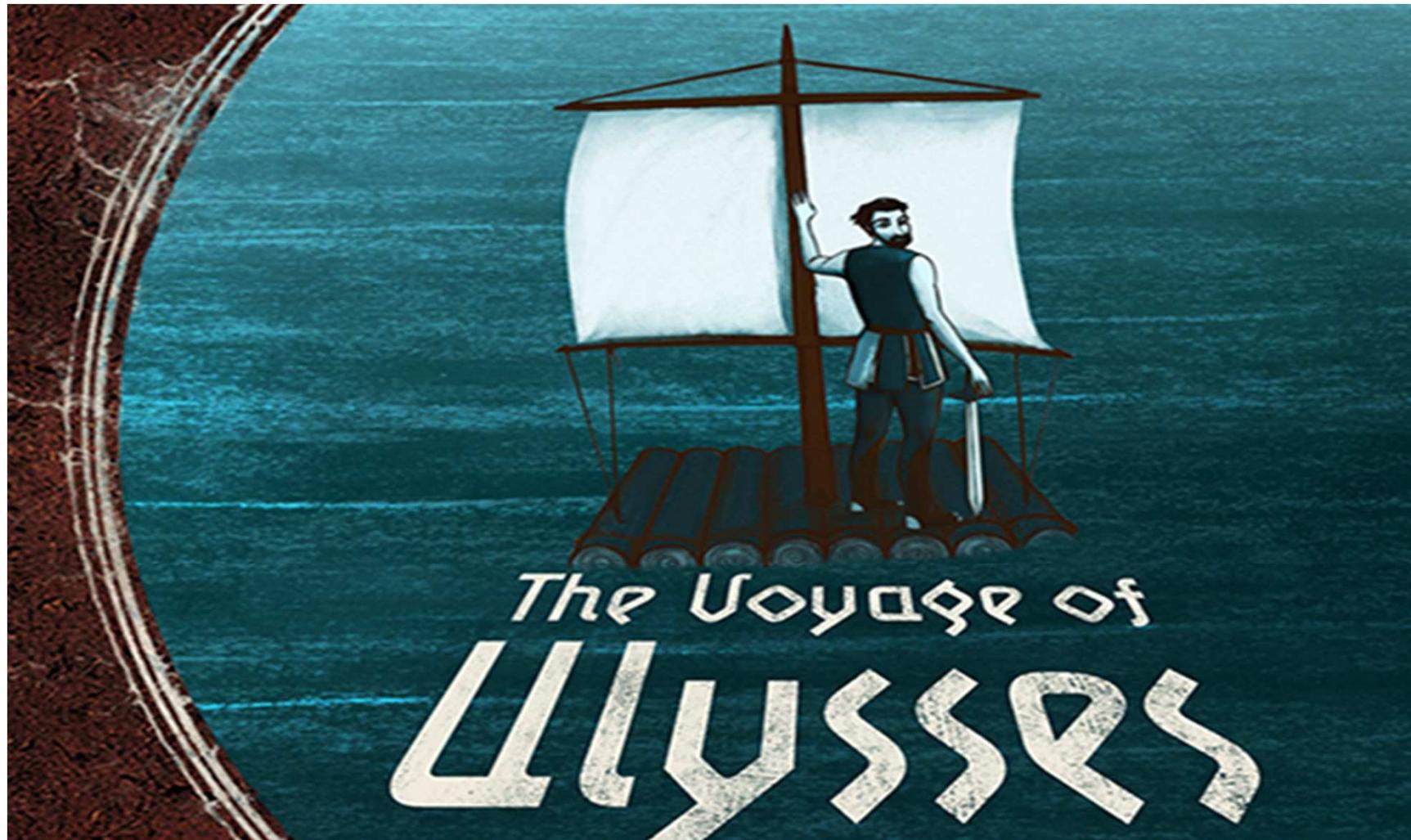
# Apps de aprendizaje de destrezas



## Características de las apps



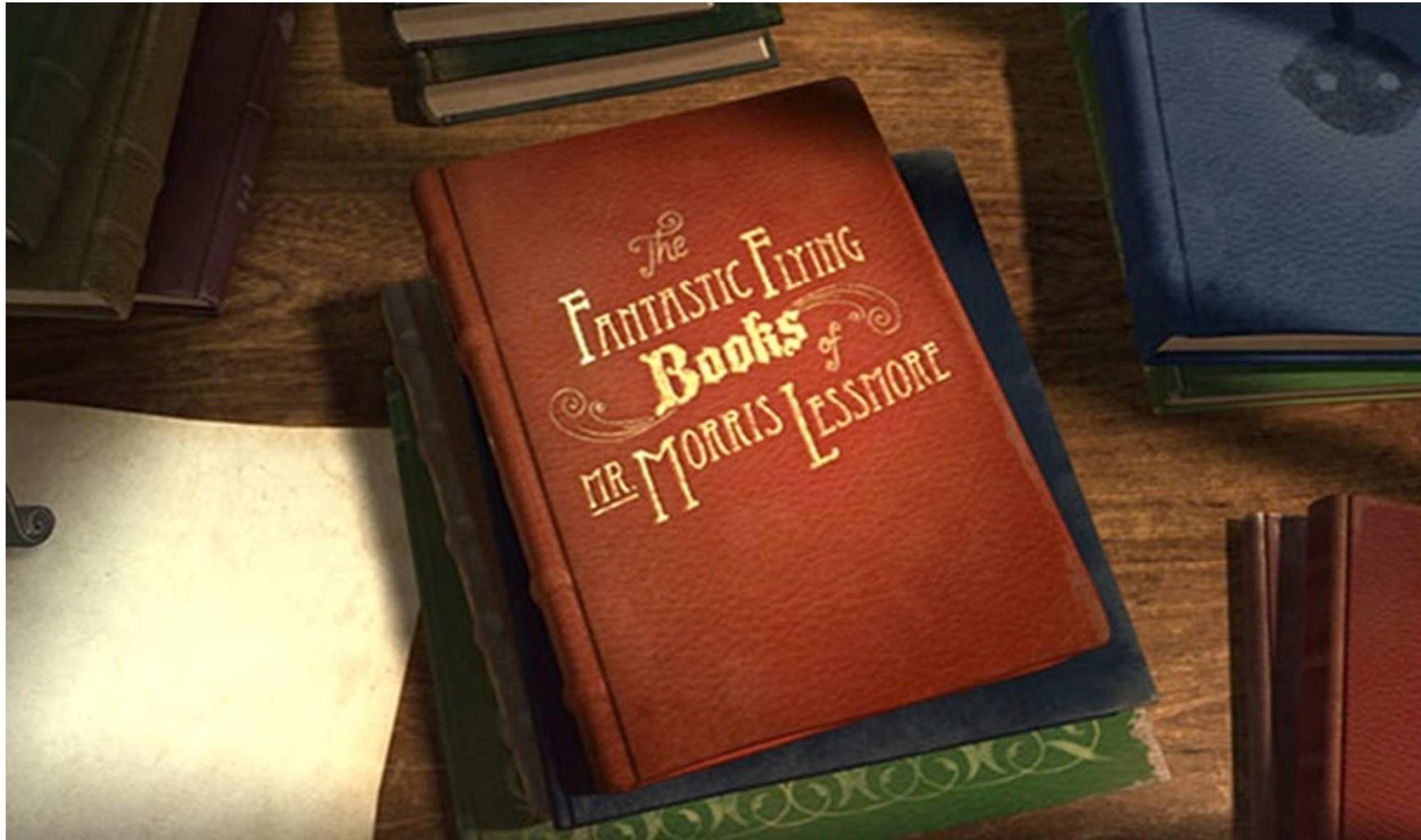
## Propuestas especialmente dinámicas



## Predominio del contenido audiovisual frente al contenido textual



## Discurso gráfico continuo adaptable



## Diseño interactivo



## Criterios de análisis de apps

- **contenido** y estructura: naturaleza, relevancia y originalidad; adecuación al público objetivo. Uso de tipografías, imágenes y composiciones de contenido que faciliten la lectura y ayuden a educar el sentido estético. Estructuras bien planteadas y elementos de navegación (menú, botones, hipervínculos, etc.) adecuadamente señalados, que guíen al lector de forma intuitiva y sin perderlo en su lectura.
- **elementos constitutivos** (textos, imágenes, animaciones, audios, juegos, actividades, etc.); relaciones que se establecen entre ellos: tipología, cualidades, adecuación, pertinencia; y complementariedad: integración, fluidez, armonía y potencial para generar una experiencia de lectura enriquecida. \* Muchas veces la incorporación de elementos interactivos, propuestas de gamificación... hace que la lectura resulte interrumpida, confusa, dispersa.
- **funcionamiento**: instalación fácil, carga rápida, funcionamiento adecuado de enlaces internos y externos, modo de uso intuitivo, efectividad, eficiencia y satisfacción con la que los usuarios pueden realizar tareas en el ambiente general y particular del producto (usabilidad).
- **intención** u objetivo (entretenir, ofrecer información, desarrollar alguna destreza, etc.) y medida en la que lo alcanza; y **experiencia comunicativa**, que supone atender al producto en su globalidad y determinar cuán nueva y original resulta la impresión.



## Tendencias en apps infantiles y juveniles para el 2017

# 10 Tendencias en apps Para niños y jóvenes 2017

- 1 NUEVAS FORMAS DE CONTAR HISTORIAS**  
Las apps continuarán explorando nuevas formas de contar historias (animación, interactividad, gamificación...).
- 2 NUEVAS FORMAS DE PROMOVER LA LECTURA**  
Las apps también tendrán un papel importante en la promoción, inspirándose en herramientas de uso extendido (Whatsapp, Snapchat...).
- 3 EXPERIENCIAS MIXTAS DE LECTURA**  
Las apps continuarán siendo la puerta de acceso de los lectores infantiles y juveniles a diferentes realidades (aumentadas, virtuales, también físicas).
- 4 APPS DE INSPIRACIÓN TRANSVERSAL**  
Veremos apps que presentan una mezcla de elementos de la literatura infantil con otros aspectos (del cine, la televisión, los videojuegos...).
- 5 APPS DE CREACIÓN DE HISTORIAS**  
Las apps que dan respuesta a la inquietud creativa de los más jóvenes y los ayudan a canalizarla seguirán estando muy presentes en 2017.
- 6 NUEVOS USOS DE LAS APPS**  
El desarrollo de apps se alinearán con el de tecnologías que son tendencia: los wearables, los drones, los robots y, por supuesto, los smart toys.
- 7 APPS CON CONTROL PARENTAL**  
La seguridad y el control parental se mantendrán entre las tendencias en el desarrollo de apps infantiles.
- 8 APPS PARA COMPARTIR EN FAMILIA**  
Las apps seguirán incorporando opciones para que padres, madres y mediadores profesionales disfruten de sus contenidos con los niños.
- 9 APPS PARA "NIÑOS ANDROID"**  
Las cifras de venta parece que definitivamente motivarán la creación de más apps para niños y jóvenes con dispositivos Android este 2017.
- 10 NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO**  
Las apps seguirán probando nuevos modelos de negocio para fidelidad a sus usuarios y conseguir una mayor rentabilidad para creadores y desarrolladores.

# Animaste coas apps???

**ANÍMATE COAS APPS?**

**CONTIDO**

- Adecuado á idade e capacidade do lector
- De calidad (texto, imaxes, audio, ...)
- Actualizado e accesible
- Ben estruturado e organizado
- Con bo nivel de interactividade
- Con opcións de personalización

**OUTRAS CUESTIÓNS**

- Modelo de adquisición (gratuito, compras dentro de aplicación, suscripción, paquetes...)
- Fórmulas de confidencialidade, privacidade e seguridade
- Popularidade, premios e recoñecementos

**IDADES E TEMPOS**

- 2-6 anos: 20:00 min.
- 6-10 anos: 1 h min.
- +10 anos: 2 h min.
- \* Antes dos 3 anos non é recomendable expon os nenos á pantallas

**NIVEIS DE AUTONOMÍA**

- 2-6 anos: na compañía dun adulto
- 6-10 anos: co acompañamento dun adulto
- +10 anos: uso autónomo

**PROCURARSE**

CONQUIXAR CON EZAR

CANDO E COMO COMZAR

QUE TE PODE AXUDAR

LECTOR DO SÉCULO XXI

**APP TK**

Visita: [AppTK.es](http://AppTK.es)  
para descubrir as melhores recomendacións

**CONTROL PARENTAL**

**Recomendacións:**

- Establecer lugares e momentos de uso para evitar que os nenes estean conectados en situacións ou horarios inadecuados (actividades familiares, pola noite)
- Establecer tempos de uso para evitar que os nenes estean conectados máis tempo do recomendable.
- Establecer límites de gasto para facerlos conscientes e responsables do seu consumo (en idades avanzadas)
- Aproveitar as funcionalidades incorporadas nos dispositivos e nas aplicacións, así como as ferramentas específicas que permiten seleccionar o uso que fan os menores de tecnoloxía, o seu acceso a determinados contidos ou o modo de compra.

**Objetivos:**

- Evitar o acceso a contidos non adecuados e perigosos, non desexados, e, sobre todo, preir ansiedades indebidamente, trastornos do sono, descorres do rendemento escolar e adiccións.

**BUSCAR**

- Palabras no libro
- A definición de palabras no diccionario ou en Internet
- A tradución de palabras

**INTERACTUAR**

- Cosas ópticas de son da app
- Cosas ópticas de movemento de textos, personaxes e obxectos
- Cosas efectos de focalización
- Cosas capas de realidade aumentada
- Cosas enlaces e hipervínculos

**NAVEGAR**

- Mostrar a barra de proxecto de lectura
- Ir a unha páxina concreta
- Ir ao Índice da historia
- Incluir microaplicacións
- Xerar o Índice de microaplicacións
- Escoller o sistema de pase de páxinas

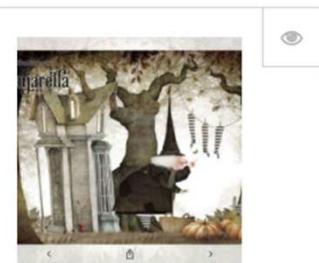
**ANOTAR**

- Sublinhar e destacar contidos
- Incluir notas e comentarios
- Facer Índices de notas e comentarios

# AppTK.es, un nuevo recomendador de apps para niños y jóvenes



INICIO APPS INFOGRAFÍA EQUIPO CONTACTO

## La clave de la selección: el lector

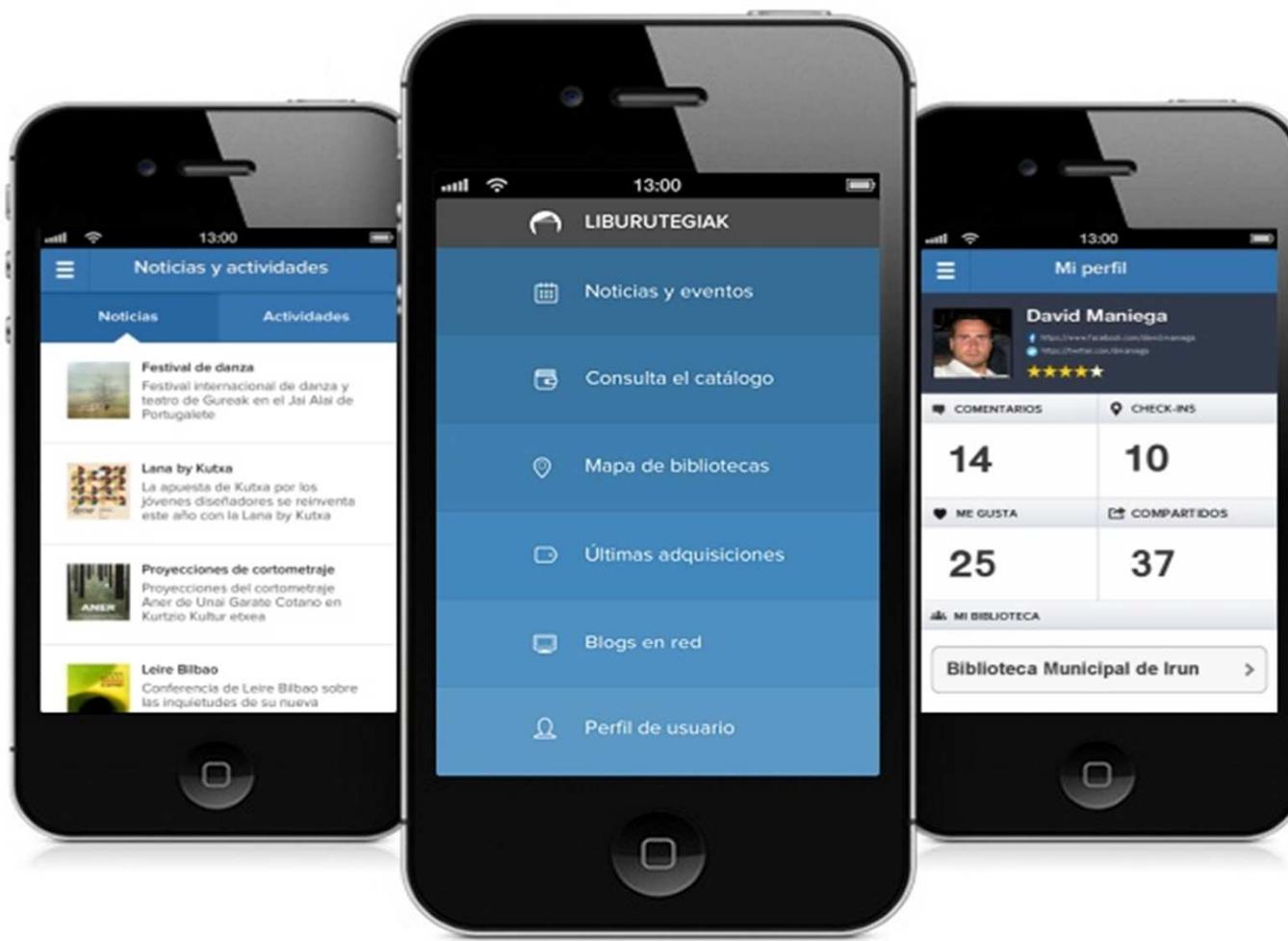
*El lector es la razón de ser de una selección de lecturas, que debe responder a sus gustos, intereses y necesidades, y adecuarse a sus niveles de competencia al tiempo que contribuye al desarrollo de sus capacidades y cualidades como lector.*



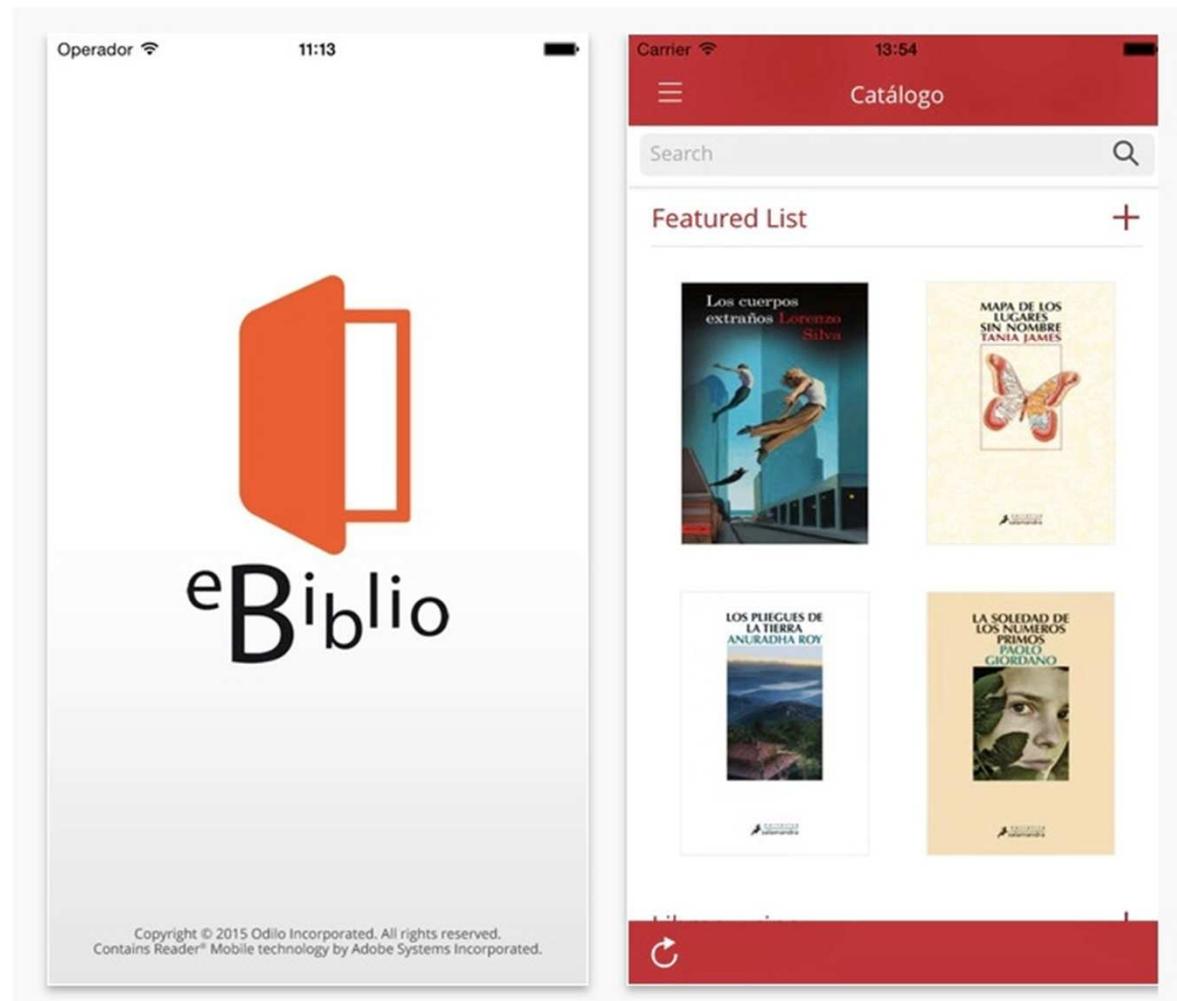
# Apps de bibliotecas



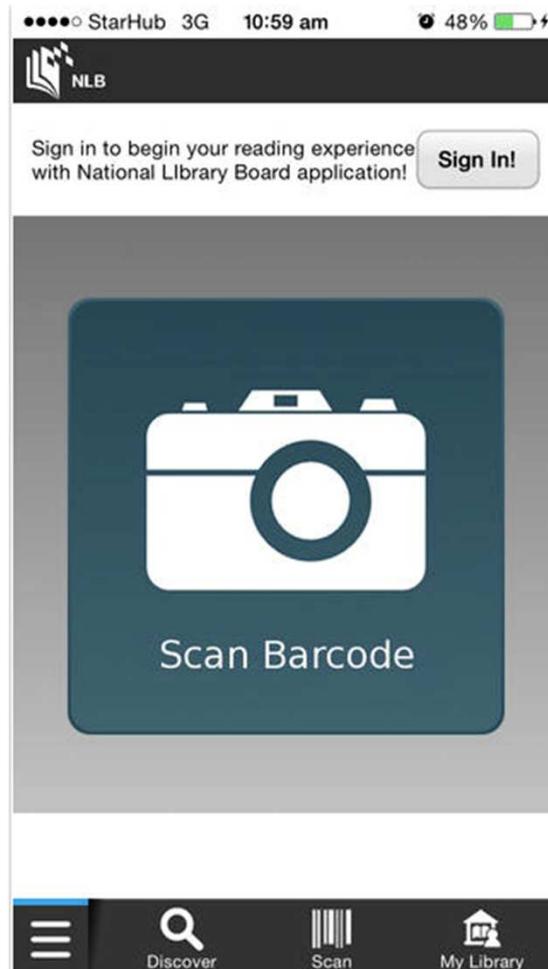
## Apps con datos de contacto, localización; información sobre servicios...



... Y acceso a ellos



## Incluso, autogestión



## Apps para sacar a la luz fondos patrimoniales

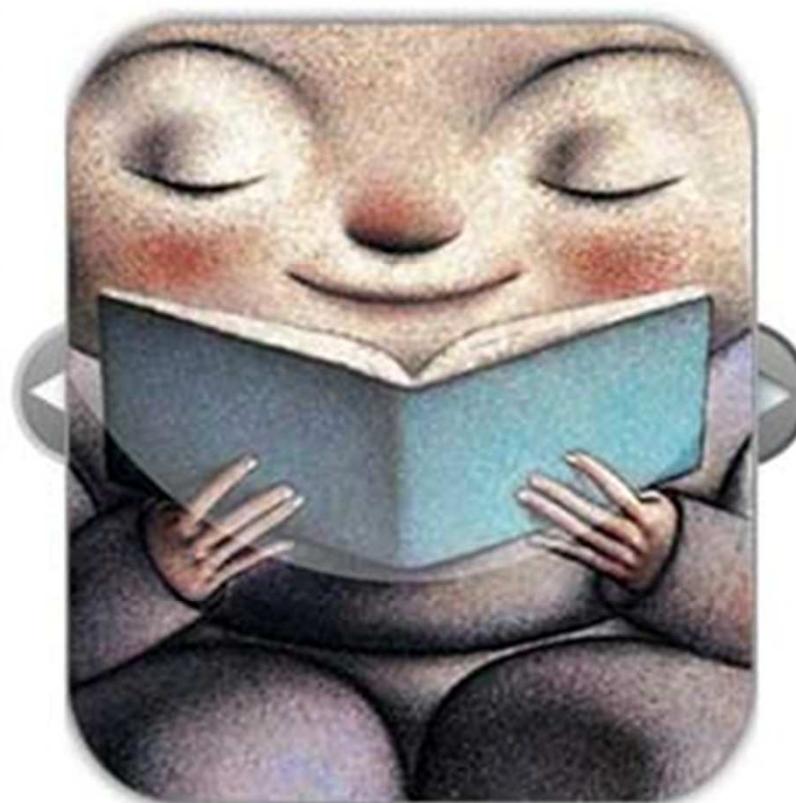


## O promover la difusión de otros recursos

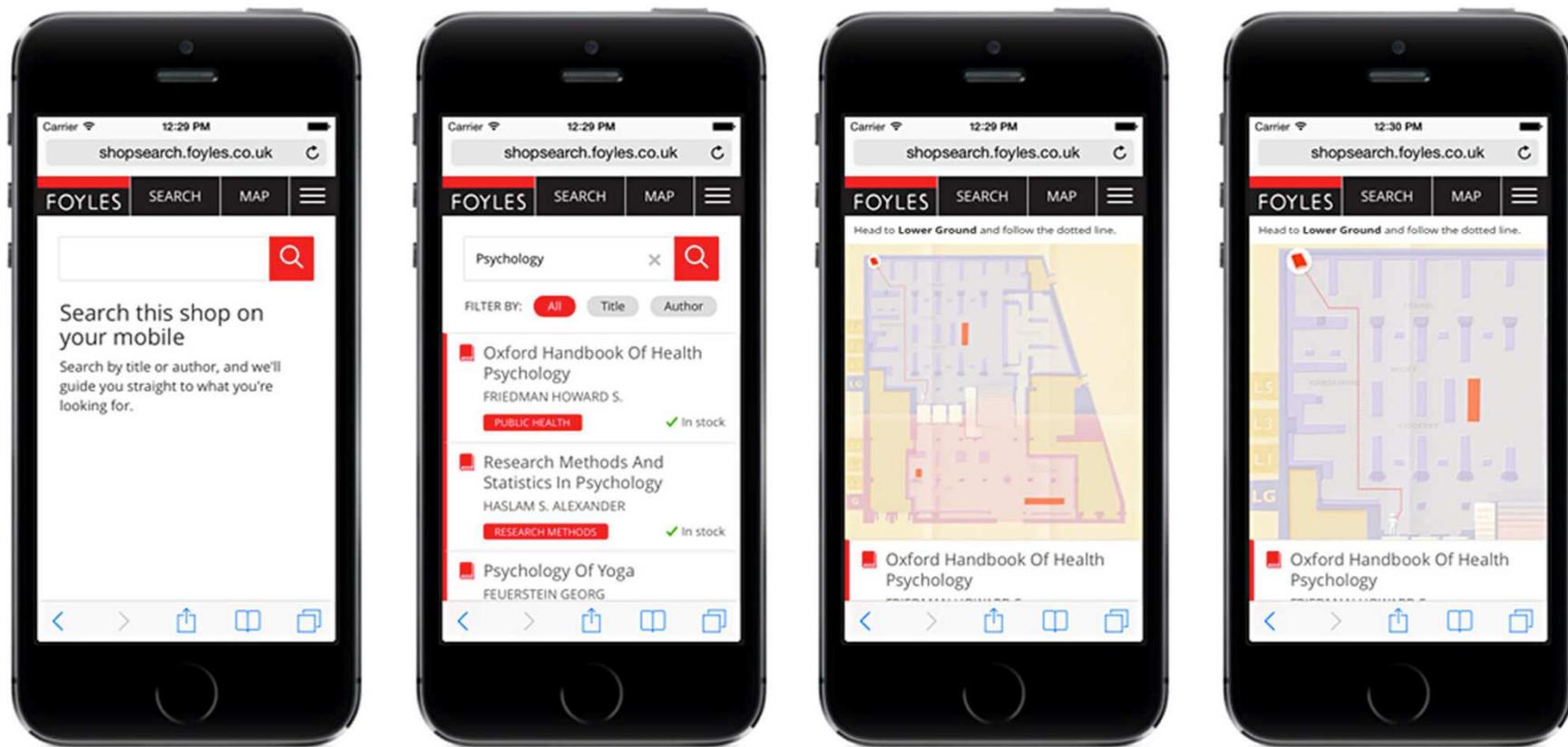
# De CUENTOS

Selección de **vídeo-relatos** donde los sonidos y las voces, las manos y los objetos reinventan los cuentos de siempre y nos descubren otros nuevos para mirar, escuchar y disfrutar en las ocasiones y lugares que prefieras. Una **app gratuita** ideal para compartir momentos con los más pequeños, que te permite:

- **Descargar** los vídeos al dispositivo.
- Crear tu lista de **cuentos favoritos**.
- **Compartir** los que más te gusten.



## Apps para enriquecer la experiencia en espacios físicos



courtesy of White October

Y para conservar y difundir la memoria local



# Apps en bibliotecas



## Servicio de préstamo de apps



## Cuentacuentos con realidad virtual



## Clubes de lectura con tabletas



## Actividades de alfabetización digital



## Talleres de creación de apps



## Concursos de narración con realidad aumentada



## *Hackatones u otras celebraciones en torno a las apps*



# Resumen: 12 claves



# Clave 1

- ✓ Las *apps* son la nueva puerta de acceso al contenido



## Clave 2



- ✓ Si tu contenido no está accesible a través de apps, es como si no existiera

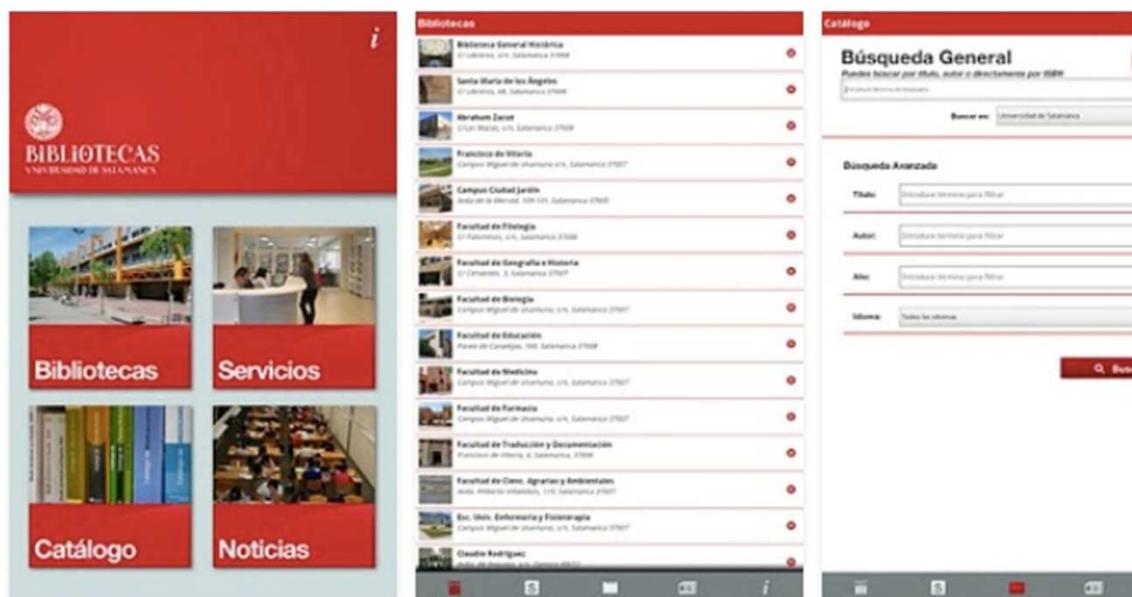
## Clave 3

- ✓ Si tus servicios no están accesibles a través de apps, es como si no existieran



# Clave 4

- ✓ Hay que desarrollar apps en las bibliotecas



The image shows a screenshot of the University of Salamanca's library website and its catalog search interface. The website header features the university's logo and the text 'BIBLIOTECAS' and 'UNIVERSIDAD DE SALAMANCA'. Below the header, there are four main navigation buttons: 'Bibliotecas' (with an image of a building), 'Servicios' (with an image of a library interior), 'Catálogo' (with an image of books), and 'Noticias' (with an image of people in a library). The catalog search interface on the right is titled 'Búsqueda General' and includes fields for 'Búsqueda avanzada' (Advanced search) with dropdown menus for 'Título', 'Autor', 'Año', and 'Idioma'. There is also a 'Búsqueda por título, autor o directamente por ISBN' (Search by title, author or directly by ISBN) field with a dropdown for 'Búsqueda en' (Search in) and a 'Búsqueda' (Search) button. The results list on the left shows various library branches with their names and addresses, such as 'Biblioteca General Histórica' (Av. Colón, s/n, Salamanca 37008), 'Santa María de los Reales' (Av. Colón, s/n, Salamanca 37008), 'Abraham Darío' (Edif. Rectorado, s/n, Salamanca 37008), 'Facultad de Filología' (Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007), 'Facultad de Geografía e Historia' (Av. Colón, s/n, Salamanca 37007), 'Facultad de Biología' (Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007), 'Facultad de Educación' (Paseo del Prado, 100, Salamanca 37008), 'Facultad de Medicina' (Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007), 'Facultad de Farmacia' (Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007), 'Facultad de Traducción y Documentación' (Paseo de Colón, 4, Salamanca, 37008), 'Facultad de Ciencias Agrarias y Ambientales' (Avda. Rectorado, 110, Salamanca 37007), 'Esc. Of. Enfermería y Fisioterapia' (Campus Miguel de Unamuno s/n, Salamanca 37007), and 'Oscardo Rodríguez'.

## Clave 5

- ✓ Pero también tener muy presentes las apps que ya existen y de las que podemos valernos



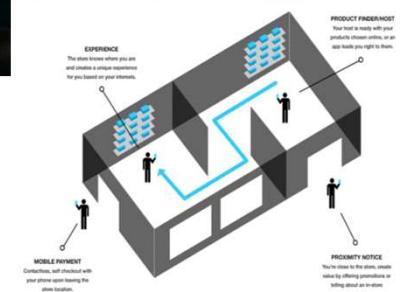
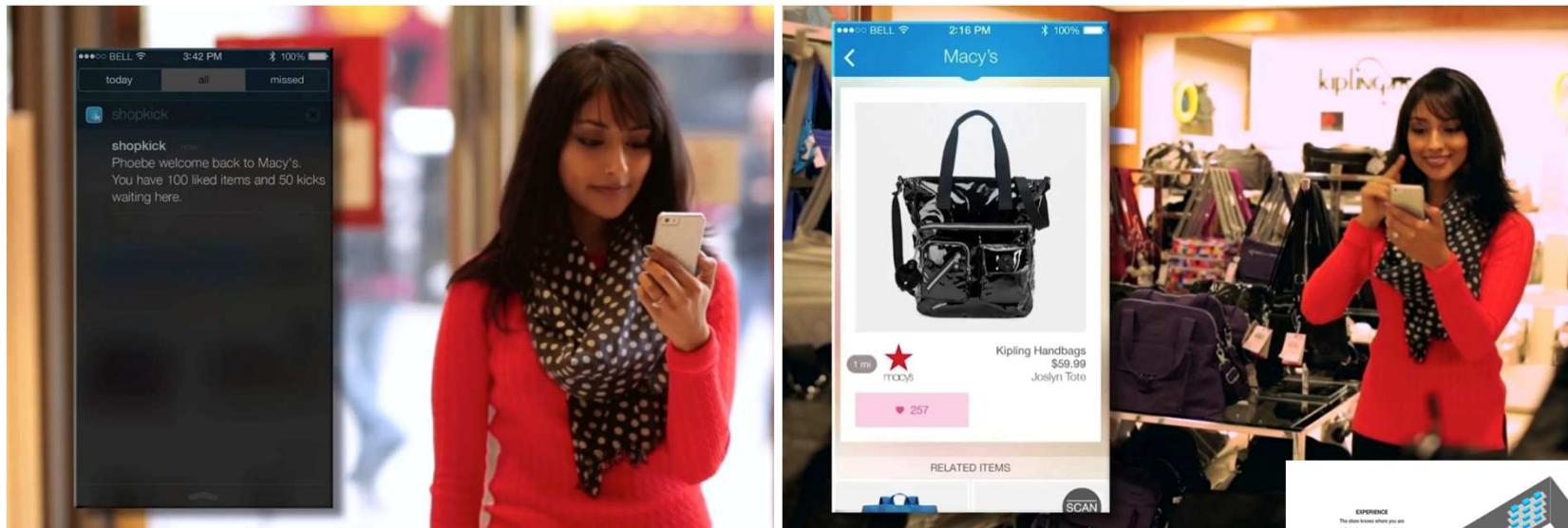
## Clave 6

- ✓ Las apps llevan la biblioteca al usuario (donde quiera que esté)



## Clave 7

- ✓ Pero también enriquecen los espacios físicos de la biblioteca



## Clave 8

- ✓ Además, hay que adentrarse en el terreno de la selección y la prescripción de apps



# Clave 9

- ✓ En la formación en su uso



# Clave 10

- ✓ Y en el fomento de su creación por parte del usuario



## Clave 11

- ✓ Mide SIEMPRE los resultados de las acciones en torno a las apps



# Clave 12

- ✓ Diviértete, es la mejor forma de trabajar





**Muchas gracias**

---

ELISA YUSTE

WWW.ELISAYUSTE.COM

[INFO@ELISAYUSTE.COM](mailto:INFO@ELISAYUSTE.COM) | 676 493 898