

RECURSOS DIGITALES PARA LA BIBLIOTECA ESCOLAR

26 Y 27 DE NOVIEMBRE DE 2019



Luis Miguel Cencerrado
lcencerrado@gmail.com

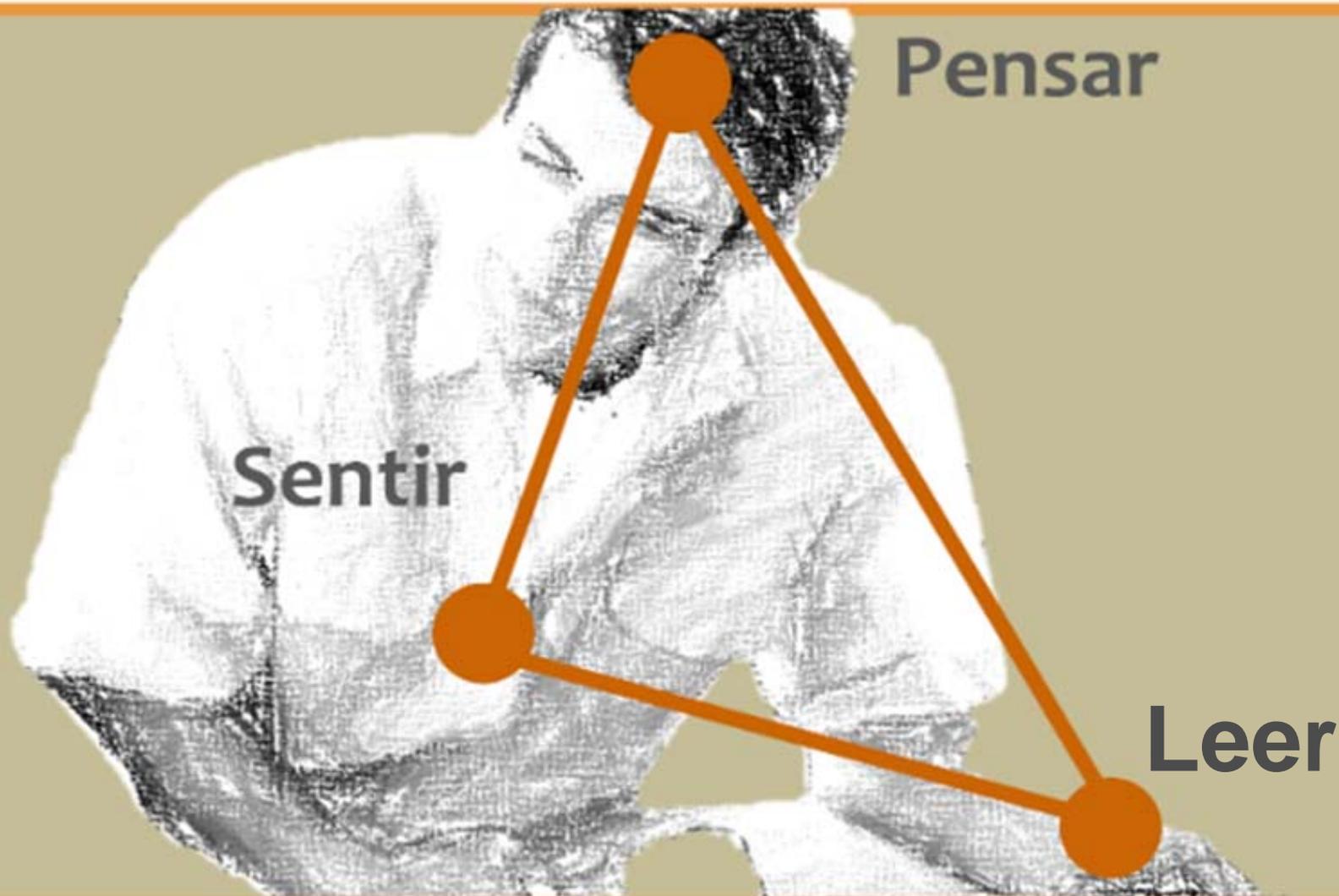
1

Un contexto nuevo...



<http://listen.hatnote.com/#es,en>

Para conjugar 3 verbos de fondo ...



Dar sentido y
significado a leer y
escribir... en papel o
en pantalla

3 Claves para vivir...

1. **Buscar** para elegir y decidir.
2. **Leer** para comprender.
3. **Escribir** para comunicar, suscitar y sugerir.

En todos los soportes, canales y tipos de texto

¿Qué distingue una información de un conocimiento?

“Los vínculos. No los vínculos presentes en la máquina sino aquellos construidos en la memoria del lector, los cuales integran cada dato y cada relación dentro de un conjunto que le otorga significado, su peso y su valor de uso”

siguiendo a Juan Antonio Millán...

La llave de plata



es la

lectura

Es la llave del conocimiento en la sociedad de la información.

Se exigen nuevos saberes, pero se construye sobre lo anterior.

El lector avezado se forja con el tiempo, con la práctica: hábitos y ocasiones de lectura y diversidad de tipos de textos y niveles.

Alternativa de ocio
Experiencia gratificante
Ampliar el horizonte
de expectativas personales

Para disfrutar

Para aprender

Distintos tipos de texto
Códigos variados
Alfabetización

Para informarse

Búsqueda,
selección
y uso de FI

Análisis crítico
Lectura selectiva
Postura activa ante
los medios

Para opinar



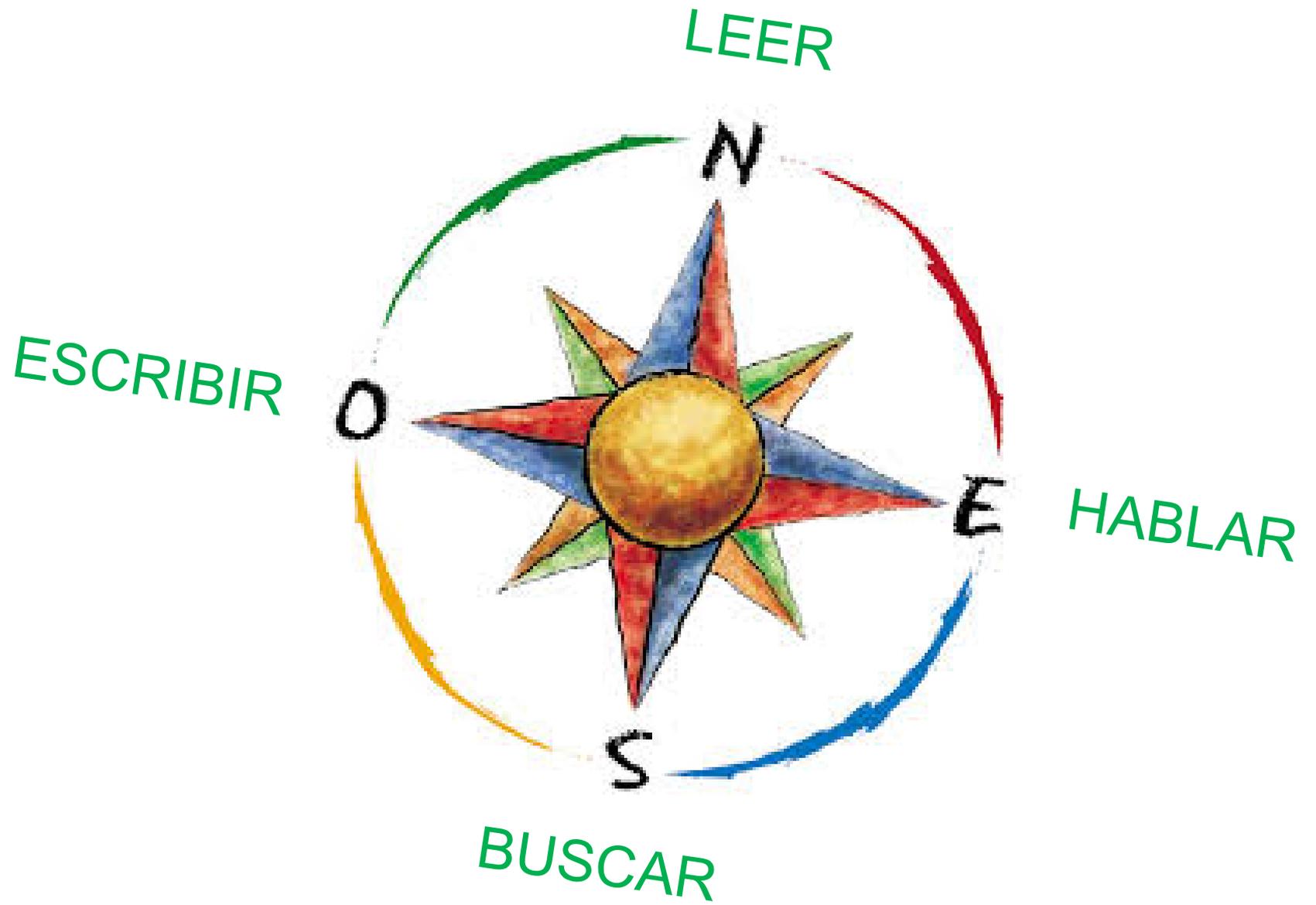
Buscar

Leer

**Expresar y
Comunicar**

Escribir

Hablar



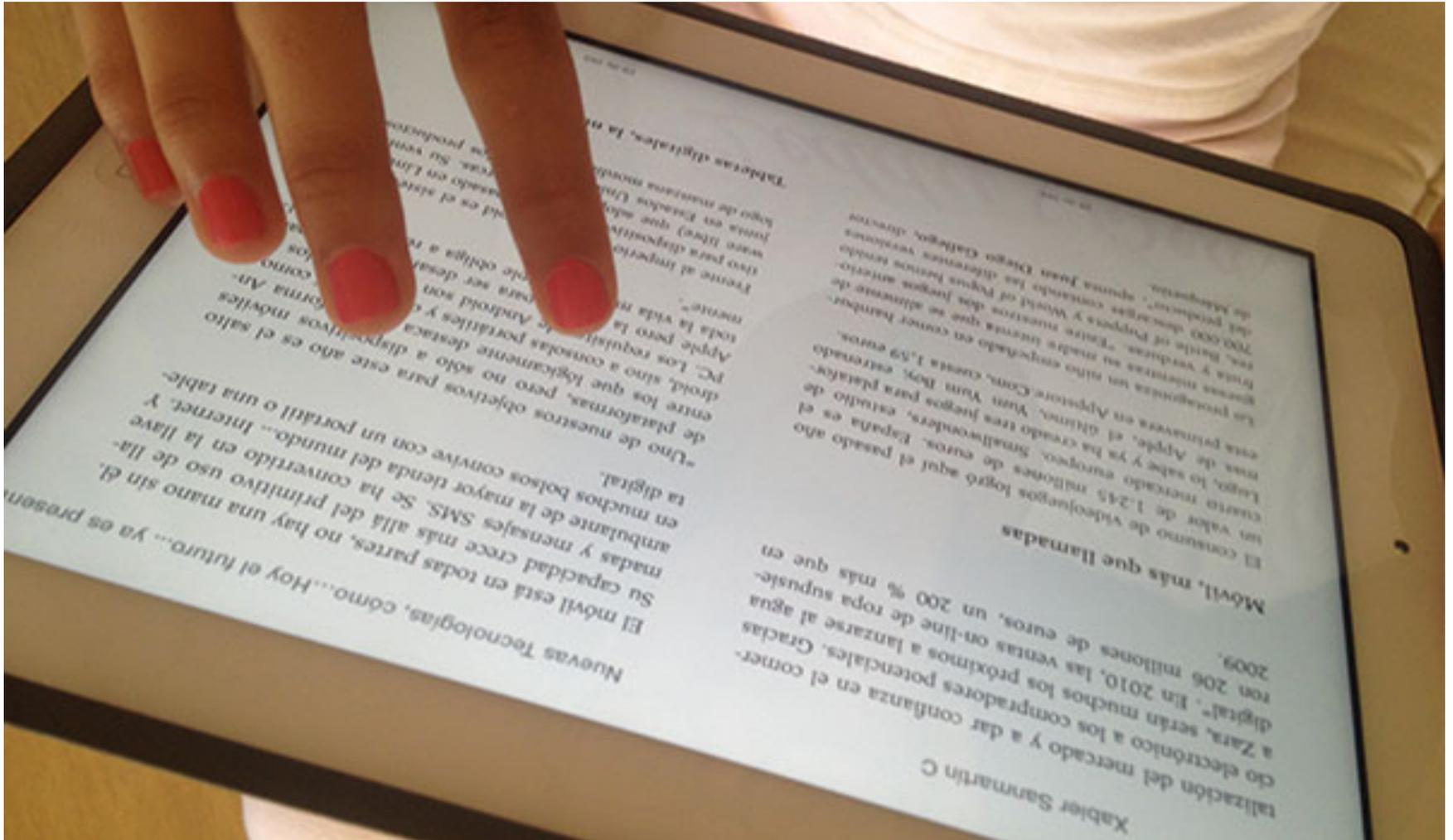
La tecnología ha transformado la forma en la que los lectores descubren y consumen contenidos



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



En la era digital, el descubrimiento de una obra y su lectura son experiencias compartidas con la tecnología



Alfabetización múltiple



“La **comprensión, utilización y evaluación crítica** de diferentes formas de información, incluidos los textos e imágenes, escritos, impresos o en versión electrónica. Esta perspectiva integra la lectura y la escritura con las competencias digitales y mediáticas, y subraya la necesidad que los estudiantes tienen de buscar, discriminar críticamente y producir información en los distintos formatos y soportes que hoy convergen”.

De receptores y usuarios de contenidos a *creadores* de contenidos



En ese cruce de caminos entre viejas y nuevas propuestas en torno a la lectura y la escritura, se encuentra **la *expresión* y la *comunicación***.

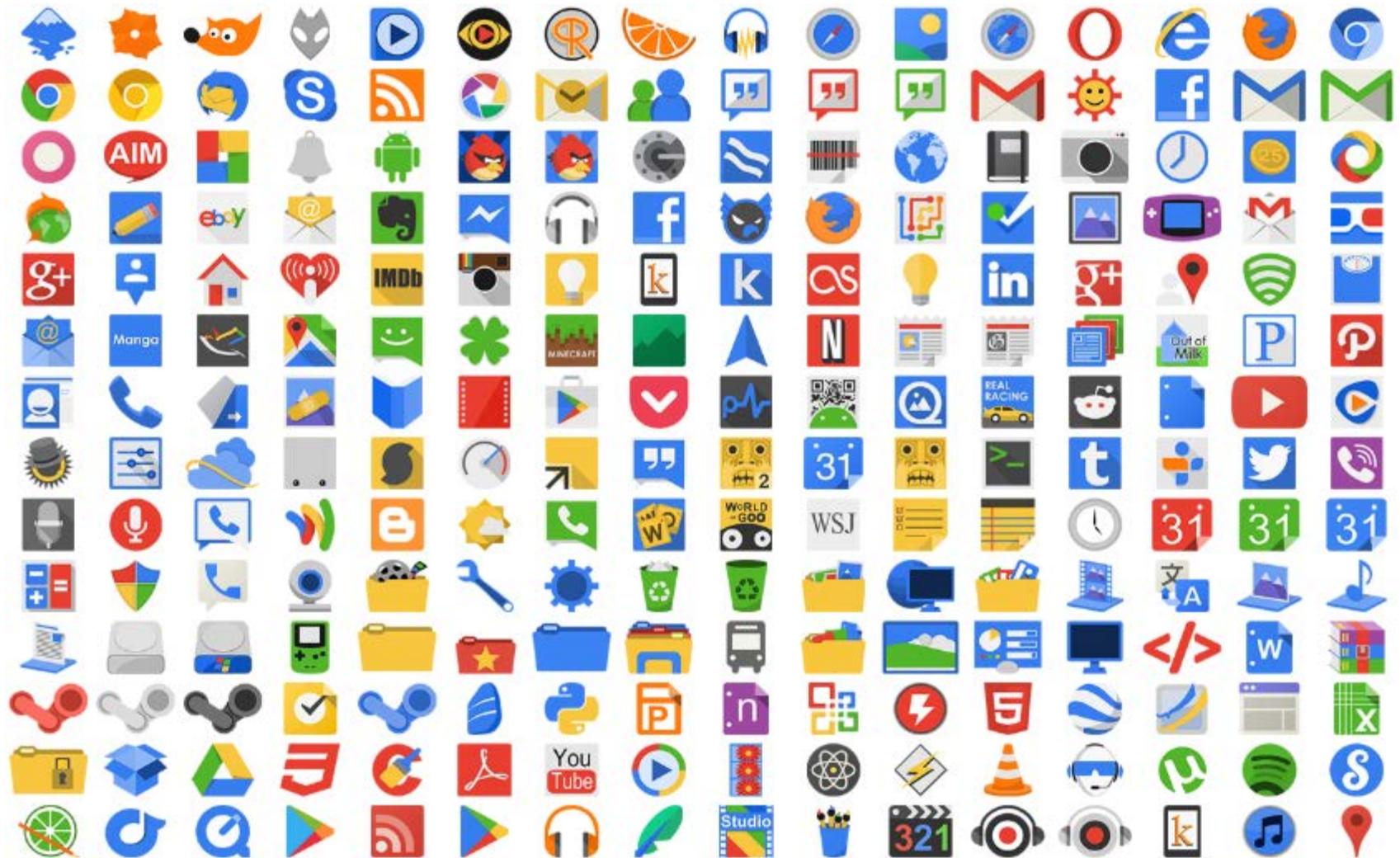
Invitar a expresarse y crear situaciones de comunicación en torno a la lectura

Descubrir la lectura en todos sus estados ...



... y sacarle partido a las apps que existen y de las que podemos valernos para muchas cosas.

Para leer, escribir, grabar voz, vídeos, crear historias, animaciones, cómics ...



CHULETA DIGITAL

para bibliotecarios



CARA A

● INTERÉS COMÚN ● DE ESPECIAL INTERÉS ● PODRÍA FUNCIONAR



			SERVICIOS DE INFORMACIÓN				SERVICIOS DE LECTURA			SERVICIOS DE PRESTAMO		SERVICIOS DE FORMACIÓN		
			SI GENERAL LOCALIZACIÓN, ACCESO, ABRIR, CAPTURA, PROGRAMACIÓN, RECHISTRO	SI BIBLIOGRÁFICA	SERVICIO DE REFERENCIA	SI A LA COMUNIDAD	LECTURA EN SALA	LECTURA SOCIAL	ACCIONES DE PROMOCIÓN DE LA LECTURA Y ENTENIMIENTO CULTURAL	RECOMENDACIONES DE LECTURA	REGISTRACIONES DE LECTURA	GESTIÓN DE RESERVAS, RESERVAS, AMPLIACIONES DE PLAZOS...	METAS	FORMACIÓN DE USUARIOS
TECNOLOGÍA WEB	Tecnología que permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí como creadores de contenido con lo que se pueden entipicar y personalizar las visitas a espacios virtuales.	APLICACIONES WEB	●		●			●	●	●	●		●	
		COMUNIDADES VIRTUALES	●			●	●	●	●					●
		REDES SOCIALES	●				●	●	●	●			●	
		SERVICIOS DE ALOJAMIENTO DE CONTENIDO, FOROS, VIDEO			●	●		●	●	●				
		HERRAMIENTAS COLABORATIVAS: BLOGS, WIKIS			●	●		●						●
		MAGNETS	●		●	●			●	●				
TECNOLOGÍA PONIBLE	Tecnología creada para llevar puesta encima en forma de dispositivos portátiles con sensores de actividad física, están aumentada y virtual, que permiten entipicar y personalizar las visitas a espacios físicos.	WEB SEMÁNTICA		●	●		●		●	●				
		SEÑORES DE ACTIVIDAD FÍSICA: RELOJES, PÁRAMOS	●					●	●		●	●		
TECNOLOGÍA PONIBLE	Tecnología creada para llevar puesta encima en forma de dispositivos portátiles con sensores de actividad física, están aumentada y virtual, que permiten entipicar y personalizar las visitas a espacios físicos.	DEPOSITIVOS DE VISIÓN AUMENTADA Y VIRTUAL: GAFAS, LENTILLAS, OJOS, CASCO	●						●	●		●	●	
			●						●	●		●	●	
GEOPOSICIONAMIENTO	Tecnología basada en la geolocalización que permite situar personas y objetos con una gran precisión mediante la triangulación de coordenadas de longitud, latitud y altitud, y facilita y entipica la acción de moverse por un entorno físico.		●		●		●	●	●		●	●		
TECNOLOGÍA NFC	Tecnología de comunicación inalámbrica, de corto alcance y alta frecuencia, que permite el intercambio de datos entre dispositivos para facilitar, entre otras cosas, la localización e identificación de fondos de biblioteca.							●	●	●	●	●	●	
BEACONS	Tecnología basada en geolocalización para entipicar y personalizar las visitas a espacios físicos.							●	●	●	●	●	●	
TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENTADA: CÓDIGOS QR...	Tecnología basada en la superposición de información virtual a la información física ya existente que permite "añadir" la realidad, el código, la formación de usuarios y las acciones de promoción de la lectura y extensión cultural, y la visibilidad.	●					●	●	●		●			
TECNOLOGÍA DE RECONOCIMIENTO FACIAL	Tecnología que permite reconocer a la persona con la que estamos hablando cómo se llama, dónde trabaja, cuándo visitó la biblioteca por última vez, qué se llevó en préstamo, etc.	●						●	●	●				
TECNOLOGÍA SENSORIAL	Tecnología que permite saber cuánto gente visita la biblioteca, qué día y hora son los de mayor afluencia, etc. Es el caso de Instant Counting, la alfombra que detecta el paso.	●						●	●		●	●		

CHULETA DIGITAL

para bibliotecarios

CARA B

● USOS MÁS COMUNES ● DE ESPECIAL INTERÉS ● PODRÍA FUNCIONAR

		SERVICIOS DE INFORMACIÓN				SERVICIOS DE LECTURA			SERVICIOS DE PRÉSTAMO		SERVICIOS DE FORMACIÓN			
		SI GENERAL: ESPECIALIZACIÓN, ACCESO, HORARIOS, CATALOGO, PROGRAMACIÓN, NOVEDADES	SI BILIOGRÁFICA	SERVICIO DE REFERENCIA	SI A LA COMUNIDAD	LECTURA EN SALA	LECTURA SOCIAL	ACCORDS DE PROMOCIÓN DE LA LECTURA Y EXTENSIÓN CULTURAL	RECOMENDACIONES DE LECTURA	RECOMENDACIONES DE LECTURA	GESTIÓN DE PRÉSTAMOS, RESERVAS, APLICACIONES DE PLAZOS...	VISITAS	FORMACIÓN DE USUARIOS	ALFBI
TECNOLOGÍA TÁCTIL	ESCAPARATES	●			●			●	●	●				
	DISPOSITIVOS MÓVILES					●	●	●	●	●		●		
	PANTALLAS	●			●				●	●	●			
	<p>MAQUINAS EXPENDEidoras DE LIBROS</p> <p>Último modelo máquina dispensadora por internet. Personalizada, a través de la red los usuarios pueden gestionar préstamos particulares, reservas, devoluciones, incluso pagar servicios con tarjeta. Sin tarjeta de crédito. Para una portabilidad total desde el móvil cuando se encuentran en movimiento. Capacidad para 400 transacciones por hora y 1000 préstamos mensuales. Se actualiza en un periodo de unos días.</p> <p>MAQUINAS DE IMPRESIÓN BAJO DEMANDA</p> <p>Impresión bajo demanda (DPI). Selecciona por la consola de Demand Book, imparte y encadena en una máquina una selección ordenada de datos registrados de usuarios, libros, que se genera en un archivo HTML, ofreciendo al usuario la información o contenidos más importantes primero, por lo que resulta de especial interés para los servicios de información y de formación.</p>					●			●	●				
DRONES	Aeronaves que vuelan sin tripulación, que pueden –por ejemplo– hacer llegar a un usuario un material impreso solicitado en préstamo, así como gestionar su devolución.				●					●	●			
TECNOLOGÍA DE STREAMING	Tecnología que fragmenta la web de forma inteligente y permite accesos al contenido sin necesidad de su descarga completa, gracias al almacenamiento en la nube y a la programación en HTML5, ofreciendo al usuario la información o contenidos más importantes primero, por lo que resulta de especial interés para los servicios de información y de formación.	●		●	●								●	
TECNOLOGÍA EMOCIONAL	Tecnología que detecta estados de ánimo, niveles de satisfacción o felicidad, y tipos de consumo en función de estos, combiando datos recogidos en el uso de dispositivos móviles (EmotionSense). Puede ser una herramienta muy potente a la hora de hacer recomendaciones de cualquier tipo al usuario, y podría dar lugar al surgimiento de mesas de novedades inteligentes que se actualizarán poniendo a la vista recomendaciones en función de estas informaciones.	SENSORES QUE DETECTAN ESTADOS DE ANÍMO	●				●		●	●		●		
		MESAS DE NOVEDADES INTELIGENTES							●	●	●			
TECNOLOGÍA DE MONITORIZACIÓN	Si bien todas las tecnologías registran el uso que se hace de ellas y pueden ofrecer informaciones de interés, la tecnología de monitorización resulta fundamental para conocer al público asistente a los lugares donde se hace algún tipo de evento de orden cultural, es el caso de las alfombras que detectan el paso.				●			●	●		●			
TECNOLOGÍA DE ANTICIPACIÓN	Este tipo de tecnología busca dar un servicio cada vez más cercano y personalizado. La idea es que las aplicaciones lleguen a conocer todos los datos del usuario: navegación, comunicación, gustos, preferencias, comentarios, estados de ánimo para construir una cartografía de su personalidad y emociones con la que anticiparse al propio usuario y saber qué lectura –por ejemplo– corresponde en cada momento, situación o lugar.	●			●			●	●	●				



NFC



RECURSOS DIGITALES PARA LA BIBLIOTECA ESCOLAR

2



Luis Miguel Cencerrado
lcencerrado@gmail.com

La Biblioteca como herramienta



¿Cómo entender la colección **hoy** de la biblioteca escolar?



**La
biblioteca**

selecciona, organiza y
ofrece **lecturas e
informaciones**

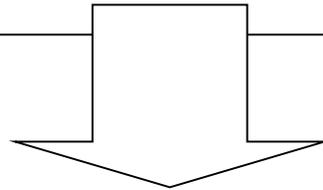
facilita la elaboración de
conocimientos

El valor de la colección

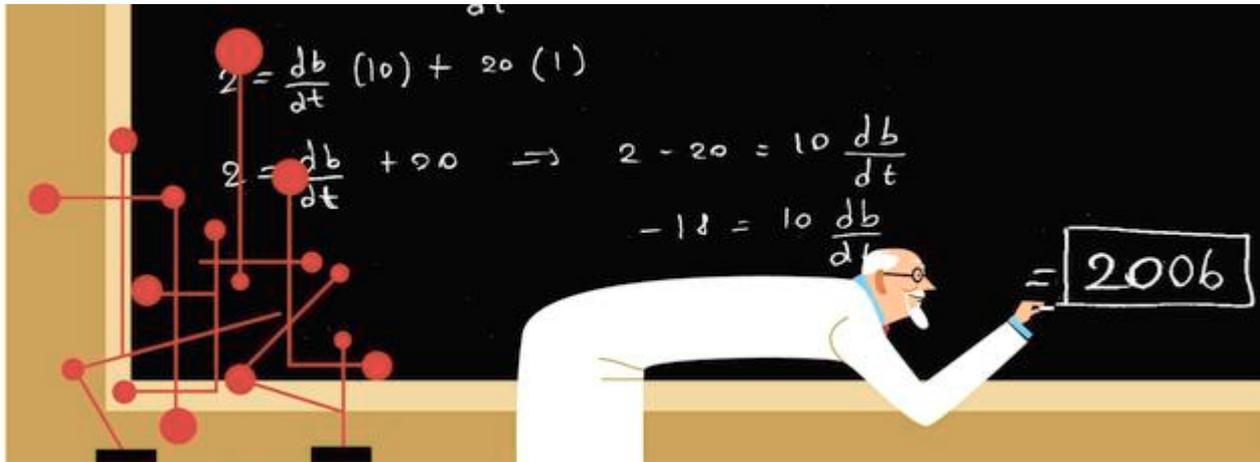
reside en...



Utilidad
y uso



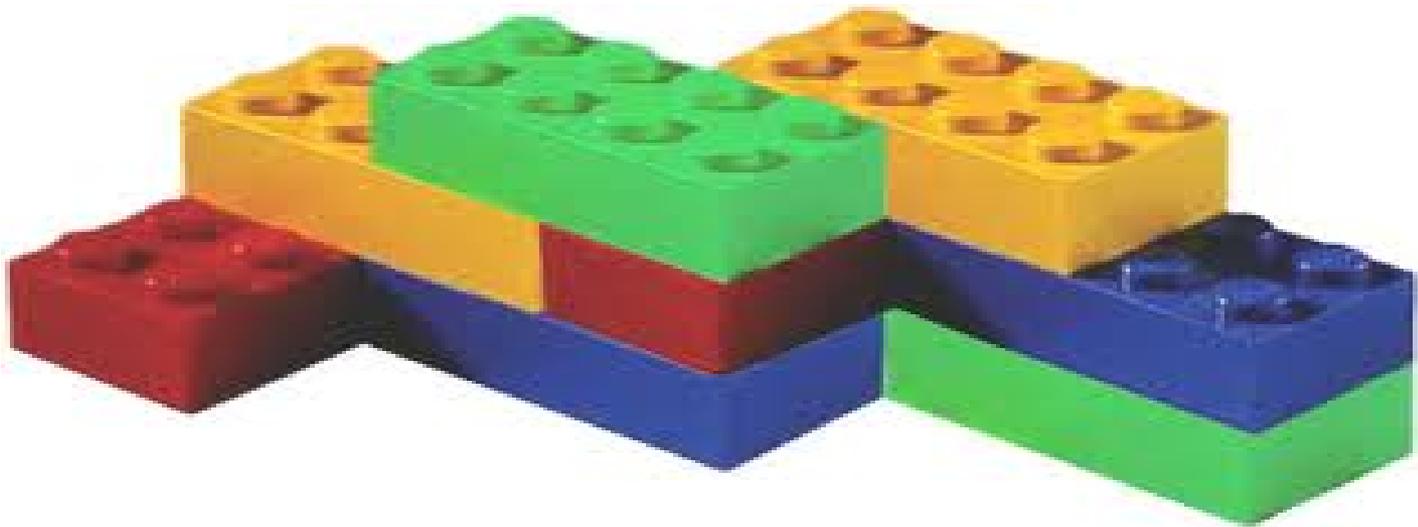
El servicio que proporciona



Valor y Uso = Atractivo + Adecuación

¿Meta o proceso?

**¿Suma de piezas a
acumulación de
fragmentos?**



Abierta - Dinámica - Híbrida

Con sus recursos la biblioteca escolar **proporciona información e ideas** que son fundamentales para desenvolverse con éxito en nuestra sociedad contemporánea, basada en la información y el conocimiento.

Colección de objetos que ofrece
Vs
Experiencias que proporciona

Proporciona a los alumnos **competencias para el aprendizaje** a lo largo de toda su vida y contribuye a desarrollar su imaginación, permitiéndoles que se conduzcan en la vida como ciudadanos responsables.

Así que... ¿qué tenemos que hacer? ;)



Contenidos y herramientas para reforzar capacidades y brindar oportunidades



Espacio integrador de la cultura impresa y la digital

Espacio promotor de experiencias de lecto-escritura en todos los formatos

500
preguntas
por día



La biblioteca como interfaz social



Un nuevo espacio del conocimiento...



... con el foco en la conversación



➔ De un concepto tradicional de biblioteca centrado en las colecciones.

➔ A un concepto emergente más centrado en el aprendizaje, los servicios y los usuarios.

 **Fundación Lilly** @FundacionLilly · Nov 11

"Cuando hablamos del papel activo en la enseñanza de la #ciencia, no significa únicamente manipulación de objetos, sino que también se debe poner la mente a funcionar", expone @MarilarAleix en #LaCienciaConCienciaEntra. Descubre más: youtu.be/3n5A7R1ETFI @FECYT_Ciencia



0:12 1.3K views



“Creo que la biblioteca del presente se parece más a una cocina, mientras que en los tiempos pasados la biblioteca era más una tienda de comestibles”

Cassie Guthrie directora de la Greece Public Library



El paso que hay que dar, según Lämsä, es el de operar el espacio bibliotecario más como una cocina que como un cuarto de estar. Una cocina en la que unos y otros hacen cosas conjuntamente, en la que hay una dinámica creativa en lugar de un espacio para el consumo.

Kari Lämsä, director de Library 10 y Meeting Point de Helsinki (Finlandia)

La biblioteca escolar como el aula del futuro

presente

FCL Learning Zones



... el alumno investiga, interactúa, intercambia, desarrolla, crea y presenta

<https://observatorio.profuturo.education/blog/2016/12/26/el-aula-del-futuro-una-realidad-en-el-presente-de-la-union-europea/>



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



El valor de la experiencia



[Espazo Fedelleiro del EEI de Barrionovo](#)
(Arteixo)

<https://vimeo.com/233320832>





QUÉ HAY
EN MI COCINA?



NUEVOS
MATERIALES
DE LECTURA
DE FICCIÓN Y
NO FICCIÓN

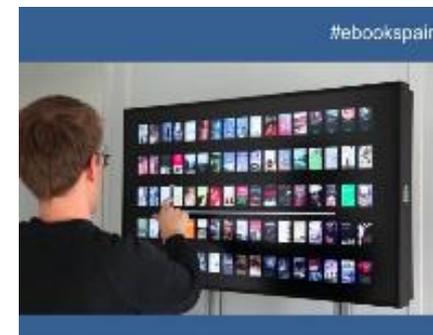
ELEGIR
CON
TIENTO



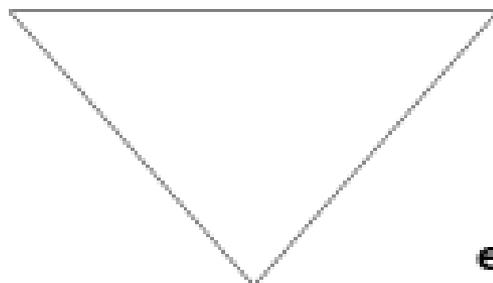
LA COLECCIÓN
HÍBRIDA

El dilema de la P

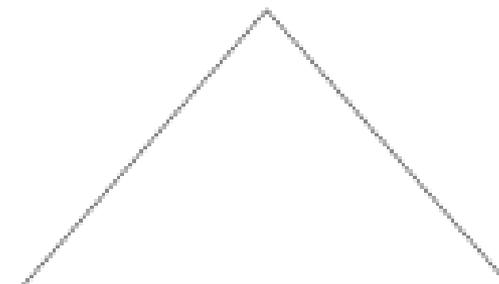
Deconstrucción y deslocalización de la colección



AHORA



En régimen de propiedad
Por suscripción,
cesión temporal,
acuerdos...
Selección de materiales
en régimen abierto en Internet



LUEGO

Impresos, audiovisuales, electrónicos...

en los estantes,
instalamos en nuestros equipos,
en la nube...
disponibles a través de nuestros ordenadores y dispositivos
móviles, o en los de los usuarios

Una colección

Abierta – Dinámica - Híbrida



Una colección ...

- Que evoluciona por hibridación, por convergencia
- Que se compone de Documentos+Equipos+Herramientas
- Que es un lugar de intercambio e interacción
- Que se constituye desde la lógica del uso y el servicio

El valor de la experiencia



[Espazo Fedelleiro del EEI de Barrionovo](#)
(Arteixo)

<https://vimeo.com/233320832>



3

Contenidos infantiles en formato digital

Jóvenes hiperconectados y móviles



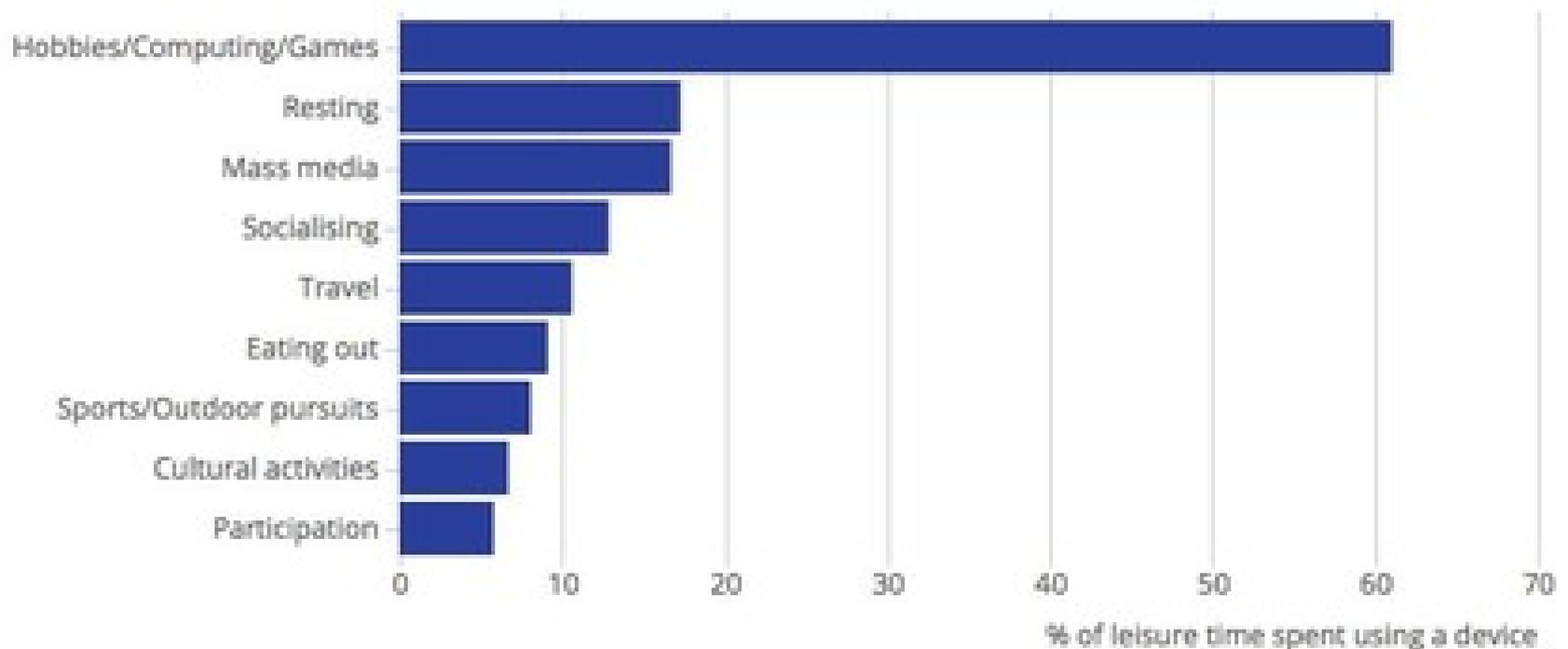
- El 95% de los jóvenes de 13 a 17 años tiene acceso a un smartphone (73% en 2015).
- El 45% dice que se conecta a la Red de forma casi constante (24% en 2015).

Informe Mobile en España y en Mundo 2018

- El 97% de los españoles acceden a internet con el móvil.
- El 80% del tiempo de uso del móvil lo ocupan las apps.
- Cada día en España se descargan 4 millones de aplicaciones.
- La primera app en España es WhatsApp, con un 96% de usuarios activos.
- El 95% de los españoles se conecta a las redes sociales desde su teléfono móvil.
- Facebook mantiene su liderazgo como la red social que más usuarios tiene en el mundo.
- España es ya el quinto país del ranking europeo en penetración de la banca móvil frente a la banca online.

¿Para qué se usan los dispositivos electrónicos?

Uso del dispositivo y tiempo de ocio desglosado por actividad



Fuente: UK Harmonised Time Use Survey (2015)

Además, la tecnología ha transformado la forma de contar historias y adquirir conocimientos





RADIOGRAFÍA DEL LECTOR DIGITAL EN ESPAÑOL



Infografía elaborada por Dosdoce.com

GÉNEROS MÁS LEÍDOS

NO FICCIÓN



ENSAYO



CRECIMIENTO
PERSONAL



PERIÓDICOS Y
REVISTAS

FICCIÓN



ROMÁNTICA



ERÓTICA



NEGRA



THRILLER



LITERATURA INFANTIL
Y JUVENIL

Los recursos digitales son una nueva puerta de acceso a la lectura y el conocimiento



Explorar nuevas formas de contar historias

Aprender la realidad de manera diferente

Invitar a crear y a expresarse

¿Qué otro tipo de obras digitales para niños y jóvenes podemos encontrar?

LIBRO ENRIQUECIDOS → Obras impresas con RA y RV.

CROSSMEDIA → La historia se extiende a otros soportes conformando un todo.

TRANSMEDIA → El universo narrativo se proyecta en distintas plataformas autónomas.

APP DE LECTURA → Incluyen una biblioteca virtual con varios libros para que puedas elegir y según su función principal:

- leer → apps de libros
- escuchar → apps de audiolibros
- ver y escuchar → videolibros

LIBROS APP → Incluyen un solo título que puede ser un libro, un audiolibro, videolibro, cómic....

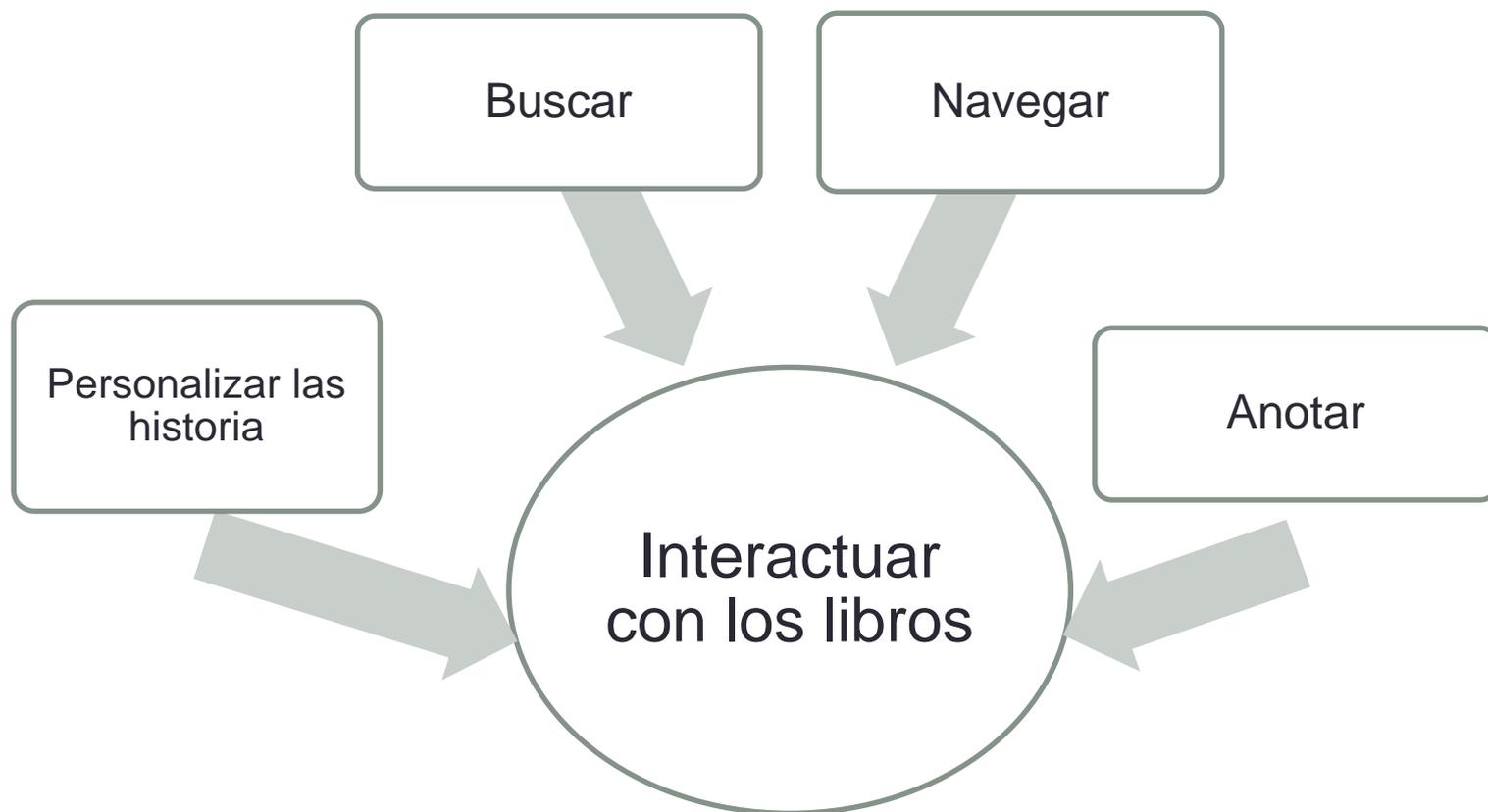
STORYTELLING → Aplicaciones creativas con las que puedes crear tus propios libros, cómics (comic marker) e incluso películas.

APP DE NO FICCIÓN → Incluyen obras para el desarrollo de habilidades y de información sobre determinadas disciplinas y áreas del conocimiento.

AUDIOLIBROS Y PODCAST → Contenidos de ficción y de no ficción que se conforman, transmiten y son accesibles a través de la voz.

¿Qué aportan las obras digitales? ...

... ¿qué podemos hacer?



PERSONALIZAR LAS HISTORIAS

- Cambiar el tamaño y tipo de letra
- Ajustar el brillo
- Ajustar el fondo de pantalla
- Activar el audio y vídeo
- Activar el movimiento de objetos y personajes
- Leer una o doble página
- Reproducir la historia con o sin la voz del narrador
- Seleccionar de la lengua de la narración y/o el texto
- Grabar con nuestra propia voz

BUSCAR

- Buscar palabras en el libro
- Buscar definición de palabras en el diccionario
- Buscar definición de palabras en Internet
- Buscar traducción de palabras

NAVEGAR

- Mostrar/ocultar la barra de progreso de lectura
- Ir a una página
- Ir al índice
- Incluir marcapáginas
- Genera índice de marcapáginas
- Elegir sistema de pase de páginas

ANOTAR

- Subrayar y destacar con varios colores
- Incluir y borrar notas y comentarios
- Hacer índices de notas

... Y MUCHO MÁS SEGÚN LA APLICACIÓN



LA INTERACTIVIDAD
NO SE TRATA DE PULSAR BOTONES CON UN DEDO,
SE TRATA DE PROVOCAR QUE LA MENTE
FORME PARTE DE UN PROCESO CREADOR.

<http://ochogallos.com/>

Ficción digital

4

Se ofrece un abanico que muestra la tipología de materiales de ficción digital con enlace a artículos relacionados. La mayoría de ellos están reseñados en el portal Apptk.es

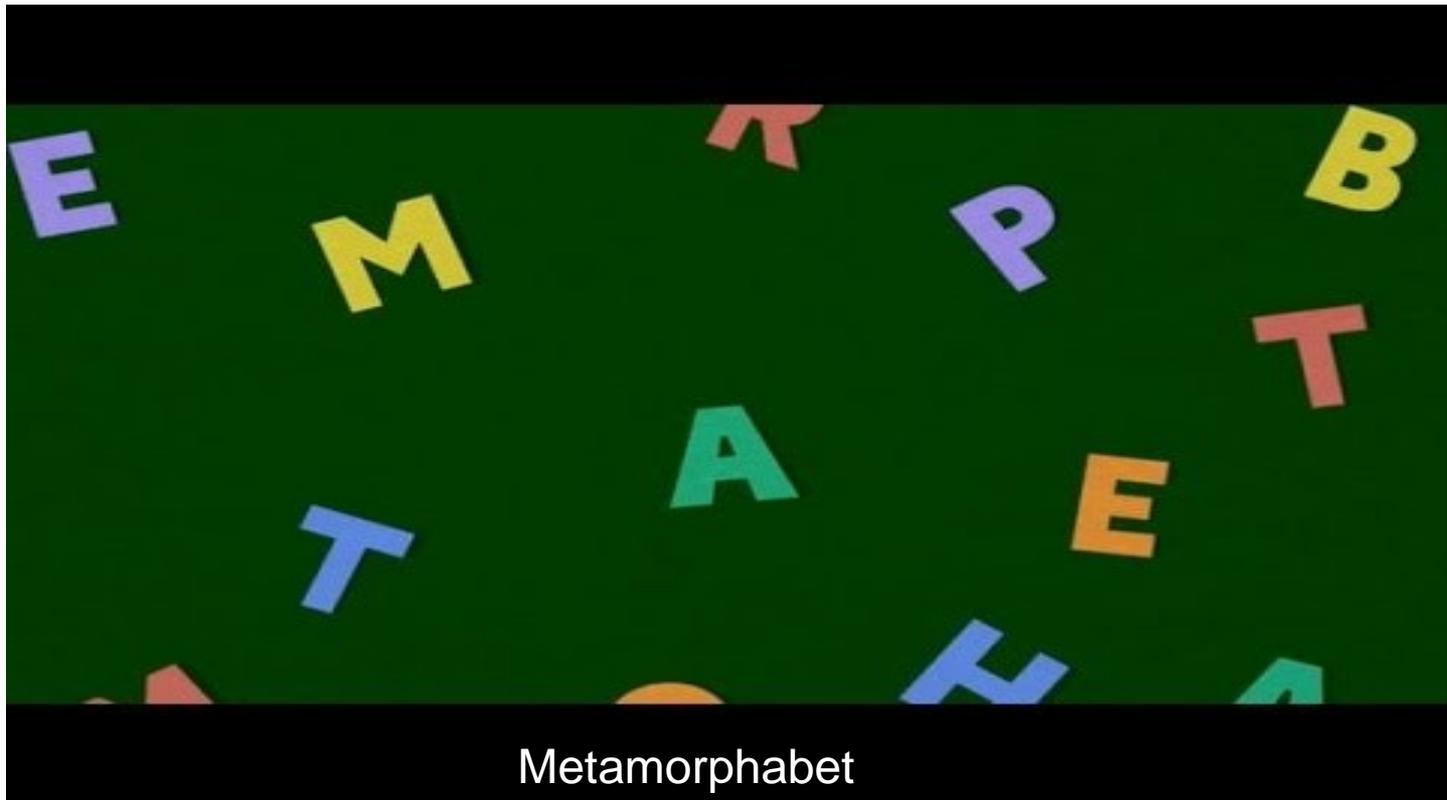
Apps que recrean y enriquecen historias de papel



APPS MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES DEL PAPEL Y LA PANTALLAS

<https://apptk.es/apps-mas-alla-de-los-limites-del-papel-y-la-pantalla/>

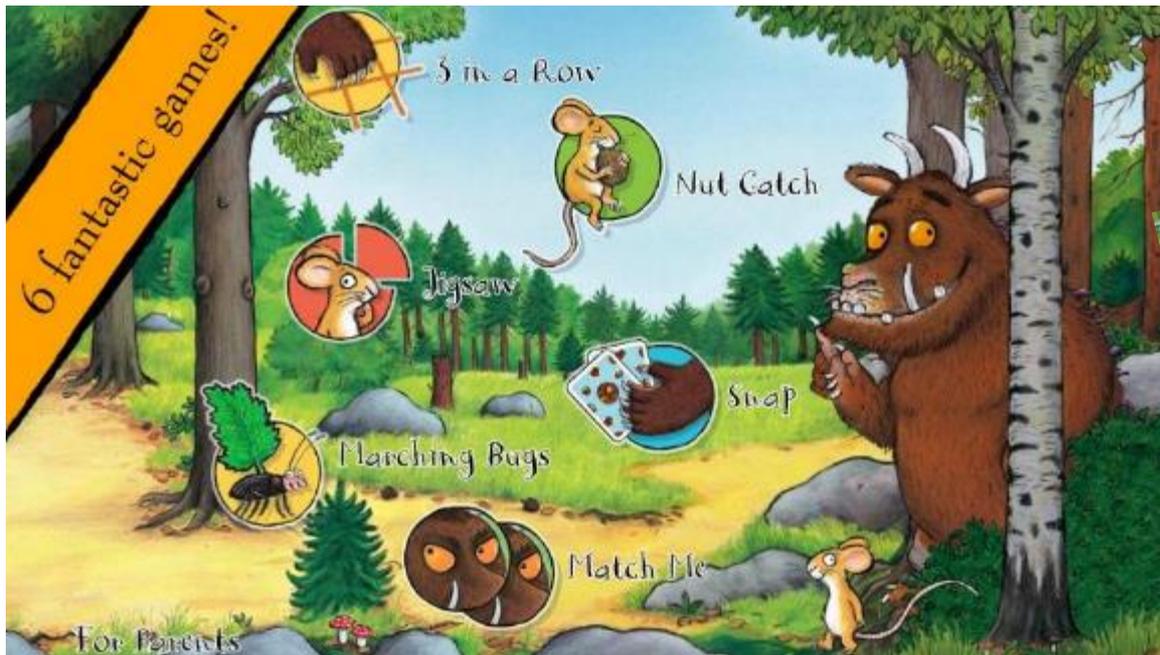
Letras a pie de imprenta y de pantalla



CARNAVAL DE LETRAS

<https://apptk.es/carnaval-2018/>

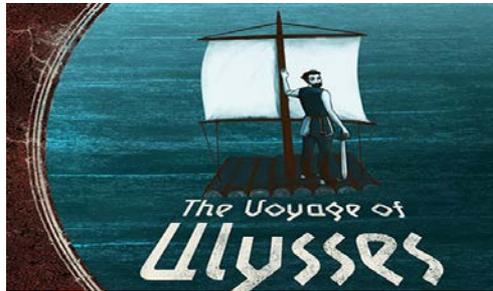
¿Quién habita las historias?



JUGANDO CON LIBROS

<https://apptk.es/jugando-con-los-libros/>

Jóvenes, entre clásicos y transmedias



APPS DONDE EL MIEDO SE ESCONDE

<https://apptk.es/apps-donde-el-miedo-se-esconde/>

LUNA Y LOS INCORPÓREOS

<https://www.elisayuste.com/nuevas-propuestas-transmedia/>

ODIO EL ROSA

<https://www.elisayuste.com/la-propuesta-transmedia-de-la-serie-odio-el-rosa/>

Serie Luna y los incorpóreos: propuesta transmedia para jóvenes

Libros
impresos



app



vídeos



chat stories
entre los
personajes



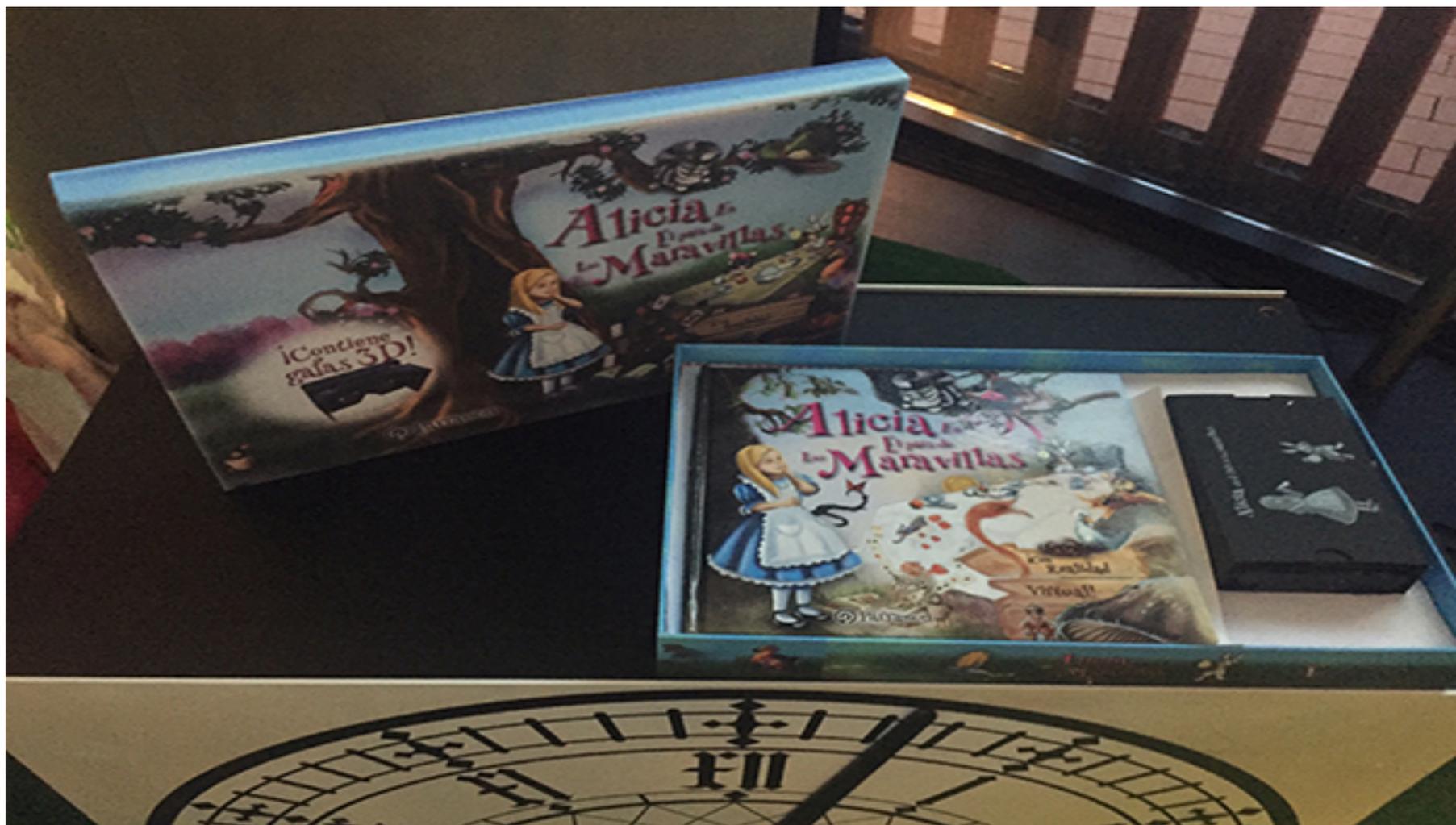
Leemur, otra app con píldoras narrativas



Y narrativas que desbordan el papel con Realidades Aumentadas



Realidades virtuales en las que se zambulle el lector



Inmersos en los escenarios con Realidad Virtual



O narrativas interactivas para lectores cómplices



Apps que exploran el diálogo entre lo físico y lo virtual

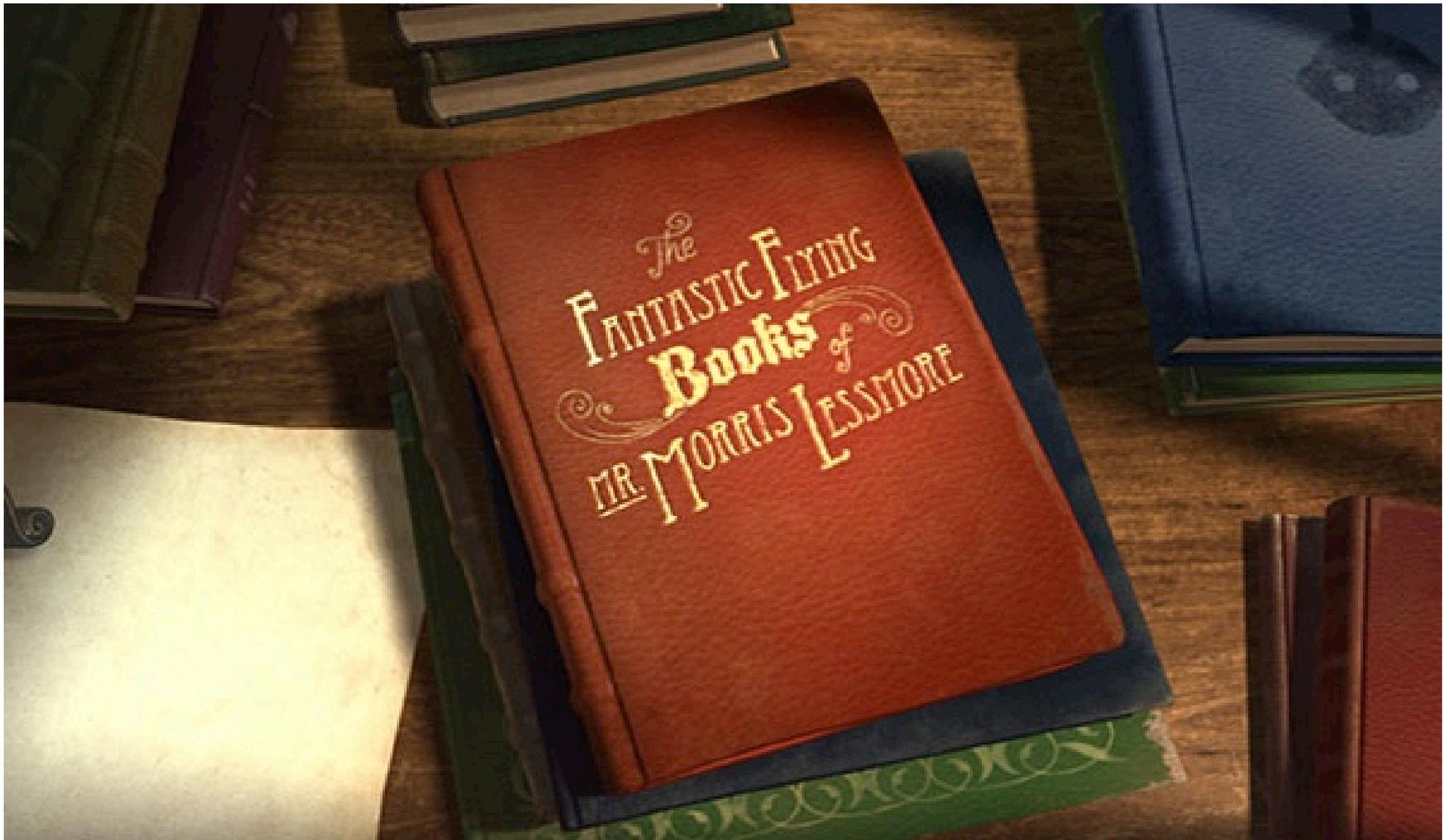


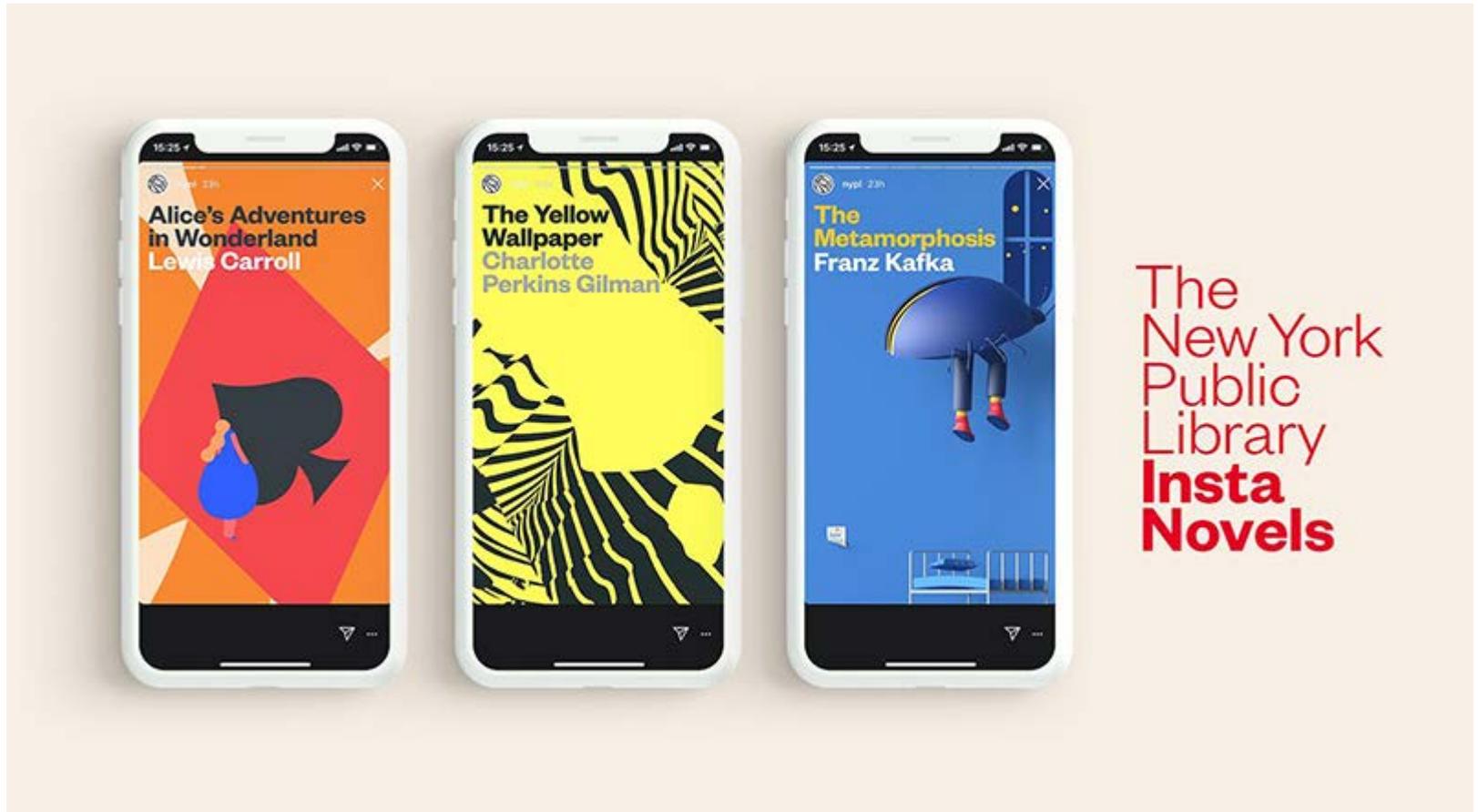
[Bridging Book](#)

[Explore the English World with Dr. I](#)



Discurso gráfico continuo adaptable

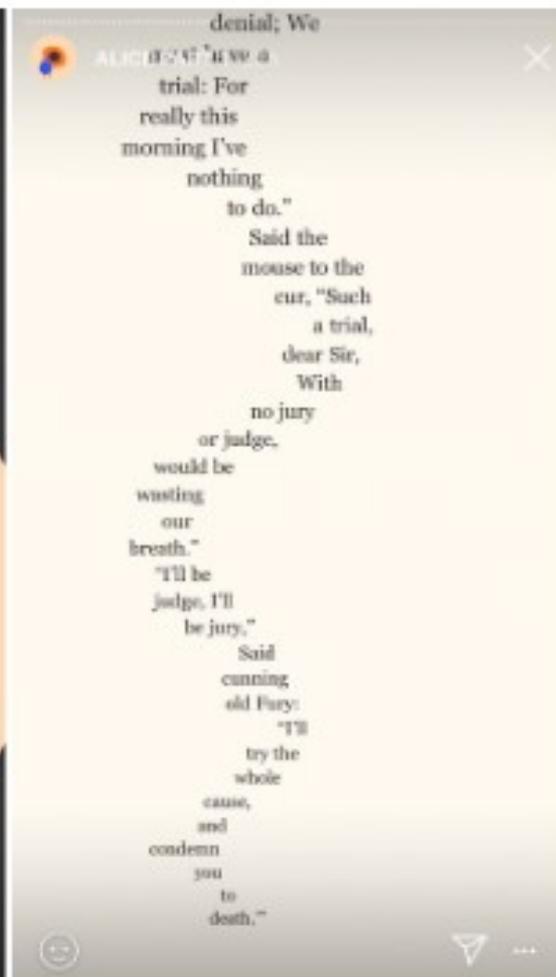
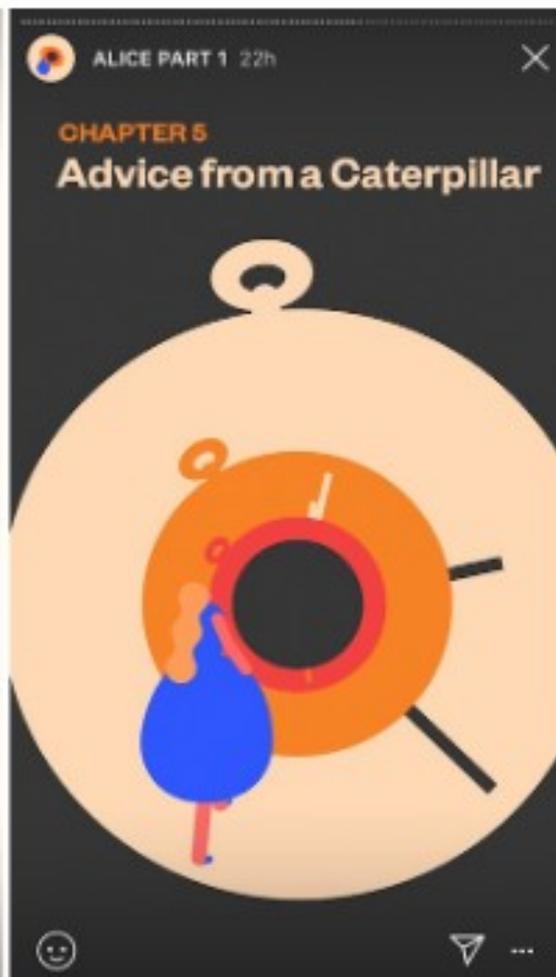
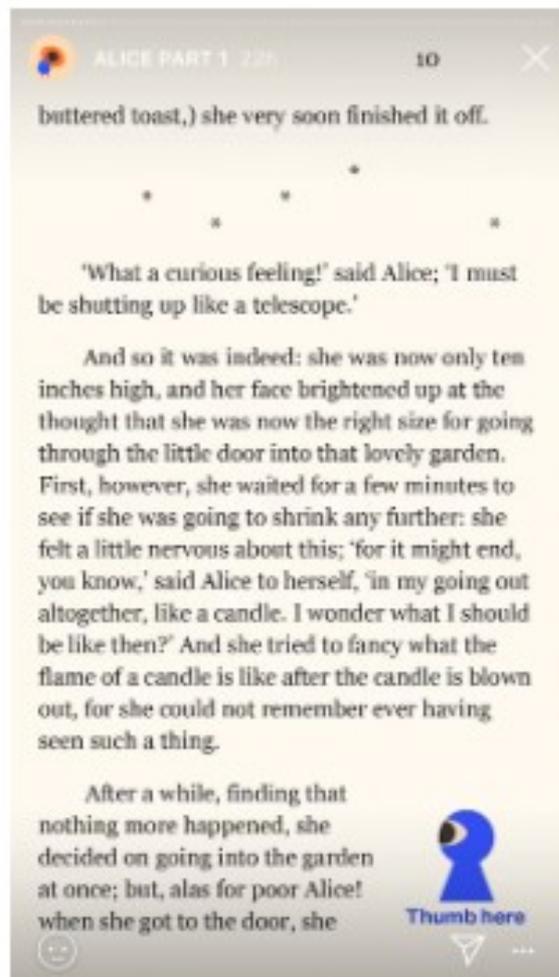




The
New York
Public
Library
**Insta
Novels**

<https://www.instagram.com/nyp/>

<https://www.elisayuste.com/instagram-stories-literatura-clasica/>



Leer y hacer poesía



Pajaraikus, 25 haikus de pájaros de Karlos Linazasoro

<https://apptk.es/apps/pajaraikus/>

Versonajes, un poemario en formato app

https://www.youtube.com/watch?v=s_W7IEZRmFs

Haiku-mático, una app de creación de haikus

<https://itunes.apple.com/es/app/haiku-matico/id925437310?mt=8>

L'univers poètic de Miquel Martí i Pol

<http://www.miquelmartiipol.cat/app/>

Contenidos audiovisuales

☰  YouTube Kids



Recomendados



El Mundo De Luna! - ¿Dónde Están Los Marcianos?...

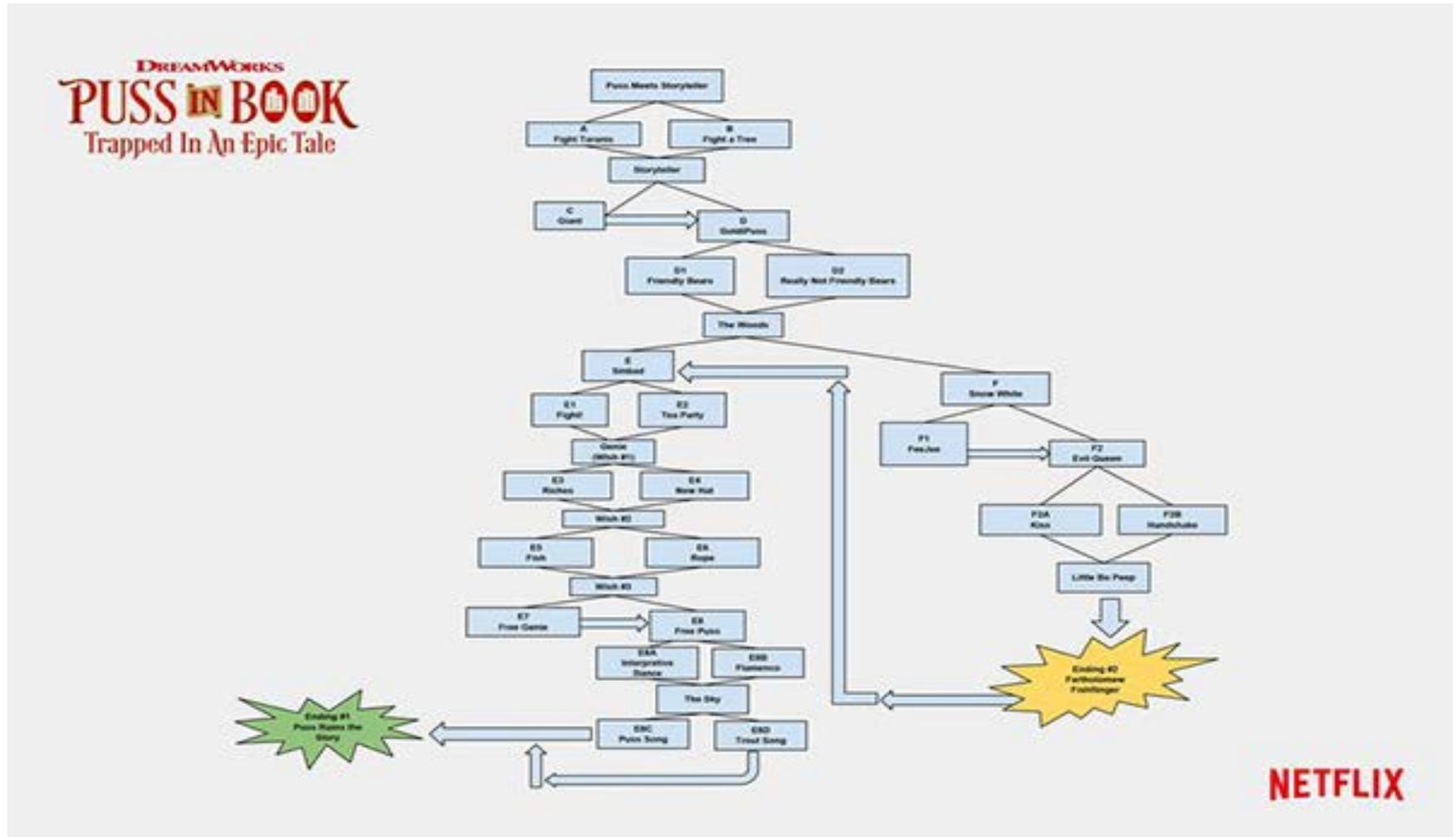
Cartoon Network LA



Gallina Pintadita 3 - Oficial - Canciones infantiles...

EL AUT

Lecturas interactivas que siguen la fórmula “Elige tu propia aventura”



5 No ficción digital

Se ofrece un abanico que muestra la tipología de materiales de ficción digital con enlace a artículos relacionados. La mayoría de ellos están reseñados en el portal [Apptk.es](https://www.apptk.es)

Para saciar el apetito de saber más



EL DÍA DE PI

<https://apptk.es/el-dia-de-pi/>

¡Apps para aprender de todo!

The Very Hungry
Caterpillar
Shapes & Colors

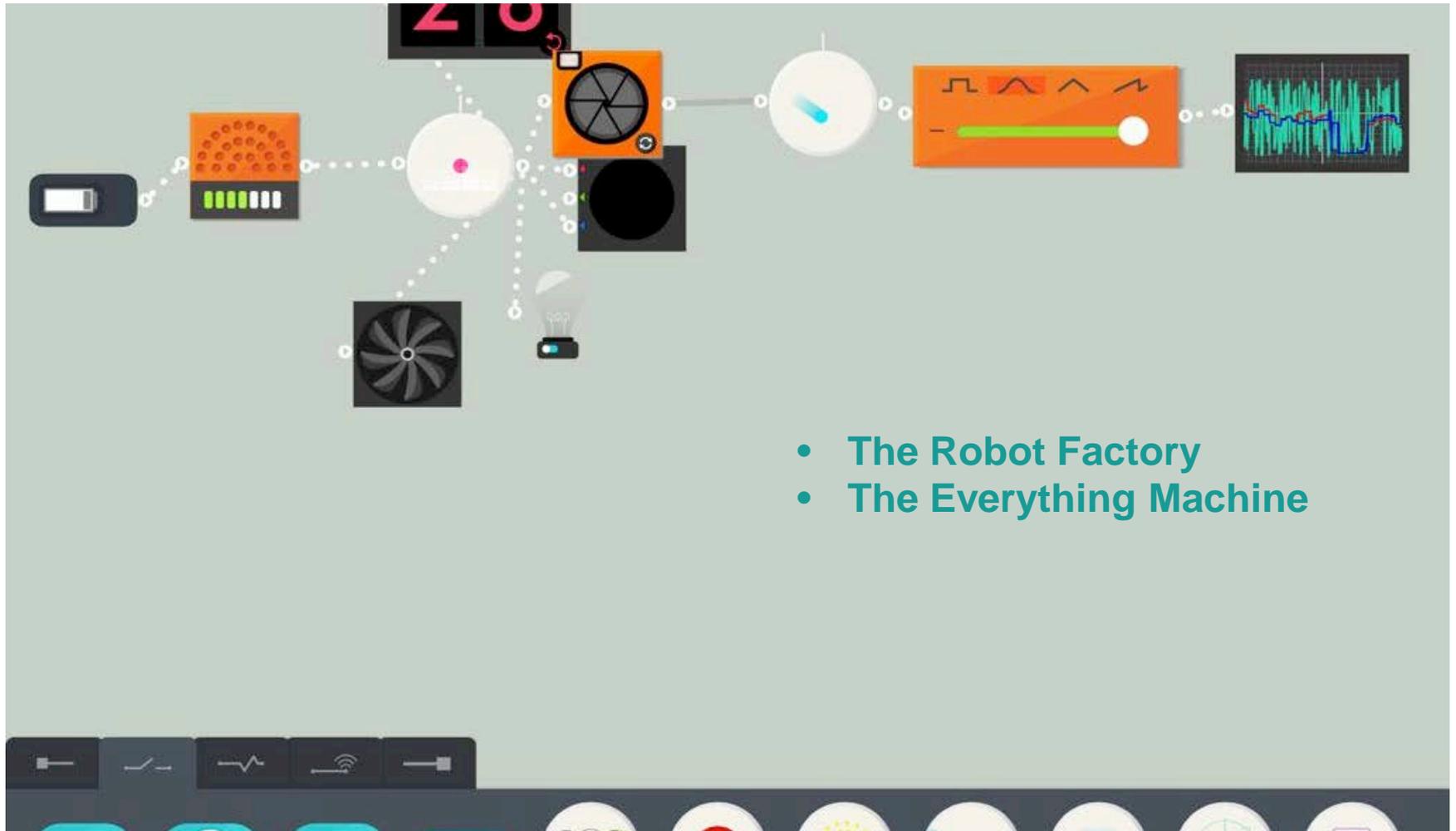


... formas y colores

Bridging Books



Apps de aprendizaje de destrezas



- The Robot Factory
- The Everything Machine

App para jugar, expresarse y crear historias ...
búscalas en appt.es



audiolibros

#Informe #USA

La proporción de personas que escuchan #audiolibros creció un 20% desde 2014

El crecimiento fue mayor entre los jóvenes: de 13 a 34 años ahora pasan el 19% de su tiempo con audio de palabras habladas (un 58% más que en 2014)



Spoken Word Audio Record, Edison Research y National Public Radio, 2019

<https://universoabierto.org/2019/11/18/la-proporcion-de-personas-que-escuchan-audiolibros-crecio-un-20/>

audiolibros



Narradores

<http://narradores.com/>

Seebook

<http://www.seebook.eu/>

Booka

<http://www.booka.es/>

LaAudioteca

<http://www.laaudioteca.com/>

Storytel

<https://www.storytel.es/>

- Incrementan la comprensión lectora (el 85% de lo que aprendemos lo hacemos a través del oído y la escucha) aunque no se dé el componente de decodificación que se dan en los procesos de lectura.
- Pueden ayudar a que los alumnos lean después libros impresos por encima de su nivel, dado que la escucha -siempre atenta, claro-, les facilita retener un mayor vocabulario.



PRUEBA STORYTEL

¡A la mierda la bicicleta!



AUTOR: GONZALO MOURE NARRADOR: DAVID RODRÍGUEZ
DISPONIBLE COMO AUDIOLIBRO.

Al escritor Gonzalo Moure le interesa contar las peripecias de personajes de jóvenes singulares, impares, cuyas vidas constituyen arquetipos de la diferencia. Le interesa narrar sus historias desde los puntos de vista frente al mundo que encarnan, distintivos, generadores de particulares miradas hacia la experiencia de vivir. En "A la mierda la bicicleta" escoge a un arriscado muchacho que vive en los campos semi-abandonados de la España interior,

insertado plenamente en la naturaleza que le rodea, que observa, cuida y goza. Un joven adolescente que se negará a jugar el papel de buen salvaje que un programa de televisión le invitará a interpretar, anteponiendo la lógica de su integridad a las promesas del beneficio material por parte del patrocinador. Una novela sobre dilemas éticos, que interesará a lectores de 14 años en adelante.

Idioma: Español Categoría: **Juvenil** Traductor:

Editorial: **Storyside**

Publicado: 2017-10-02

Duración: 4H 10M

ISBN: 9789177619468

LITERATURA ESPAÑOLA DE 15 AÑOS EN ADELANTE NOVELAS DE FORMACIÓN CONTEMPORANEA JUVENIL

 Me gusta 0

LIBROS SIMILARES

 Ayuda

Lecturas creadas en sistema binaural



La IA emula las lecturas de autores clásicos



El vasto mundo de los podcast.... También para niños y jóvenes

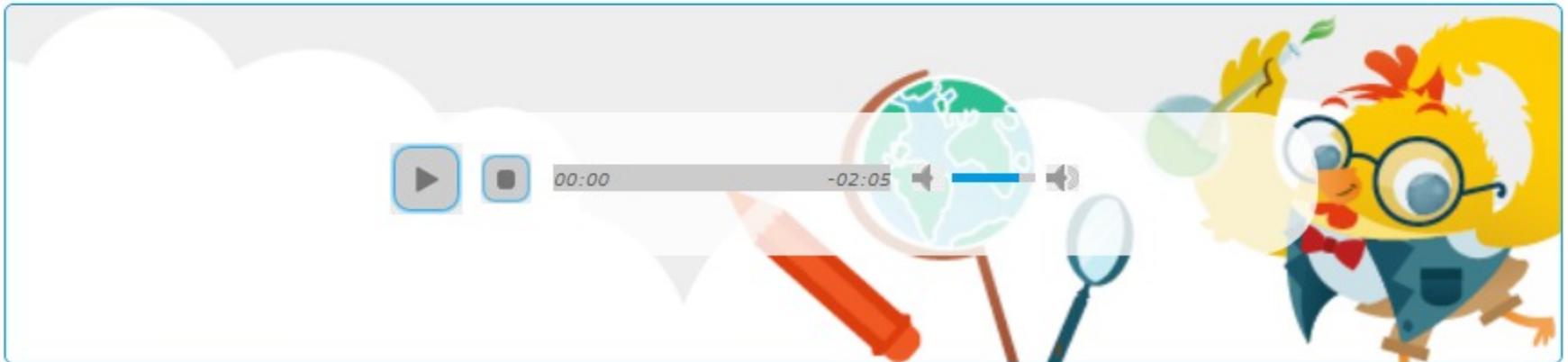


<https://aplicacionesandroid.es/aqui-estan-los-10-mejores-podcasts-para-niños/>
<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/los-mejores-podcasts-educativos-espanol/52124.html>

EL LABORATORIO DE KROKI

¿Quién dice que la ciencia es aburrida? Con los podcast infantiles del laboratorio de Kroki los más pequeños aprenderán jugando los secretos de la ciencia de una manera divertida.

LA BOTELLA DE BUCEO



Babyradio

<https://babyradio.es/podcasts-babyradio/?laboratorio>

Ecos del tiempo



Por CREA Radio iVOOX

Ecos del Tiempo | 1x04 El conflicto de los Comuneros, ¿Guerra o Revolución?, con Beatriz Majo Tomé

👍 7 💬 1

⬇ Descargar | 📡 Suscribirse | 🔗 Compartir Descargar APP

▶ REPRODUCIR 0:00:00 | 01:34:01



Por CREA Radio iVOOX

Ecos del Tiempo | 1x05 La Transición Española, con Itziar Reguero Sanz

👍 5 💬 2

⬇ Descargar | 📡 Suscribirse | 🔗 Compartir Descargar APP

▶ REPRODUCIR 0:00:00 | 01:34:38

<https://auclio.jimdo.com/ecos-del-tiempo-radio/>

Los videojuegos también cuentan ...

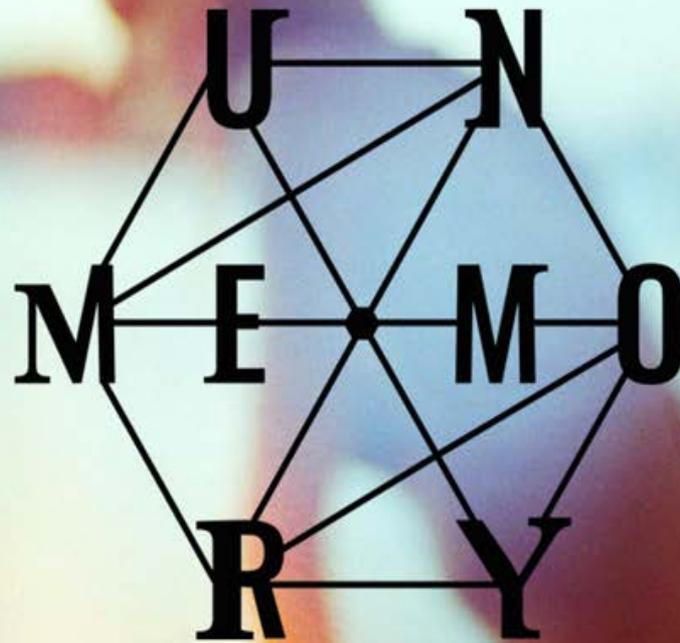


<https://anaordas.com/videojuegos-para-bibliotecas-archivos-y-museos/>

Las fronteras entre la lectura y el juego se desdibujan: Lecturas interactivas en formato videojuego

a *game* you can read.

a *noir novel* you can play.



Los videojuegos como herramienta educativa



- Que el juego tenga un valor propio a nivel artístico.
- Que promueva la creación.
- Que haya supuesto un hito en el mundo de los videojuegos por su mecánica, historia, estética y tecnología.
- Que promueva el juego cooperativo.
- Que sean juegos educativos.
- Que sean juegos creados en gallego, creados en Galicia, ...

INTEGRAR ...



No todas las personas lo tienen igual de fácil para #leer o aprender a leer



StorySign

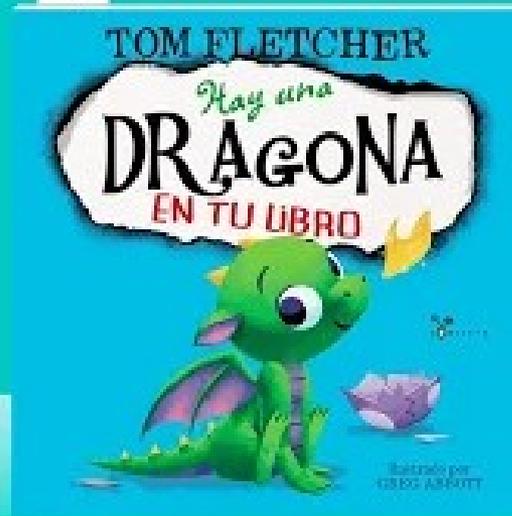
StorySign Educación Educación

3 PEGI 3

➕ Añadir a la lista de deseos



Descargar ahora



Hay una Dragona En Tu Libro



Descargar ahora

6 Mirar, valorar y escoger

¿Cómo escoger una obra digital?

identificar

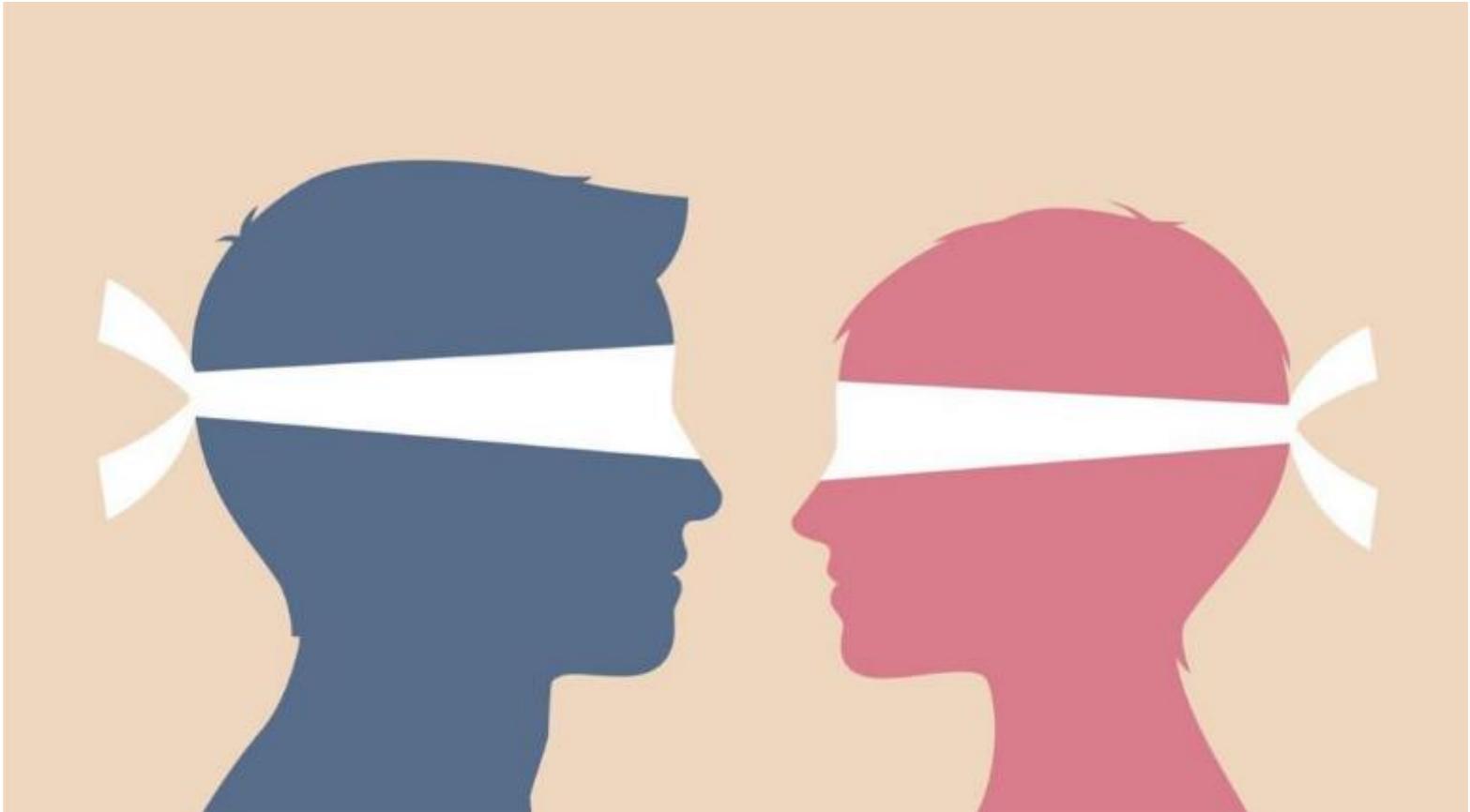
analizar

valorar

seleccionar



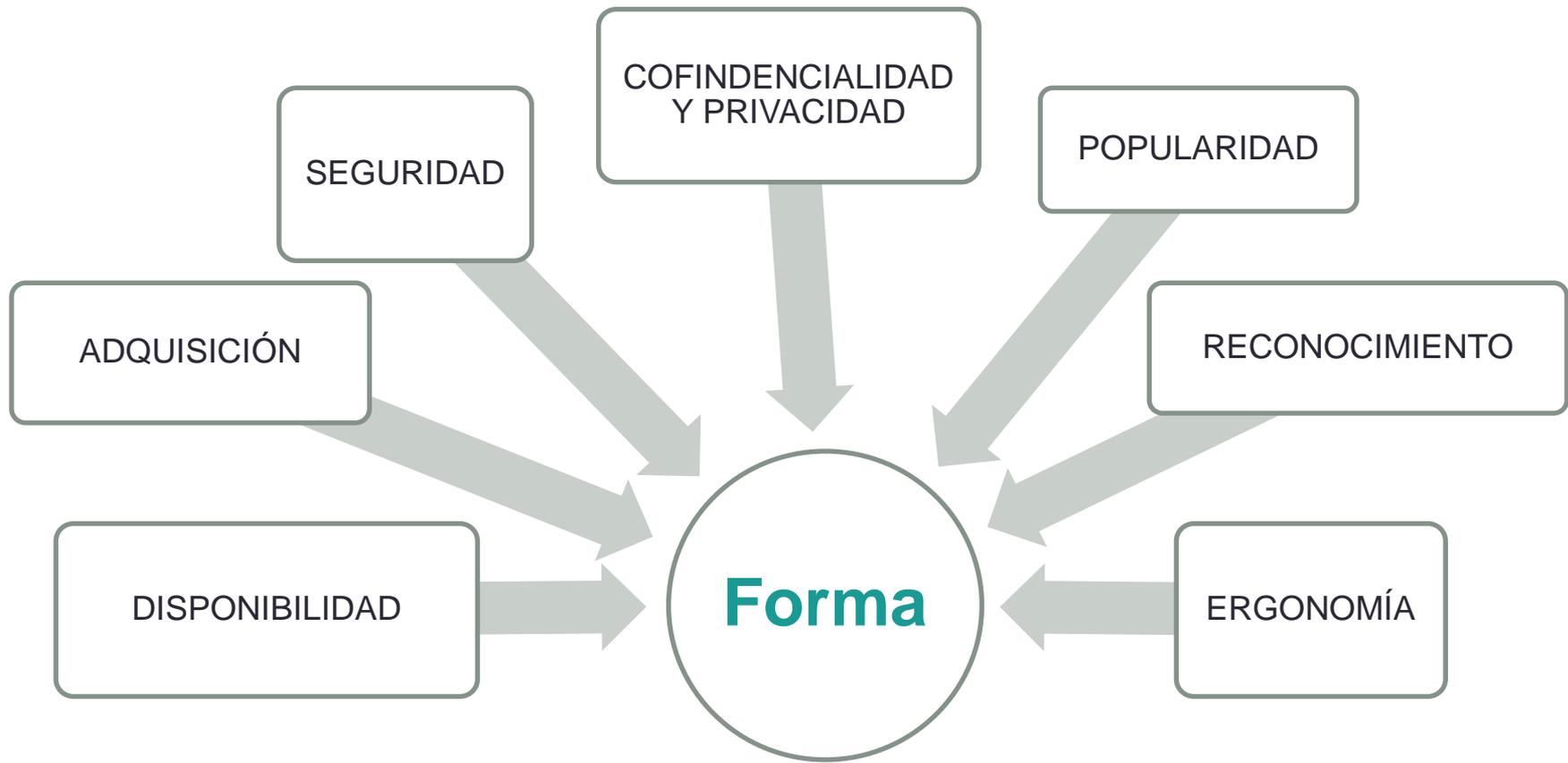
Para no elegir a ciegas



¿En qué nos fijamos a la hora de escoger una lectura de ficción o de no ficción?



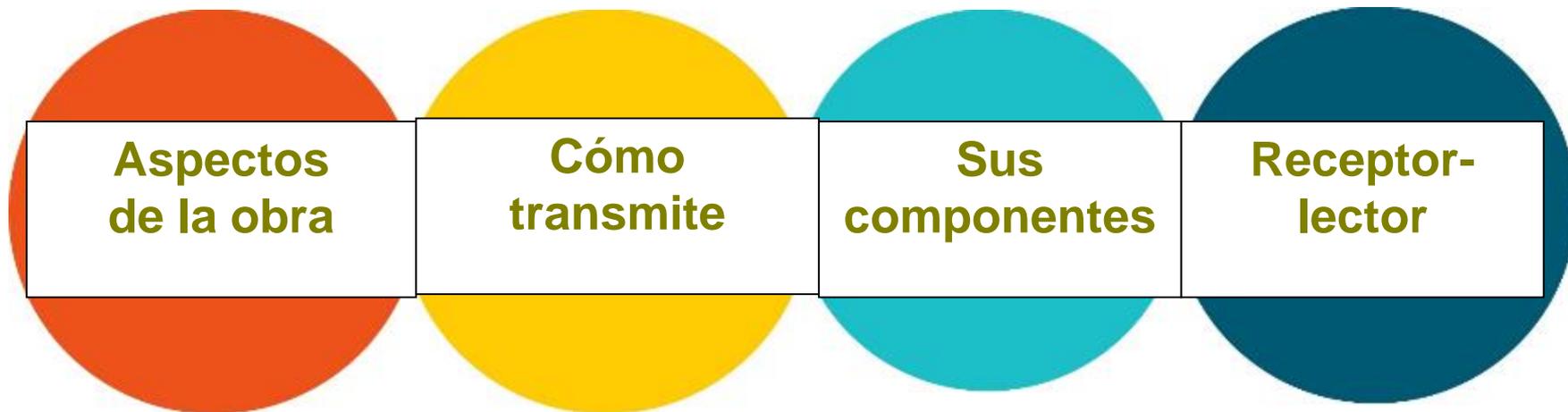
Escoger materiales digitales, ¿Qué mirar? 1



<http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/227071>

Escoger materiales digitales, ¿Qué mirar? 2





<p>¿Quiénes son los responsables? ¿Cuál es su propósito y si lo cumple? ¿Calidad literaria o científica? ¿La historia o tema? ¿Relevante, original? ¿Grado de legibilidad?</p>	<p>¿Cómo se estructura y organiza el contenido? ¿Lectura secuencial, se navega por secciones, botones, menús, enlaces...? ¿Es adecuado al público objetivo?</p>	<p>¿Cómo se compra? ¿Instalación y funcionamiento, es intuitivo? ¿Recursos multimedia y cómo se integran y complementan? ¿Resulta un todo armónico, fluido? ¿Ofrecen una experiencia rica?</p>	<p>¿A quién va dirigido? ¿Qué aporta al lector? ¿Adecuado en fondo a las capacidades e intereses? ¿Qué interactividad ofrece?</p>
---	--	---	---

¿En qué fijarse?

Responsables y propósito: ¿Quién está detrás del producto y de sus contenidos? ¿Cuál es la intención del recurso?

Estructura y organización:
Distribución de contenidos, navegación por secciones: botones, menú, páginas de datos, enlaces, etc.

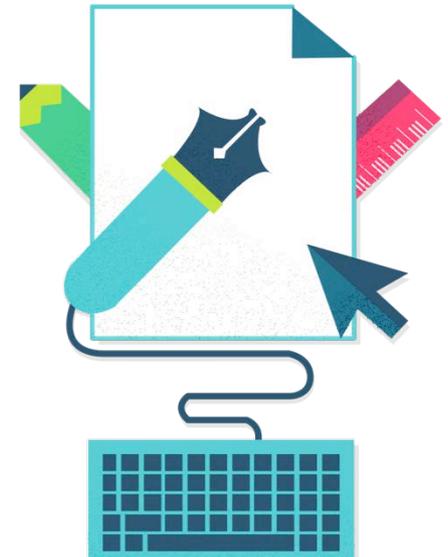
Qué le aporta al lector:
valorar la adecuación al destinatario, tanto en su contenido como en la forma, y el grado de interactividad que ofrece.

Características técnicas:
funcionamiento, instalación, carga, enlaces internos y externos.

Recursos multimedia:
Tipología, cualidades estéticas y pertinencia. Texto, imagen y sonido como un todo.

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** (entretener, 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.



Plataformas de venta a través del dispositivo...



Disponibles los contenidos sin aportar selección

Diversos modelos de adquisición...



- ▶ **Gratis con o sin publicidad**
- ▶ **In app purchase** (compras integradas. Solo app de lectura): La aplicación y los primeros contenidos (libros, pegatinas, ilustraciones...), son gratis el resto se compra dentro de la app
- ▶ **Suscripción** (Solo app de lectura): Puedes acceder a todos los títulos sin limitaciones
- ▶ **Gratis con limitaciones** (versión lite): Puedes acceder de forma limitada al contenido o las funcionalidades. Si te interesa debes descargar la aplicación completa.
- ▶ **Bundles** (paquetes): Paquetes de aplicaciones a precios reducidos que también se compran de forma independiente
- ▶ **Ofertas:** Paquetes de aplicaciones a precios reducidos en momentos puntuales.

Te ayudamos a elegir



Un nuevo recomendador de apps para niños y jóvenes

AppTK.es

RECOMENDADOR DE APPS PARA NIÑOS Y JÓVENES

INICIO APPS INFOGRAFÍA EQUIPO CONTACTO



¿Te animas con las apps? [Infografía]



¿TE ANIMAS CON LAS APPS?

ELISA YUSTE
CONSULTORA EN EDUCACIÓN Y LECTURA

CEPE
ELECTRA

COLABORA:
FUNDACIÓN SOLORZANO
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA



CONTENIDO

- Adecuado a la **edad** y **capacidad** del lector
- De **calidad** (texto, imagen, audio...)
- **Actualizado** y **accesible**
- **Bien estructurado** y **organizado**
- Con **buen nivel** de **interactividad**
- Con opciones de **personalización**



OTRAS CUESTIONES

- **Modelo de adquisición** (gratis, compras in-app, suscripción, bundles...)
- **Fórmulas de confidencialidad, privacidad y seguridad**
- **Popularidad, premios y reconocimientos**



EDADES Y TIEMPOS

- 2-6 años:** 20/30 máx.
 - 6-10 años:** 1 h máx.
 - + 10 años:** 2 h máx.
- * Antes de los 2 años no es recomendable exponer a los niños a las pantallas.



NIVELES DE AUTONOMÍA

- 2-6 años:** en compañía de un adulto
- 6-10 años:** con el acompañamiento de un adulto
- + 10 años:** uso autónomo



CONTROL PARENTAL

Recomendaciones:

- **Establecer** lugares y momentos de uso para evitar que los chicos estén conectados en situaciones u horarios inadecuados (actividades familiares, por la noche).
- **Establecer** tiempos de uso para evitar que los chicos estén conectados más tiempo del recomendable.
- **Establecer** límites de gasto para hacerlos conscientes y responsables de su consumo (en edades avanzadas).
- **Aprovechar** las funcionalidades incorporadas en los dispositivos y en las aplicaciones, así como las herramientas específicas que permiten gestionar el uso que hacen los menores de la tecnología, su acceso a determinados contenidos o el modo de compra.

Objetivos:

- **Evitar** el acceso a contenidos no adecuados y gastos indeseados; y, sobre todo, **prevenir** ansiedades indebidas, trastornos del sueño, descensos del rendimiento escolar y adicciones.



Visita:

AppTK.es

para descubrir las mejores recomendaciones



BUSCAR

- Palabras en el libro
- La definición de palabras en el diccionario o en Internet
- La traducción de palabras



PERSONALIZAR

- Cambiar la tipografía: tipo, tamaño...
- Ajustar el fondo de pantalla, el brillo
- Activar las opciones de audio y video
- Activar el movimiento de personajes, objetos u otros elementos interactivos
- Leer una o a doble página
- Reproducir la historia con o sin la voz del narrador
- Seleccionar de la lengua de la narración o el texto
- Grabar la historia con nuestra propia voz



INTERACTUAR

- Con las opciones de sonido de la app
- Con las opciones de movimiento de textos, personajes y objetos
- Con los efectos de focalización
- Con las capas de realidad aumentada
- Con los enlaces e hipervínculos



NAVEGAR

- Mostrar la barra de progreso de lectura
- Ir a una página concreta
- Ir al índice de la historia
- Incluir marcapáginas
- Generar el índice de marcapáginas
- Elegir el sistema de pase de páginas



ANOTAR

- Subrayar y destacar contenidos
- Incluir notas y comentarios
- Hacer índices de notas y comentarios

Recursos de ayuda para seleccionar apps



Appsmama

https://twitter.com/appsmama_es



APPTK

<http://apptk.es/>

Eduapps

<http://www.eduapps.es/>

Frikids

<http://www.frikids.com/>



Generación APPS

<http://generacionapps.com/>

Gretel

<http://www.gretel.cat/es/>

Reconocimientos que nos pueden dar pistas...



Digital Awards Bologna
<http://www.bookfair.bolognafiere.it/bologna-ragazzi-digital-award/1034.html>



El chupete
<http://www.elchupete.com/en/home>

7

**Formar lectores
competentes y
promover la lectura...**

... También en digital

Explorar nuevas dinámicas y estrategias en busca del lector del s. XXI...

Informar

Formar

Recomendar

Compartir

Expresarse

Crear

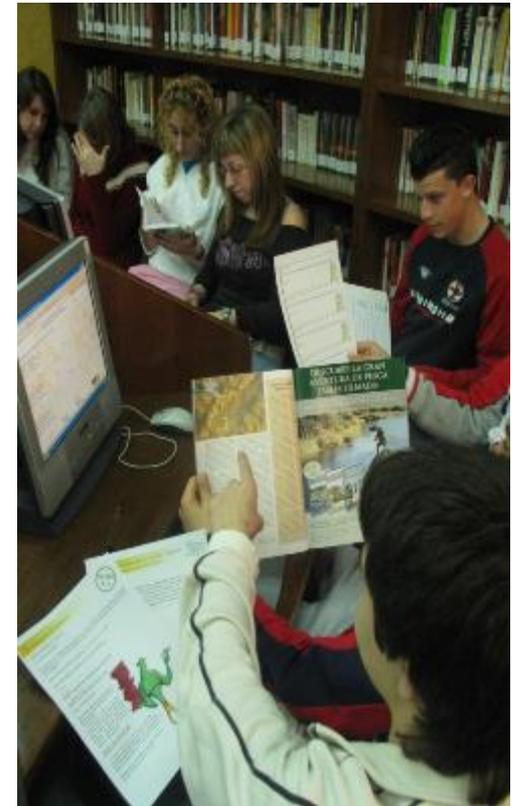
Encontrarse

Colaborar

Leer

Investigar

Tender puentes



7.1

**Informar, comunicar,
difundir...**

INFORMAR

Comunicación y visibilidad

Vista **Cuenta** Contactos Llamar Chat Ventana Ayuda

Cambiar estado ▶

Conectado

Ausente

No disponible

Ocupado

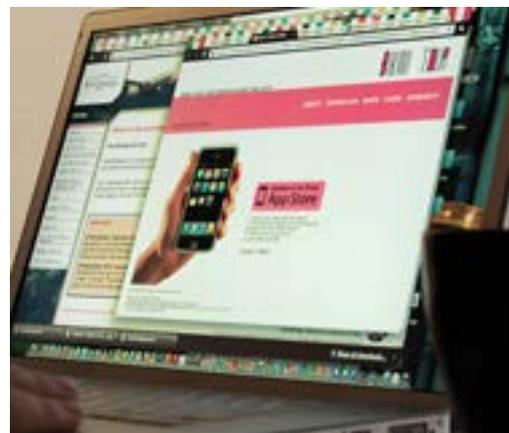
✓ Invisible

Desconectado

Visibilidad: Informar, dar a conocer, guiar



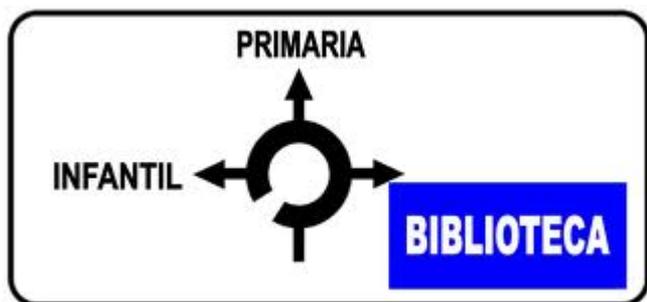
**Así es
tu biblioteca**



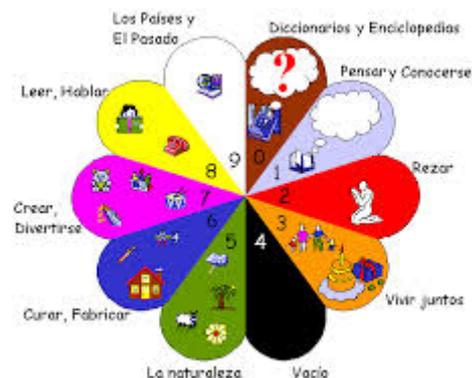
Dónde está

Qué ofrece

Cómo utilizarla



Zona de Video	Zona de Audio	Zona de Lectura	Zona de Trabajo individual
Zona de Trabajo en equipo	Zona Multimedia	El rincón infantil	Revistas
Hemeroteca	Trabajos realizados por el alumnado	Mapas y documentos gráficos	Novedades
Servicio de préstamo	Buzón de sugerencias	Literatura de ficción	Navarra historia, geografía, etc.
Libros de texto	Panel informativo	Normas de funcionamiento, horarios, préstamos, reservas, Responsabilidades de la biblioteca	Biblioteca
Generalidades	Filosofía	Religión	Ciencias exactas y naturales
Ciencias aplicadas	Arte, Música, Deportes, Ocio	Lenguaje	Ciencias sociales y humanas



0	1
Generalidades	Filosofía
2	3
Religión	Ciencias sociales
4	5
vacío	Ciencias exactas y naturales
6	7
Ciencias aplicadas	Arte, Música, Deportes, Ocio
8	9
Lenguaje	Geografía, Historia
Libros para hablar y leer	Normas y horarios

CDU CLASIFICACIÓN DECIMAL UNIVERSAL

QUÉ TE OFRECE LA BIBLIOTECA

HORARIOS

- Horario Escolar
- Uso de la Biblioteca con los profesores para actividades vinculadas a las materias
- Horario Extraescolar
- durante las tardes libres
- de 17 a 18.30 h

ACTIVIDADES

- Club de Lectura
- Charlas con escritores
- Teatro y animación a la lectura
- Visitas a otras Bibliotecas
- Ciclos de cine y literatura
- Feria del Libro

SERVICIO DE PRÉSTAMO

- Préstamo a domicilio

FORMACIÓN

- Taller de dossier de prensa
- Seminario sobre trabajos de investigación bibliográfica
- Orientación en la búsqueda de información



Servicio de geolocalización en el que los usuarios comparten información sobre los lugares que visitan, añadiendo sus datos, comentándolos o recomendando productos o servicios que se ofrecen en ellos.



Además de marcar la ubicación se puede integrar información de la biblioteca, acceso a perfiles, recomendaciones, aplicar a escenarios de novelas, casas de autores, etc.

<https://es.foursquare.com/bernabevillalba/list/todas-las-bibliotecas-de-madrid>

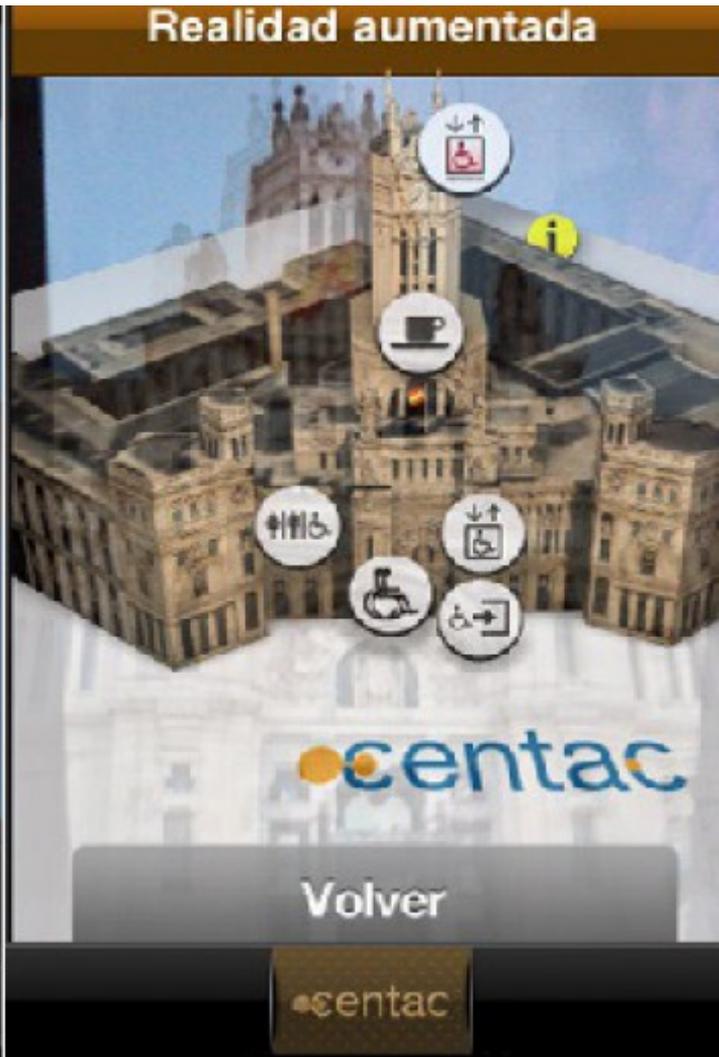
layar



<http://www.youtube.com/watch?v=sKPOw7-iBUE>

Está disponible en este enlace:

<https://www.layar.com/layers/bibliotecas2011>

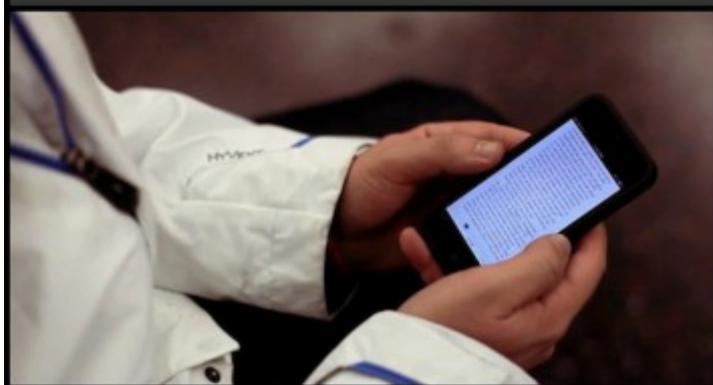


1:16min

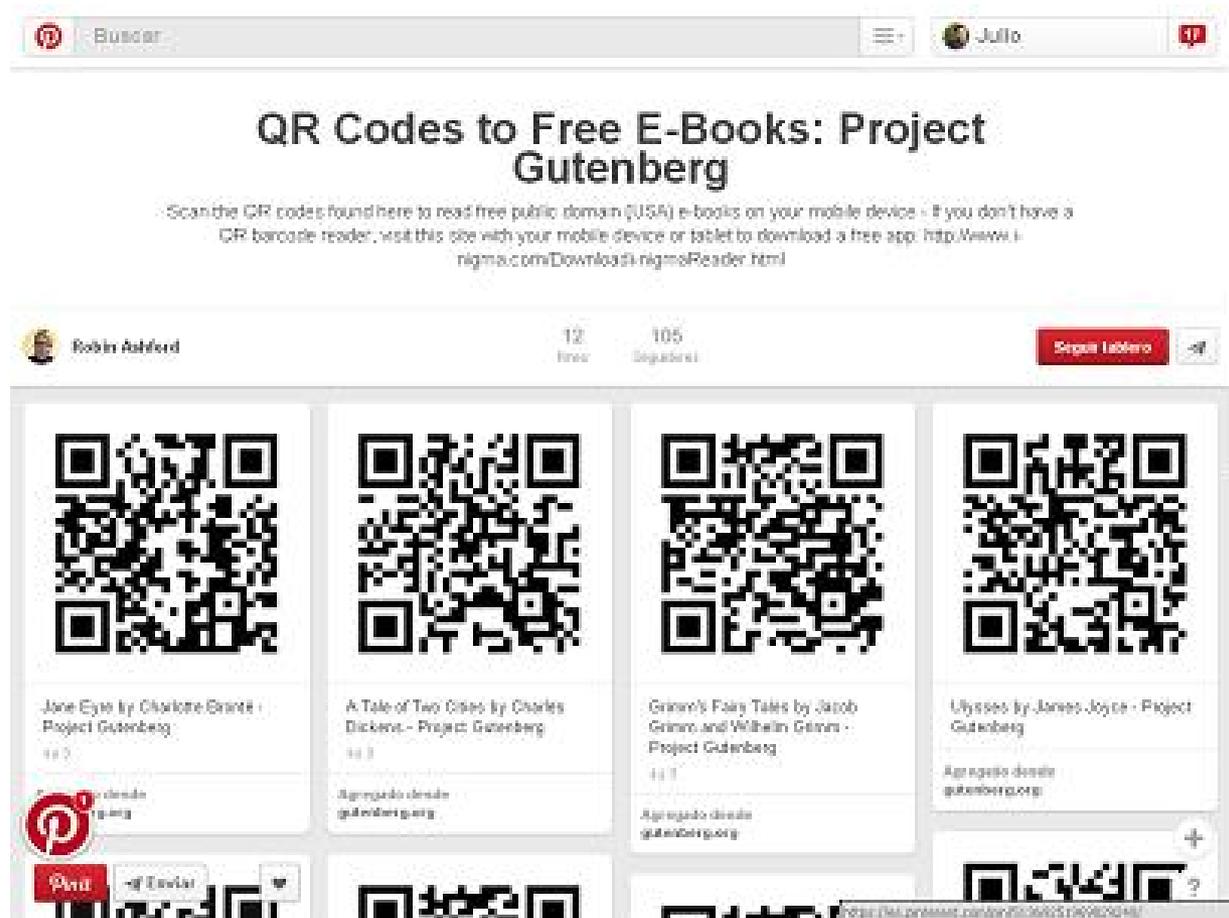
1:51 min



<https://www.youtube.com/watch?v=bjcmbB8IQno>



Códigos QR para acceder a los clásicos



http://www.gutenberg.org/wiki/ES_Portada

<http://www.cervantesvirtual.com/>

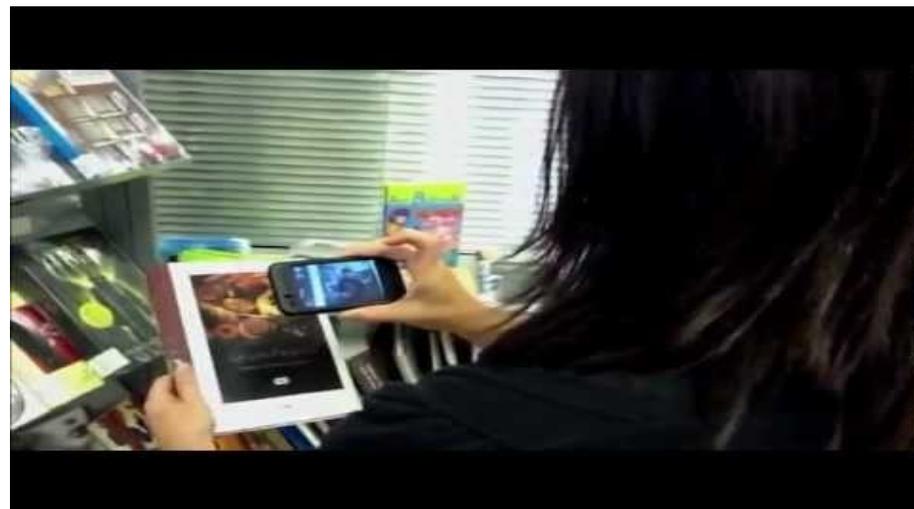


Pósters temáticos sobre obras y autores en códigos QR con enlaces a archivos sonoros.

http://www.lecturalab.org/story/Los-cdigos-QR-y-su-uso-en-el-entorno-acadmico_3180

Nueve usos de la realidad aumentada en bibliotecas

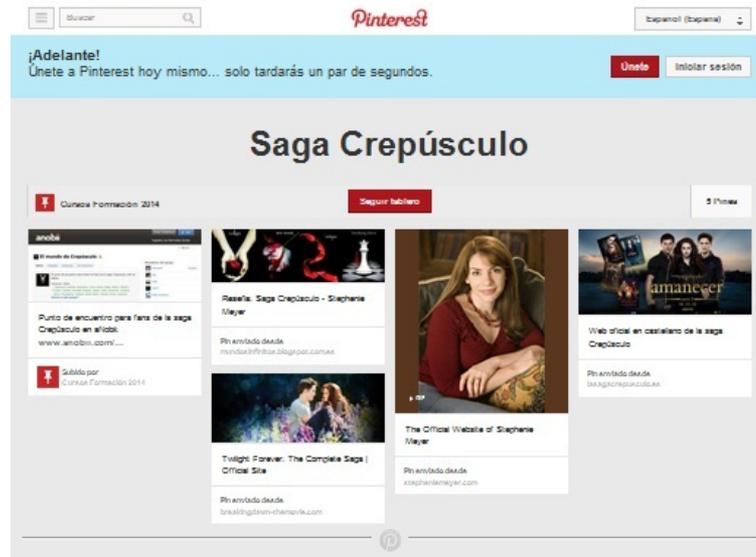
http://www.lecturalab.org/story/Nueve-usos-de-la-realidad-aumentada-en-bibliotecas_3736



<https://www.youtube.com/watch?v=vgPbbgWBQXY>



Los múltiples usos del los Códigos QR



El código QR lleva a una página con enlaces a información complementaria sobre la Saga Crepúsculo, más concretamente a un tablero creado en Pinterest con motivo del desarrollo de este curso, desde el que se puede acceder a las páginas oficiales en inglés y castellano, la web de la autora, a una reseña y a un grupo

Crear códigos QR



Herramienta web de creación de códigos QR [Unitag](https://www.elisayuste.com/entre-hadas-y-gigantes-mira-como-suen/)

<https://www.elisayuste.com/entre-hadas-y-gigantes-mira-como-suen/>

Crear contenidos de Realidad Aumentada

 ELISA YUSTE
CONSULTORA EN CULTURA Y LECTURA | App de lectura de Aurasma



Herramienta web de creación de Realidad Aumentada [Aurasma](https://www.elisayuste.com/entre-hadas-y-gigantes-un-mundo-en-expansion/)

<https://www.elisayuste.com/entre-hadas-y-gigantes-un-mundo-en-expansion/>

Presencia en redes sociales

chuleta de las redes sociales		CARA A										
uso	Es eficiente	A determinar	No es recomendable	Selección de reputación digital	Comunicación corporativa	Comunicación de productos / eventos	Viabilidad	Prevención de crisis	Atención al cliente	Gestión de conocimiento	Comunicación interna	Captación de talento
<p>Google Alerts</p> <p>Technorati</p>	ALERTAS EN LA RED: Herramientas como Google Alerts, Technorati, Track Link o la creación de alertas a través de RSS permiten monitorizar lo que se publica en la Red sobre marcas, conceptos o personas clave.	Es eficiente	A determinar	Es eficiente para gestión de Com. corporativa.	Es eficiente para gestión de Com. corporativa.	Es eficiente para gestión de Com. corporativa.	Contribuye de forma importante a conocer la viabilidad de la compañía en la Red.	Fundamental para detectar potenciales situaciones de crisis.	Seguimiento de publicaciones y comentarios, no contacto con el cliente.	No es de especial ayuda para gestión de conocimiento.	No es adecuada para comunicación interna.	No es útil para captar talento.
<p>Google reader</p> <p>YouTube</p>	RSS / SINDICACIÓN DE CONTENIDOS: Herramientas como Google Reader, Yahoo o Feedreader nos permiten consultar la información publicada en los diferentes páginas web, sin tener que visitar una por una.	Es eficiente	A determinar	Mantención de comunicación corporativa. Incluye RSS en web corporativa. Incluye a medios y usuarios de relaciones.	RSS en la web de la compañía permite seguimiento puntual de informaciones.	RSS en la web de la compañía permite seguimiento puntual de informaciones.	Contribuye de forma importante a conocer la viabilidad de la compañía en la Red.	Permiten detectar potenciales situaciones de crisis de forma temprana y prevenir crisis.	Seguimiento de publicaciones y comentarios, pero no contacto con el cliente.	No es de especial ayuda para gestión de conocimiento.	Útil para conocer novedades de interés para la compañía y compartirlos con los empleados.	No constituye una ayuda para captar talento.
<p>@tuenti</p>	TWITTER: Red social generalista, fundamentalmente dirigida a gente joven. Los usuarios publican y comentan todo tipo de información, personal y profesional.	Es eficiente	A determinar	Muy potente. Da noticia de la opinión de algunas de las empresas más importantes del sector. Muy competitiva en cuanto a usuarios.	Muy potente. Da noticia de la opinión de algunas de las empresas más importantes del sector. Muy competitiva en cuanto a usuarios.	Es eficiente. Con muchas opciones imaginativas y posibilidades para el gestión respecto de la Red (publicar, etc.).	Buena herramienta, aunque los motores de búsqueda aún no la reconocen bien.	Puede permitirse detectar rumores o quejas de forma temprana.	Es eficiente herramienta de contacto con el cliente.	Buena. Respuestas inmediatas de público respecto a dudas o quejas de forma temprana y prevenir crisis.	Su potencia depende de las características de la Red (cantidad de usuarios) y está mucho más ligada al tipo de compañía.	Más indicada para algunos sectores: educación, salud, voluntariado y temas para personas organizadas y muy activas.
<p>facebook</p>	FACEBOOK: Red social generalista más popular en todo el mundo. Los usuarios publican y comentan todo tipo de información, personal y profesional.	Es eficiente	A determinar	Muy potente. Permite captar gente que muestra en su perfil que le interesa "lo que yo". Cuenta mayor información. Más, más actividad.	Muy potente. Permite captar gente que muestra en su perfil que le interesa "lo que yo". Cuenta mayor información. Más, más actividad.	Es eficiente. Actividades personalizadas o estatus que pueden ser todos los usuarios de la Red (que hacen sus contactos).	Buena herramienta, aunque los motores de búsqueda aún no la reconocen bien.	Puede permitirse detectar rumores o quejas de forma temprana.	Es eficiente herramienta de contacto con el cliente.	Buena. Permite compartir información e intercambiar opiniones.	Su potencia depende de la aplicación que se haga con los usuarios. Buena opción para eventos, actividades y necesidades de la empresa.	Pública sus actividades, hacer respuestas inmediatas y encontrar gente interesada aunque no sea en el momento.
<p>twitter</p>	TWITTER: herramienta de microblogging, que permite enviar mensajes con un máximo de 140 caracteres de forma instantánea y gratuita a sus seguidores. Perfil profesional muy potente. Permite adjuntar vídeos, fotos, audios, etc.	Es eficiente	A determinar	Permite para gestión de reputación. Para ser atractivo, comunicar, interactuar y aportar contenido interesante y creativo.	Permite para gestión de reputación. Para ser atractivo, comunicar, interactuar y aportar contenido interesante y creativo.	Permite para comunicar información de productos o eventos y relacionar los. Herramienta sencilla. Es eficiente para investigación de mercado.	Es eficiente herramienta para aumentar la visibilidad de la compañía y generar tráfico a nuestra web o a nuestra tienda.	Permite detectar rumores o quejas de forma temprana. Su eficacia en la prevención de crisis depende de la correcta gestión del canal.	Es eficiente herramienta de contacto con el cliente.	Es eficiente canal para compartir conocimiento. Ofrece gran variedad de funcionalidades. Posibilidad de interactuar y compartir presentaciones.	Se pueden sustituir mail, llamadas o incluso reuniones interdepartamentales por tweets. Implica transparencia y accesibilidad de directivos.	Permite conocer a las personas más relevantes, publicar estatus y recibir respuestas inmediatas. Permite intercambiar y analizar de ofertas.
<p>flickr</p>	PHOTOS: herramienta de microblogging, que permite enviar mensajes con una longitud máxima de 150 caracteres. Permite crear grupos temáticos y generar con los usuarios del grupo un necesidad de seguir información. Permite buscar.	Es eficiente	A determinar	Permite para gestión de reputación. Para ser atractivo, comunicar, interactuar y aportar contenido interesante y creativo.	Permite para gestión de reputación. Para ser atractivo, comunicar, interactuar y aportar contenido interesante y creativo.	Permite para comunicar información de productos o eventos y relacionar los. Herramienta sencilla. Es eficiente para investigación de mercado.	Es eficiente herramienta para aumentar la visibilidad de la compañía y generar tráfico a nuestra web o a nuestra tienda.	Permite detectar rumores o quejas de forma temprana. Su eficacia en la prevención de crisis depende de la correcta gestión del canal.	Es eficiente herramienta de contacto con el cliente.	Es eficiente canal para compartir conocimiento. Ofrece gran variedad de funcionalidades. Posibilidad de interactuar y compartir presentaciones.	Se pueden sustituir mail, llamadas o incluso reuniones interdepartamentales por tweets. Implica transparencia y accesibilidad de directivos.	Permite conocer a las personas más relevantes, publicar estatus y recibir respuestas inmediatas. Permite intercambiar y analizar de ofertas.
<p>flickr</p>	Flickr: Publicación de fotos que pueden ser vistas, compartidas y descargadas por los usuarios de la Red.	Es eficiente	A determinar	Buena para crear o reforzar marca y su imagen. Recuerdo buen número, con mayor actividad y buena documentación y etiquetas.	Buena herramienta para mostrar imágenes de interés para la compañía. Perfecta para mostrar la imagen documental y etiquetas.	Refuerza la comunicación, especialmente con los medios, con imágenes variadas y de calidad.	Es eficiente herramienta, bien registrada en los motores de búsqueda y expone a otros canales.	Casi. Únicamente cuando llega que refuerza el mensaje con imágenes variadas en otros canales.	Herramienta útil para la atención al cliente.	Valores de canal para compartir información de muy rápida.	Muy limitado. Poco más allá de dar a conocer acontecimientos o eventos.	No es útil para la captación de talento.
<p>YouTube</p>	YOUTUBE: Publicación de vídeos que pueden ser vistos, compartidos y descargados por los usuarios de la Red.	Es eficiente	A determinar	Perfecto para presentaciones, videos de prensa, documentales... puede ser muy potente con el enfoque adecuado.	Perfecto para presentaciones, videos de prensa, documentales... puede ser muy potente con el enfoque adecuado.	Buena. Vídeos descriptivos, tutoriales, explicativos, presentaciones... para clientes, proveedores y socios.	Es eficiente. Bien registrada en los motores de búsqueda y expone a otros canales.	Permite herramienta de prevención y gestión de crisis, por su alcance y video que en todo tipo de redes y canales.	Se potencia el video en la forma de los mensajes con imagen y sonido. Con integración puede ser una forma de respuesta "bando la cara".	Permite conferencias, tutoriales... importantes a otros redes y canales y con la fuerza de la imagen.	Valores limitados, pero más allá de "mostrar" presentaciones, eventos...	Útil herramienta para la captación de talento.
<p>vimeo</p>	VIMEO: Publicación de vídeos que pueden ser vistos, compartidos y descargados. No admite vídeos comerciales, documentales de vídeo-logs o fotografías. El contenido debe ser creado por el usuario. Alta resolución e imagen de vídeo más limpia que YouTube.	Es eficiente	A determinar	Permite aportar información de interés sobre la compañía. No es comercial.	Permite aportar información de interés sobre la compañía. No es comercial.	Refuerza la comunicación, especialmente con los medios, con imágenes variadas y de calidad.	Es eficiente herramienta, bien registrada en los motores de búsqueda y expone a otros canales.	No es la mejor herramienta para prevenir crisis.	Es eficiente herramienta de contacto con el cliente.	Es eficiente canal para compartir conocimiento. Ofrece gran variedad de funcionalidades. Posibilidad de interactuar y compartir presentaciones.	No es adecuada para comunicación interna.	Es determinante. Comparte, publica y a la vez, puede ser un buen canal para mostrar perfiles de interés.
<p>LinkedIn</p>	LINKEDIN: Red social profesional que nos permite crear y gestionar una amplia agenda de contactos profesionales. Buscar proveedores y referencias, recibir ofertas de nuestro interés, pedir opiniones, etc.	Es eficiente	A determinar	Muy potente. Permite captar gente que muestra en su perfil que le interesa "lo que yo". Cuenta mayor información. Más, más actividad.	Muy potente. Permite captar gente que muestra en su perfil que le interesa "lo que yo". Cuenta mayor información. Más, más actividad.	Refuerza la comunicación, especialmente con los medios, con imágenes variadas y de calidad.	Es eficiente herramienta, bien registrada en los motores de búsqueda y expone a otros canales.	No es la mejor herramienta para prevenir crisis.	Respuesta a preguntas, comentarios de clientes, conversación de calidad con clientes.	Creación y publicación de contenido de interés, presentaciones, propuestas, respuestas a comentarios. Permite potenciar imagen como figura relevante.	Es eficiente. Útil en un entorno profesional.	Es eficiente. Buena opción para captar talento.

Instrumentos muy adecuados para la difusión de los contenidos y los servicios de la biblioteca



Snapchat



Nuevos escenarios también para las bibliotecas...

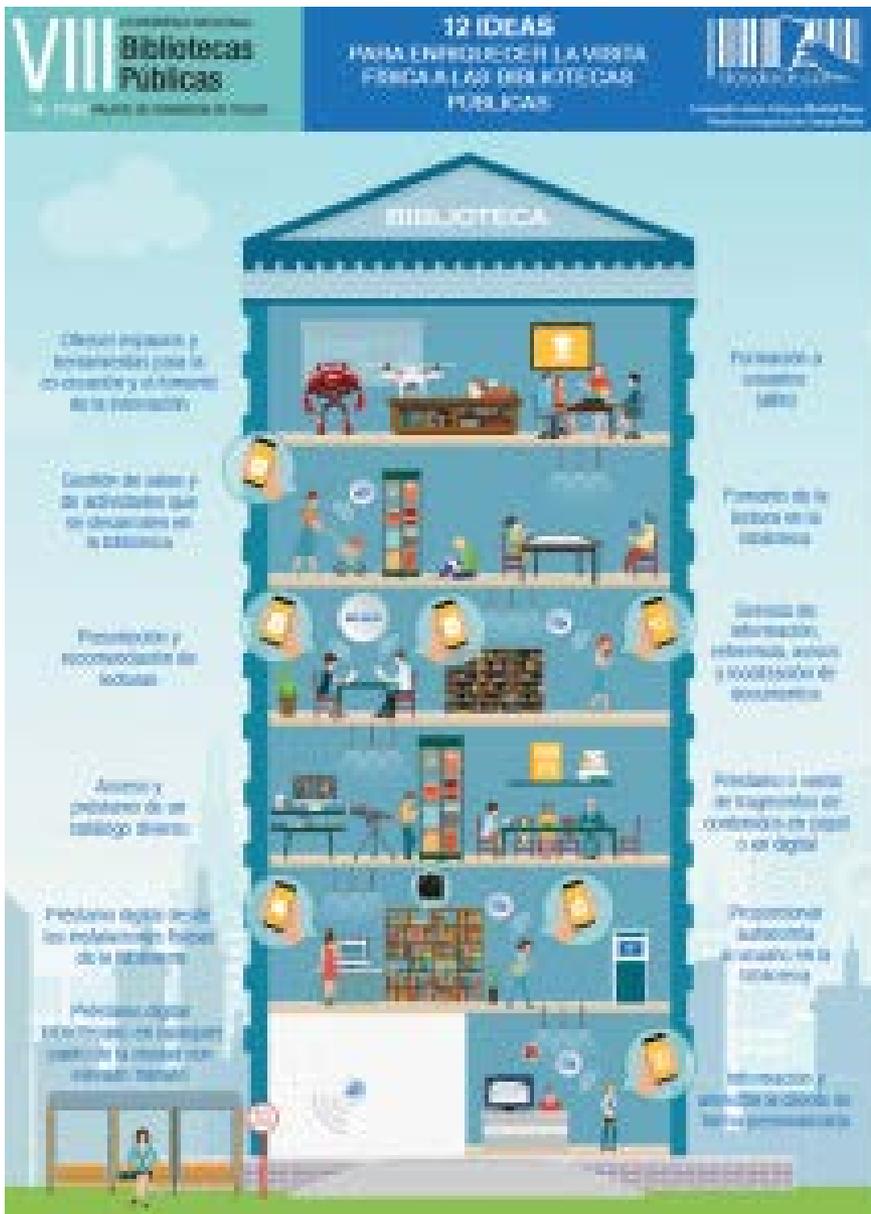


Pantallas,
booktrailers,
informaciones
complementarias,
creación...



https://www.youtube.com/watch?v=TpFO_L_jA1c

Así serían las bibliotecas del futuro: <http://www.actualidadeditorial.com/asi-seran-las-bibliotecas-del-futuro/>



Cómo enriquecer la visita física a las bibliotecas con tecnología

<http://www.dosdoce.com/2016/11/18/enriquecer-la-visita-fisica-las-bibliotecas-tecnologia/>

7.2

**Recomendar,
Invitar a expresarse,
compartir,
crear,
participar...**

RECOMENDAR

Escaparates de lecturas

- En publicación digital:
<http://unpuntocurioso.com/lecturas/>



Vidorecomendaciones

<http://labiblionavave.blogspot.com/p/video-recomendaciones.html>

Guías de múltiples caras



<https://www.youtube.com/watch?v=uDQST2saP7A>



- En tablonos Pinterest:
<http://www.pinterest.com/pin/find?url=http%3A%2F%2Funpuntocurioso.com%2Flecturas%2F>



<https://es.calameo.com/books/00057299652117534e000>

Calameo, Pinterest, Youtube ...

Varían las obras, las voces y también varían los canales...



LA BIBLIOTECA RECOMIENDA: Pinterest Biblioteca de Cocentaina <http://pinterest.com/salviabiblio/>

RESEÑAS BIBLOGTECARIAS

<https://www.pinterest.es/biblogtecarios/rese%C3%B1as-biblogtecarias/>



NUESTRAS LECTORAS RECOMIENDAN: Pinterest Biblioteca de Muskiz <https://www.pinterest.es/bibmus/nuestras-lectoras-recomiendan/>





Como registro de actividades....
Memoria exposiciones...

En un album de fotos en Flickr
<https://www.flickr.com/photos/bibliotecafyL/albums/72157698782492792>

O un tablero en Pinterest
<https://www.pinterest.es/BibliotecaFyL/rebeldes-y-trasgresoras-iii-d%C3%ADa-de-las-escriptoras-/>

Cómo encuentran los lectores su próxima lectura



Infografía “Cómo encuentran los lectores su próxima lectura”

<http://www.dosdoce.com/2016/05/09/infografia-encuentran-lectores-proxima-lectura/>

El boca a boca y la socialización de lecturas



Komilibro

<http://komilibro.blogspot.com.es/>

pickingideas

<http://www.pickingideas.com/>

Booktubers y otras especies ...

Book
YouTube





Influencia decisiva en el consumo
(aunque ellos no lo saben)

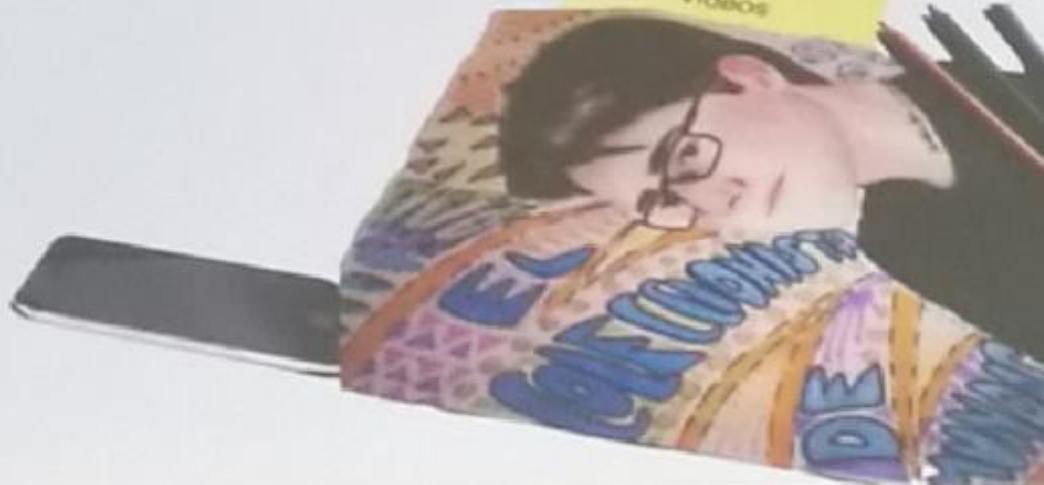
Las editoriales les utilizan para divulgar sus novedades

Como los youtubers atraídos por su situación de pequeñas celebrities = comienzan a publicar libros

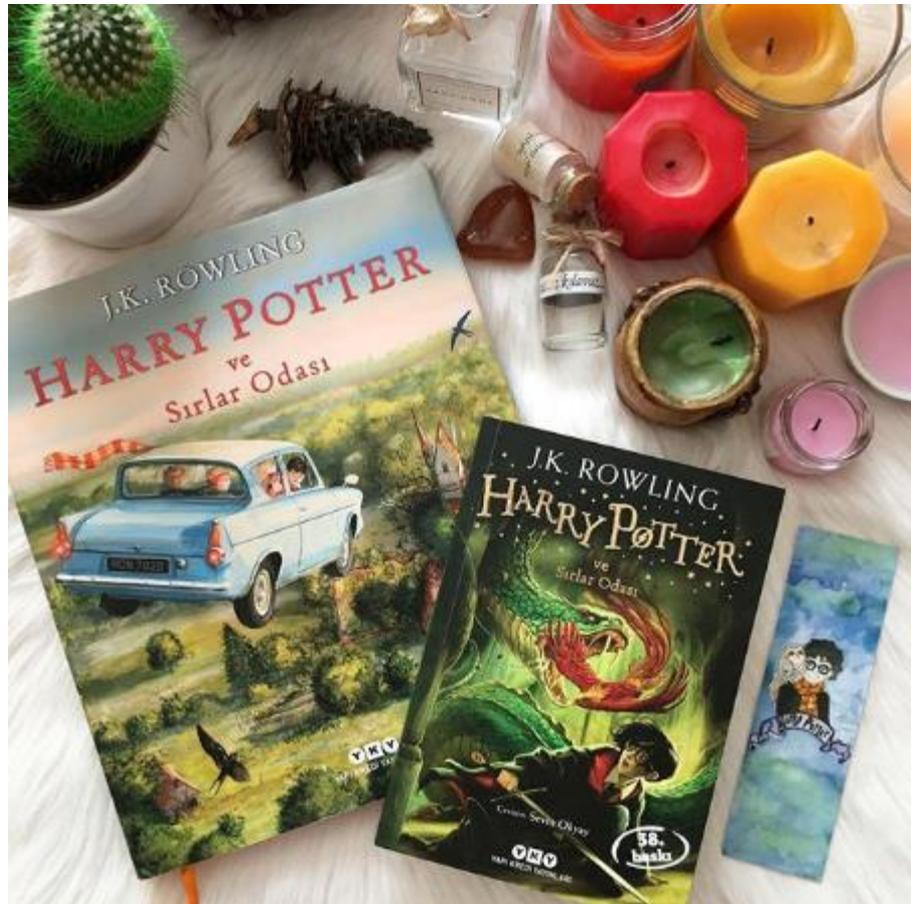
A los jóvenes les gusta hablar de lo que leen

Continuo flujo de comentarios
Espacios muy vivos

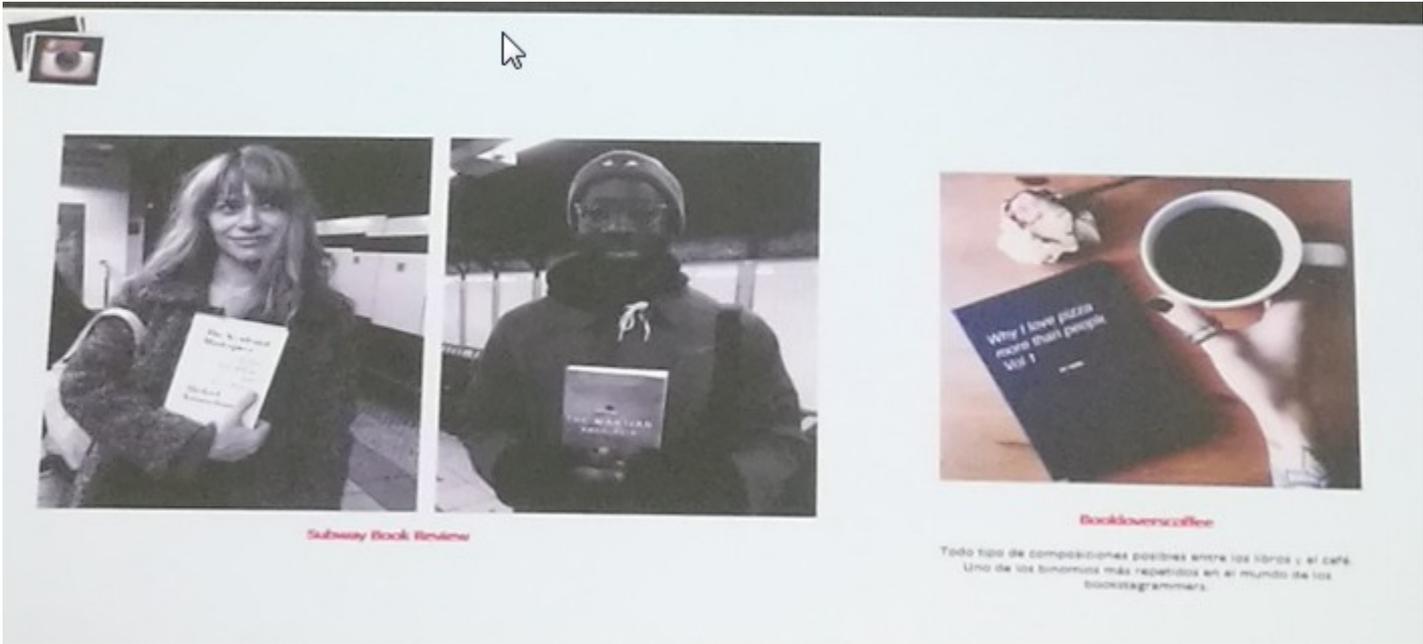
Autoexigencia
Sus seguidores piden nuevos videos



bookstagram y bookstagramers



<http://blogconlicencia.com/que-es-bookstagram-y-como-puede-ayudar-a-autores-y-editores/>



Subway Book Review

Bookdownscoffee

Todo tipo de composiciones posibles entre los libros y el café.
Uno de los binomios más repetidos en el mundo de los bookstagrammers.



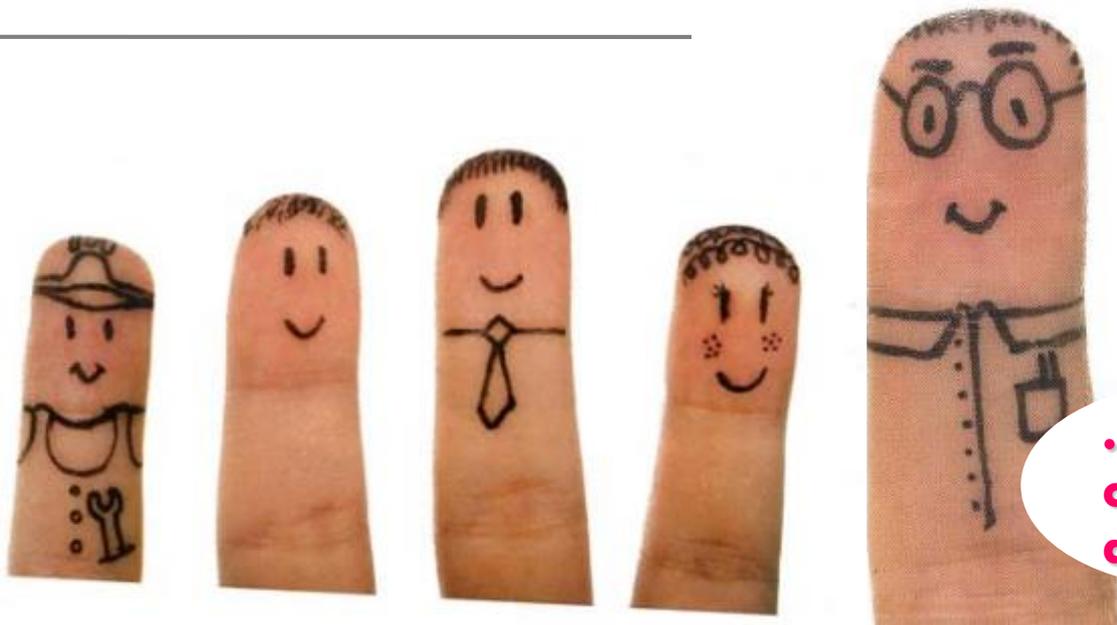
¿Qué es TikTok?

Tik Tok también es educativo: miles de jóvenes crean videos de 15 segundos para representar eventos históricos

⌕ En la red social de vídeo se ha popularizado la moda de representar algún momento histórico con escenas de entre 10 y 20 segundos

COMPARTIR Y ENCONTRARSE

iiiCompartir
lecturas, tiempos, sensaciones...!!!



**...para
chuparse los
dedos...**

COMPARTIR lecturas: clubes y redes sociales de lectores

Un ejemplo: Contenedor de Océanos

VÍDEO

http://www.youtube.com/watch?feature=player_detailpage&v=O6WokeAv9aA



El libro no es estático, se lee y se comenta. En tiempos de cambios e interrogantes se necesita más que nunca, incluso se impone, una realidad que viene practicándose desde tiempos inmemoriales: la lectura compartida. Ofrecer un lugar de encuentro para los grupos de lectores alrededor de la palabra y la imagen es la mejor forma de reforzar su relación con la lectura.

Un mar de ideas para compartir

Exploremos los múltiples brazos de este club de lectores formado íntegramente por adolescentes de entre 14 y 20 años:

Blog: <https://contenedordeoceanos.wordpress.com/>

Espacio en Tumblr: <http://www.contenedordeoceanos.tumblr.com/>

Canal de Youtube: <http://www.youtube.com/user/BibliotecaGSR>

Perfil en Twitter [@C_Oceanos](https://twitter.com/C_Oceanos) -https://twitter.com/C_Oceanos

Perfil en Facebook: <https://www.facebook.com/contenedor.deoceanos>

Clubes de lectura presenciales y en la nube,
con obras impresas o tabletas...



ENCONTRARSE con autores y profesionales, en presencia ...

Dos ejemplos de uso de un Blog
como herramienta para la
preparación de un encuentro



Encuentro con
Juan Kruz Igerabide
www.wix.com/encuentroconautor/juankruzigerabide



Encuentro con
Elia Barceló
<http://soyfandeeeliabarcelo.blogspot.com.es>

ENCONTRARSE con autores y profesionales, ... y en la nube



@_LauraGallego ya está con el @C_Oceanos en el @fgsrCILIJ !
Interesadas seguid el encuentro con el hashtag #TuitLIJ
pic.twitter.com/vZUCNvqxEB

Responder Eliminar Favorito Más



RETUITS
2



17:11 - 16 de may. de 2013

Reportar archivo

Responder a @_LauraGallego @C_Oceanos @fgsrCILIJ

Citas en la nube, autor y lectores a uno y otro lado de la pantalla, el ejemplo del ciclo #TuitLIJ, iniciativa que se lleva a cabo a través de Twitter, con los perfiles del Club @C_oceanos y de los propios autores.

Otras herramientas de interés son Skype, Google Hangout.

EXPRESAR Y CREAR



Descubrir, experimentar y educar la voz,
el gesto, la palabra, el sonido, el ruido... el
silencio

<https://video-streaming.orange.fr/comedie-humour/ce-bebe-imite-sa-maman-au-telephone-avec-ses-mimiques-CNT000001apq2o.html>

La lectura a escena

Teatro leído
Grabaciones de voz y
vídeos
Enlace con audiolibros

En ficciones sonoras de RNE
podemos encontrar materiales
variados e interesantes
<http://www.rtve.es/radio/ficcion-sonora/>





Tráiler de una obra literaria

<https://leer.es/proyectos/trailer-obra-literaria>



Los Dispositivos Móviles en la Lectura y el Recitado



La enseñanza de la poesía, el recitado y la lectura a través de los dispositivos móviles

https://prezi.com/7smxwcbal_l/la-ensenanza-de-la-poesia-el-recitado-y-la-lectura-a-traves-de-los-dispositivos-moviles/?utm_campaign=share&utm_medium=copy



<https://www.youtube.com/watch?v=2xZ0Ollsw30>

BYOD: talleres utilizando apps



Contar en viñetas



PIXTON

<https://www.pixton.com/mx/>

- Herramienta que permite crear cómics para tus clases.
- El programa básico tiene más opciones, sobre todo para compartir las obras.
- Se pueden elegir personajes, cambiar expresiones faciales, crear escenas, insertar diálogos y sonidos.
- Los alumnos puedan confeccionar por grupos diferentes relatos.
- También cuentan con una versión especial para colegios en PixtonSchool.



Herramienta web de creación de tiras cómicas [Pixton](https://www.pixton.com/)

<https://www.elisayuste.com/entre-hadas-y-gigantes-espana-e-inglaterra-usos-y-costumbres/>

Contar en imágenes en movimiento



GOANIMATE

<https://goanimate.com/>

- Editor de videos animados para crear historias animadas con sus diálogos, personajes, escenas...
- Las opciones del programa gratuito son limitadas, pero la versión 'premium' permite hacer videos más largos y compartirlos en las redes.
- La opción GoAnimate4Schools permite abrir una cuenta para todo el colegio y para que todos los docentes del centro puedan utilizarla.

Otras herramientas para la creación de contenidos visualmente atractivos



[Historypin](#)

Herramienta para la creación de una historia visual del presente al pasado



[Meograph](#)

Herramienta para la creación de historias visuales e interactivas

Herramientas TIC para la lectura fácil



<https://enmarchaconlastic.educarex.es/224-nuevo-emt/atencion-a-la-diversidad/3002-lectura-facil-un-modelo-de-diseno-para-todos#Herramientas>

Herramientas TIC para la lectura fácil

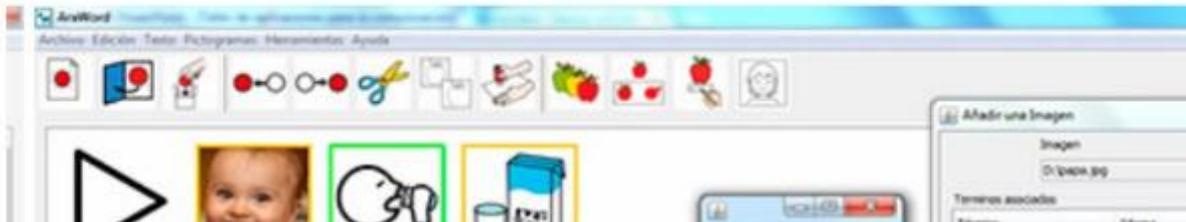


[Pictotraductor](https://www.pictotraductor.com/): un traductor *online* de frases a pictogramas.
<https://www.pictotraductor.com/>

AraWord

[¿Qué es AraWord?](#)

[Usuarios y beneficios](#)



DESCARGA

[Versión actual](#)

[Versiones antiguas y código fuente](#)

Araword: aplicación gratuita en forma de procesador de texto que permite escribir con pictogramas, en versión PC y Android.

Apps que arropan la narración en voz alta con efectos de sonido ...



© 2018 Novel Effect, Inc.

<http://www.elisayuste.com/alicia-realidad-virtual/>

Cuentacuentos con realidad virtual



TENDER PUENTES

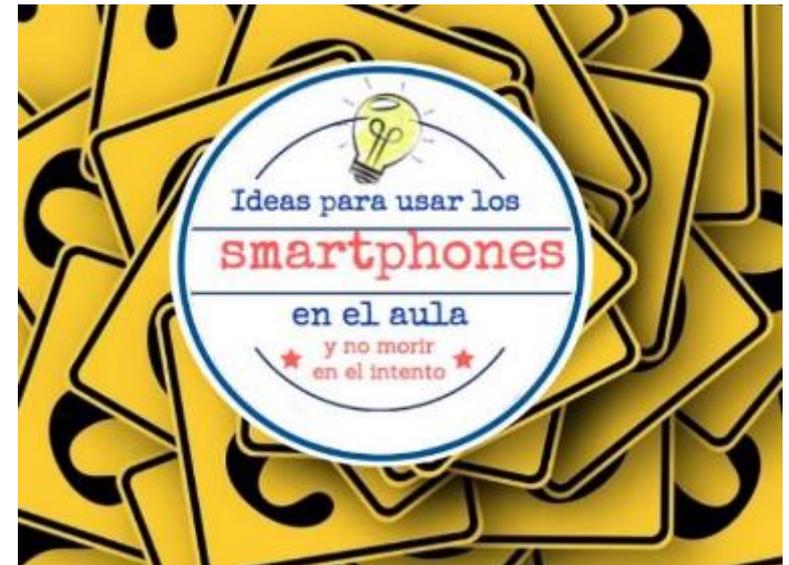


Proyecto creativo multicompetencial

<http://6nivel.wixsite.com/matematicas-y-arte>

Una sugerente presentación creada
por Lucía Álvarez

<https://www.slideshare.net/luciaag/aplicaciones-del-smartphone-en-el-aula?ref=http://enmarchaconlastic.educarex.es/252-nuevo-emt/aprendizaje-con-dispositivos-moviles/2817-experiencias-con-dispositivos-moviles-en-infantil-y-primaria>



GAMIFICAR

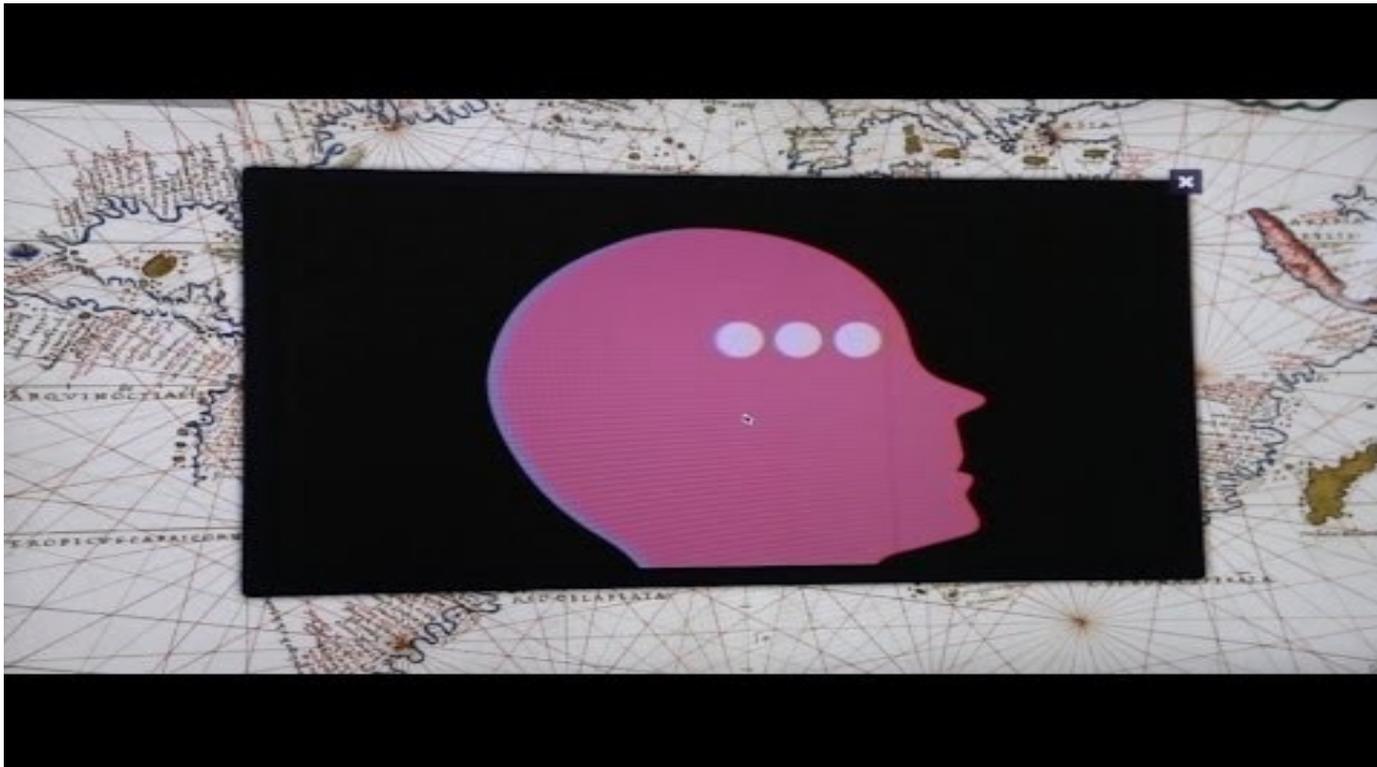
La gamificación como estrategia para aumentar la participación y fidelización de usuarios

The image shows a presentation slide with a teal background. At the top left, it reads 'VIII CONGRESO NACIONAL Bibliotecas Públicas' and '16-17 NOV PALACIO DE CONGRESOS DE TOLEDO'. The main content area is divided into two sections: on the left, '02 MOTIVACIÓN' is written in large orange and blue letters, with an illustration of a carrot on a stick; on the right, there is an icon of a head with a lightbulb inside. A small video inset on the right shows a woman speaking. At the bottom, there are logos for 'b' and the Spanish Government's Ministry of Education, Culture and Sports.

<https://www.youtube.com/watch?v=Vt9UheDvqSs>

GAMIFICAR

Memoria, un proyecto de la Biblioteca Nacional de España



<https://www.youtube.com/watch?v=-kAS-IC8ANo>

Videojuegos para bibliotecas, archivos y museos: <https://anaordas.com/2018/09/02/videojuegos-para-bibliotecas-archivos-y-museos/>

GAMIFICAR

Library Quest, juego de la RMIT University
(Melbourne, Australia)



<http://www1.rmit.edu.au/library/quest>



Videojuego protagonizado por la lechuza Palas, cuyo objetivo es conseguir la sabiduría, un poder que se logra atrapando los diferentes logos relativos a los servicios que ofrece la Biblioteca Regional de Murcia, y esquivando la amenaza del temible Lepisma, que se alimenta del papel de los libros.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Leucaruth.Palas&hl=en>

Ta-tum, libros que laten

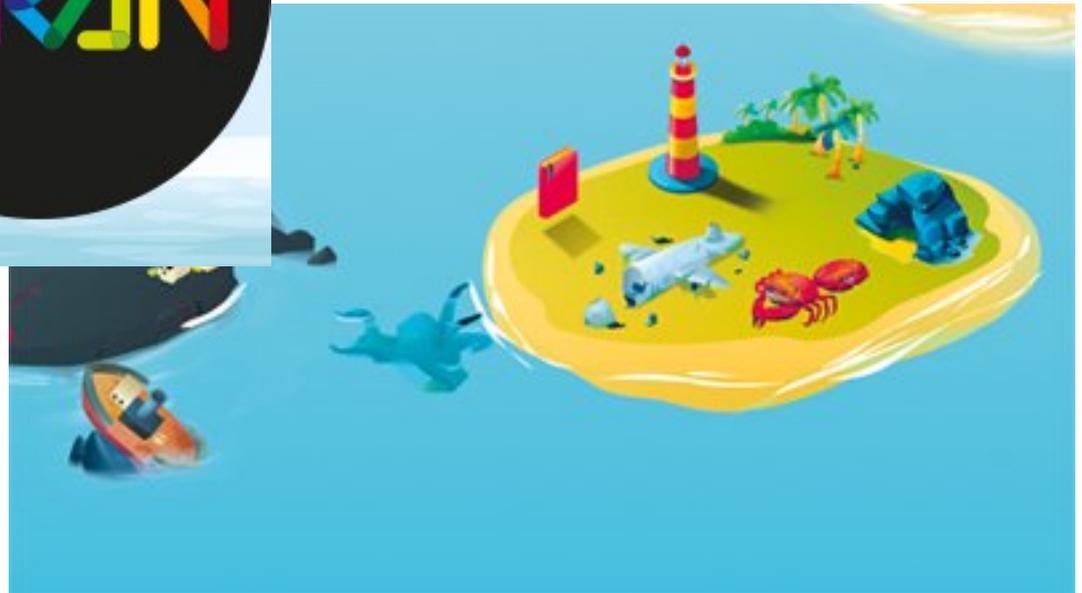


Edelvives

<https://ta-tum.com/#welcome>

<https://www.youtube.com/watch?v=rnGdzycjOTo>

Loran, plataforma digital de SM



<https://www.elisayuste.com/loran-grupo-sm/>

<https://es.literaturasm.com/loran>
<https://www.youtube.com/watch?v=lho67rqfnNg>

+ Sugerencias para experimentar de



Herramientas para la creación y edición de contenidos en formato vídeo

- [Animoto](#). Herramienta para la creación de videotrailers
- [Book Movies TV](#). Plataforma de acercamiento a los libros a través de contenidos audiovisuales
- [Callnote](#). Herramienta de grabación de clases, charlas o cursos en Skype
- [HapYak](#). Herramienta de edición de vídeos que permite añadir textos, enlaces y superponer imágenes
- [The Mad Video](#). Herramienta para crear vídeos interactivos
- [Vialogues](#). Herramienta para añadir comentarios y establecer diálogos en torno a vídeos

Herramientas de autoedición

- [Aerbook](#). Herramienta de edición en la nube para todo tipo de formatos y plataformas
- [BookType](#). Plataforma de autoedición de libre acceso y código abierto
- [Entreescritores](#). Plataforma de autopublicación de libros inéditos
- [Scalar](#). Plataforma de edición digital de código abierto
- [Widbook](#). Red social para editar y leer libros online

+ Sugerencias para experimentar de



Herramientas para la creación de contenidos con Realidad Aumentada

- [Augment](#). Herramienta de creación de Realidad Aumentada en 3D
- [Aurasma](#). Herramienta de creación de Realidad Aumentada en 2D
- [ColAR](#). Herramienta de generación de objetos 3D animados
- [Layar](#). Herramienta de generación de capas de Realidad Aumentada con enlaces web; integra las 2D

Herramientas de comunicación en línea

- [Dilmot](#). Herramienta para publicar entrevistas y encuentros digitales
- [Shinding](#). Herramienta para la organización de encuentros culturales a través de vídeo-reuniones
- [Socialgo](#). Herramienta de creación de redes sociales

Otras herramientas de interés

- [Adsy](#). Herramienta de creación de aplicaciones
- [Bitstrips](#). Herramienta para la creación de cómics
- [BookTrack](#) y [Booktrack Classromm](#). Herramientas para poner banda sonora a los ebooks
- [Cerebriti](#). Herramienta de creación de juegos educativos
- [Floqq](#). Buscador de cursos en formato vídeo en español

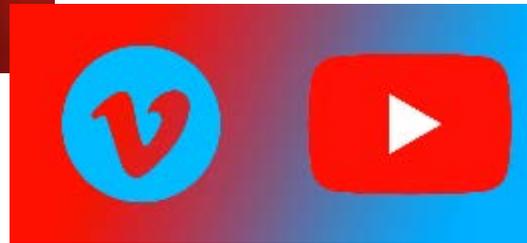
Y también ...

... sacarle partido a las obras y herramientas digitales que existen y de las que podemos valernos para muchas cosas.





Recursos y herramientas para el docente



Instrumentos de cuerda

Noé Blanco Educación

★★★★★ 6

3 PEGI 3

i Esta aplicación es compatible con todos tus dispositivos.

 Añadir a la lista de deseos

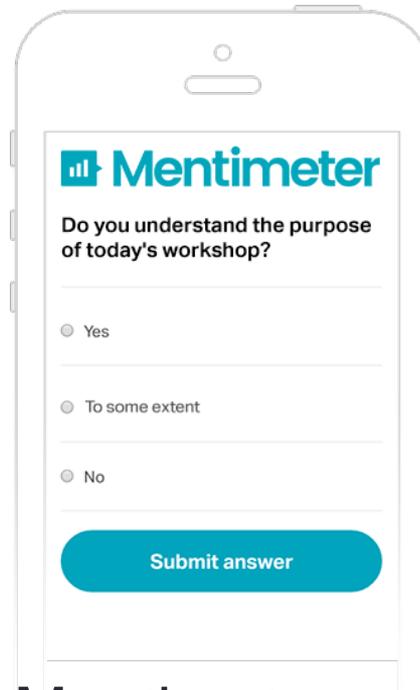
Instalar

Hacer cuestionarios, gincanas, herramientas de gamificación...



Kahoot

<https://kahoot.it/>



Mentimeter

<https://www.mentimeter.com/>



Socrative

<https://www.socrative.com/>

Para leer en digital ...



iBooks



iKindle



Aldiko



Stanza



Moon+Reader

Para ejercitar la escritura ...



Office suite



Documents To Go®



WPS Office



Cloud on



Quip



Microsoft

Para rastrear, escoger y compartir ...



Feedly



Mr. Reader



FlipBoard



Instapaper



Circa



SkyGrid

Para anotar y recordar...



Write



Penultimate



EverNote



Dragon



Pocket



AudioNote

Para citas y referencias bibliográficas ...



Mendeley



Droideley



ZP



EasyBib

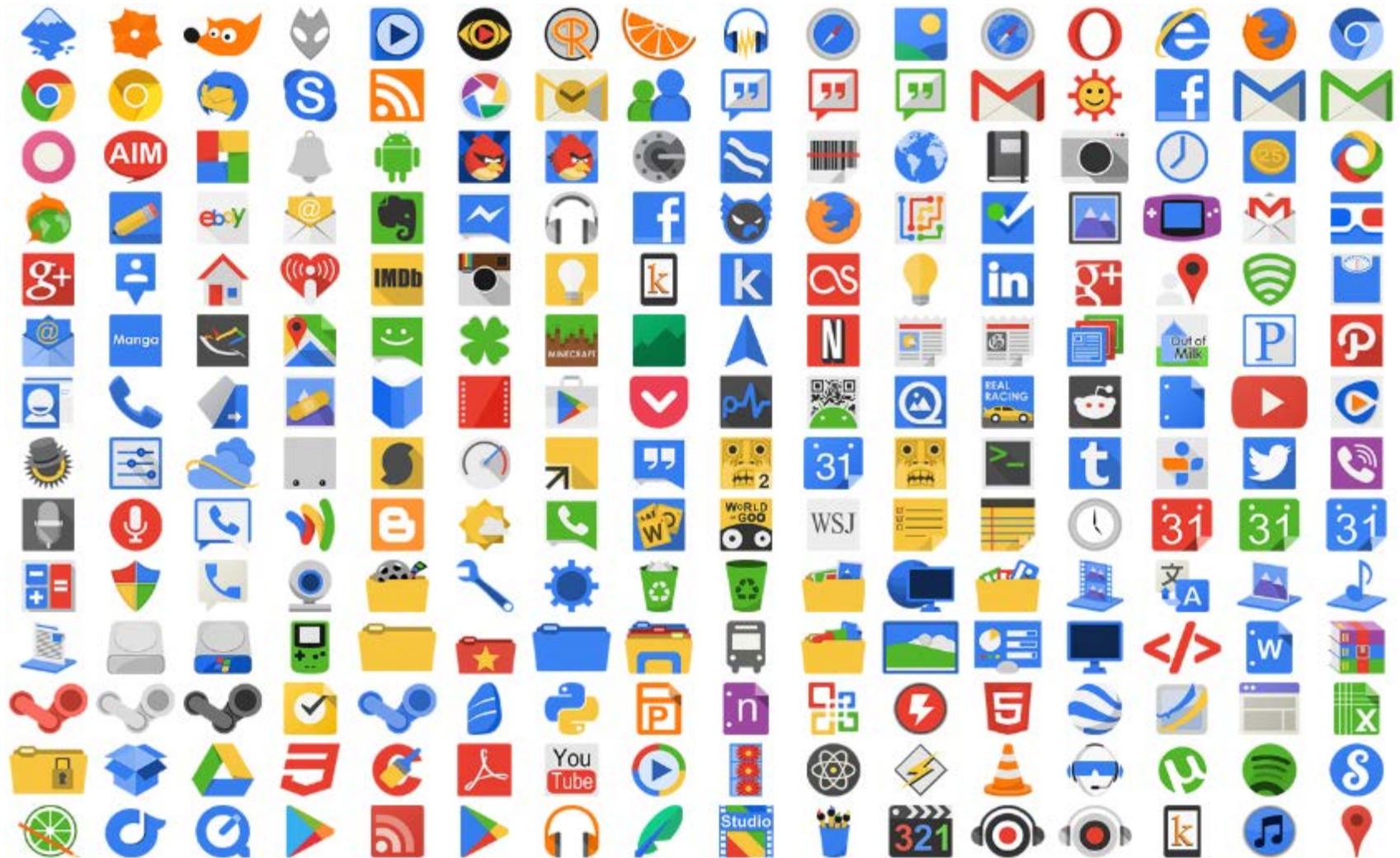


Read Cube

Para crear presentaciones ...



Para grabar voz, vídeos, crear historias,
animaciones, cómics ...



Siempre con... La curiosidad como motor



El modo interrogativo es el modo natural de pensar...

“Nunca preguntes el camino a alguien que lo conoce porque entonces no podrás perderte.”

Rabí Najman de Breslav, “Cuentos”

BUVa Reina Sofía retwitteó



Mario Aguilera @MariusAguilera · 19 nov.

Daniel Goldin: "Las bibliotecas diseñan senderos de serendipia. Un jardín hospitalario de senderos que se bifurcan y donde uno encuentra lo inesperado. Uno va a buscar respuestas y encuentra preguntas. Uno va a trabajar y se relaja". [#LaboratoriosBibliotecarios](#) [@MedialabPrado](#)

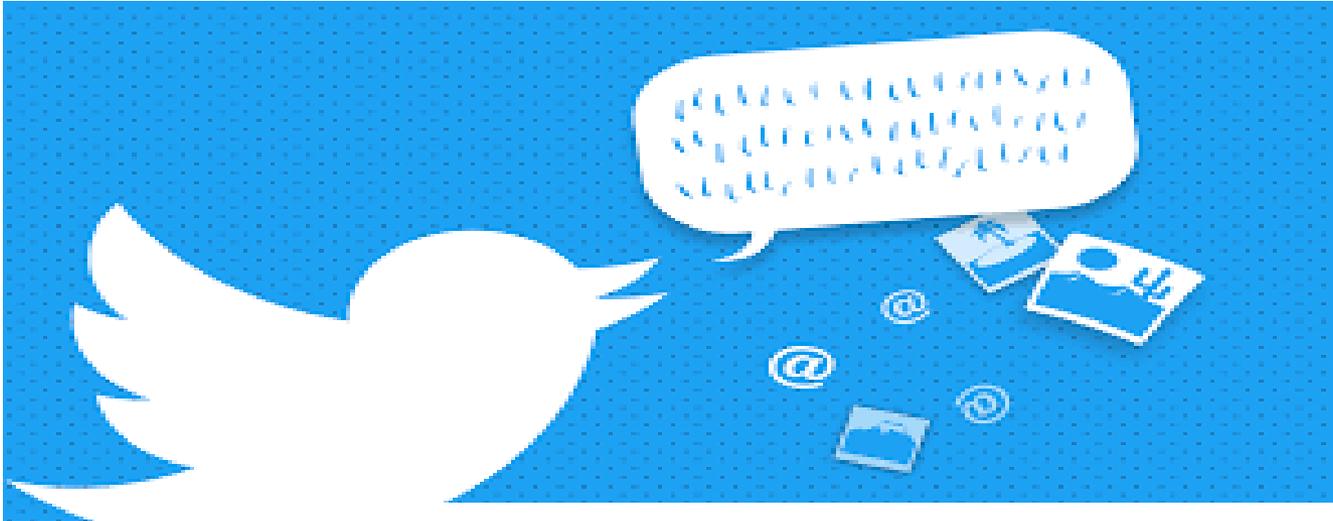


36

116



Para resumir en 140 caracteres (más o menos) ...



- ➔ Buscar otras lógicas de conformar, organizar y ofrecer
- ➔ Escuchar y atender a los usuarios
- ➔ Desarrollar acciones pequeñas y medibles

A photograph of a man's torso wearing a white short-sleeved shirt and a black necktie. A semi-transparent diamond-shaped grid pattern is overlaid on the shirt and tie. The text '¡Buen provecho!' is written in white on the left side of the image.

¡Buen provecho!

...a vuestra disposición

lcencerrado@gmail.com
[@luismiyou](https://twitter.com/luismiyou) en Twitter