

PASANTIA INTERNACIONAL IBERBIBLIOTECAS 2016

MEDELLÍN  
(COLOMBIA)

PASANTE  
JOHN JAIRO MARULANDA PATIÑO

PAÍS  
COLOMBIA  
CALI

## Informe de actividades

### Comuna 13

Lo primero que hicimos fue la visita a la comuna 13 de Medellín, donde se mostraron los avances en materia de reconstrucción social de algunos de los barrios que pertenecen a las comunas nororientales de Medellín, los cuales habían sido muy afectadas por la violencia en décadas anteriores, y que hoy, gracias a muchas apuestas desde el campo gubernamental, se ha hecho avance en materia de mejorar las condiciones de accesibilidad mediante las escaleras eléctricas, el metro cable, acompañado de programas sociales y culturales.



## Parque Biblioteca 12 de Octubre

Se empieza con unas preguntas sobre que son narrativas hipermedias?

¿Para que el juego en la biblioteca?

¿Qué es accesibilidad?

Se plantea que con esta visita, se empiezan a resolver estas inquietudes motivadoras, porque lo que desde Bibliolabs se está trabajando.

Son las narrativas que se hacen desde diversos medios y soportes.

El juego de la biblioteca, es importante por la creatividad.

## Realidad Aumentada

Se trabaja con la aplicación Augmente 3D (ubicado en Play Store)

Para Realidad Aumentada se trabaja con el software Unity.

## Memoria – Patrimonio – Información Local

En este aspecto nos acompañó la gestora LizethMacias.

## Producción Audiovisual

A partir de un depósito de material audiovisual, que había en la zona, se pasó ese material a formato digital.

Se usa una bicicleta y un cajón para ir a la comunidad.



Se mostró un video juego que hicieron unos usuarios de la biblioteca, donde se planteaba, a partir del libro “Cien años de soledad”, buscar analogías con el barrio.

Se realizan video juegos para la lectura y la escritura, también uno con tarjetas como las que se muestra en la imagen siguiente:



**Biblioteca El Quintal: Tomás Carrasquilla**

Me llamo la atención el proyecto “Sonidos Convergentes”, el cual consiste en una ruleta hecha en madera y con material electrónico como Arduino, Leds y sonido. Hace preguntas y es un juego para contestar.

### Parque Biblioteca Ladera León de Greiff

Genios e Ingenios: Proyecto de Bibliolabs con primera infancia.

Crean diccionarios y aplicación web con Wix.

Proyecto: Mi cuento.

Consta de un baúl y unos objetos que se superponen a una placa radiofrecuencia, y a medida que se coloca, se activa un video de unas personas que cuentan sobre las cosas que les apasionan.

Laboratorio Experimental

¿Qué es laboratorio?:

- Robotica
- Tecnologia
- Formación
- Investigación
- Alfabetización Informacional
- Cocreacion

Se planteó un reto en robótica, que consistió en un muñeco de plastilina que movía la cabeza con un servomotor y manejado desde un microcontrolador Arduino Uno.

### Biblioteca Santa Helena

Es una biblioteca que cuenta con 25 años al servicio de la comunidad

Cuenta con las siguientes iniciativas:

- Formación
- Creatividad
- Proyecto: Convergentes, caminos y memoria
- Proyecto: Sea Sea Fantasea
  - Hojas de hierba: Pintores
  - Pasitos lectores: Primera Infancia
  - Picnic literario

- Hora del cuento
- Regalando palabras: Actividad desarrollada en el Parque Arvi y se realiza con canasta de libros
- Lectura con Discapacitados cognitivos

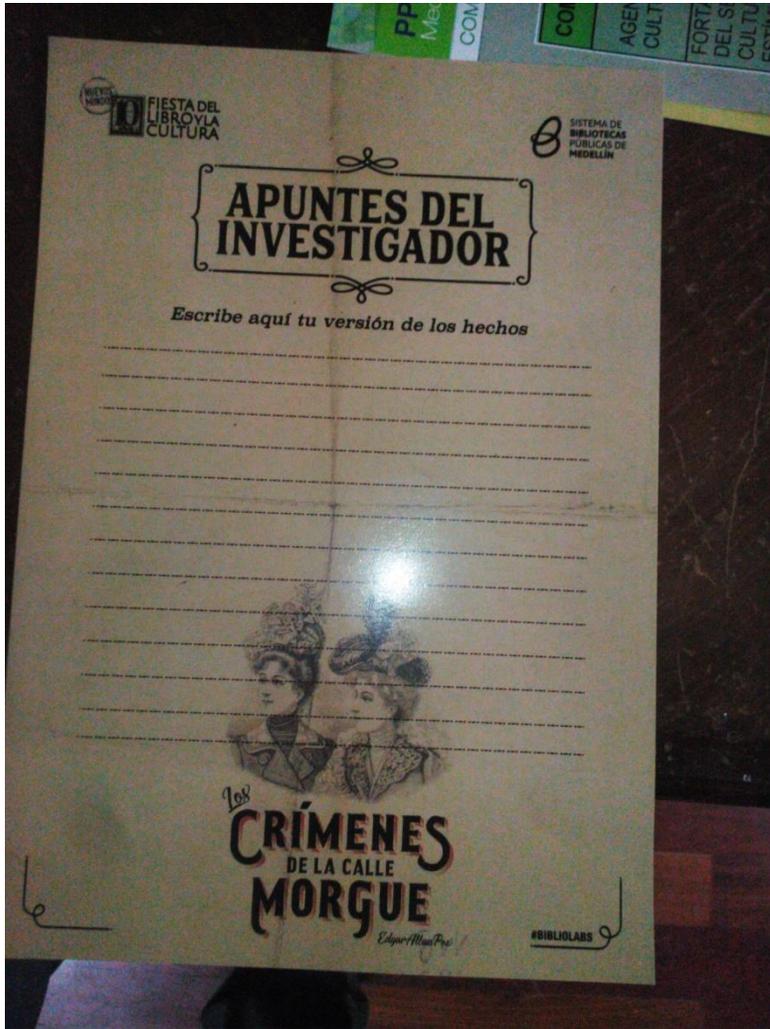
En Cultura Digital se realiza lo siguiente:

- Semillas TIC (alfabetización digital)
- Capsula digital (pautas)
- Club de fotografía
- Paisajes de la memoria: recopilación de historias del territorio

### El proyecto que más me llamó la atención

El proyecto que más llamó mi atención, fue el trabajo realizado con que combina muchos aspectos de Bibliolabs, como fue el del acertijo basado en el libro: “*Los crímenes de la calle morgue*”. Basado en un libro de suspenso, se creó toda una narrativa multimedia, que combina realidad aumentada, audiovisual, escritura, lectura, escenografía, entre otros aspectos.





De muchos el trabajo que se realiza en materia de accesibilidad para las personas con discapacidad, donde se construyen objetos incluyentes para jugar y acceder a la tecnología.



## Conclusiones

En la pasantía aprendimos de la forma en que las bibliotecas públicas de Medellín, participan de manera colaborativa en la mejora constante de sus servicios, donde la inclusión y el uso y aprovechamiento de las Tecnologías de Información y comunicación, son los motivos incluyentes. Bibliolabs, es un ejemplo a seguir en materia de diseño de experiencias y cercanías para el trabajo con la comunidad de las distintas bibliotecas.