

# EN RED

BIBLIOTECAS PÚBLICAS CONECTADAS

Publicación No. 003 / ENERO 2016



“Los espacios de juego promueven el desarrollo de habilidades de lectura mediante el aprendizaje activo y experiencial”.\*

\* Biblioteca del Área de Barrington en Estados Unidos

Las bibliotecas públicas incluyen en sus actividades y servicios estrategias alrededor del juego, con el fin de fomentar la creatividad en sus diferentes públicos. El juego se ha vinculado a las actividades de promoción de lectura, a las visitas guiadas, y a los cursos y talleres que se brindan en las bibliotecas públicas; también, se han empezado a fortalecer espacios de creación con el uso de las nuevas tecnologías como lo son los Makerspaces. De acuerdo con la Biblioteca del Área de Barrington en Estados Unidos “los espacios de juego promueven el desarrollo de habilidades de lectura mediante el aprendizaje activo y experiencial”.

El juego es una oportunidad no estructurada para hacer algo, una actividad auto-dirigida y rica en contenido; cualquier cosa que nos imaginamos puede pasar. Adicionalmente, existe la posibilidad de apoyar el desarrollo de habilidades sociales y emocionales al vincular este tipo de estrategias lúdicas con niños y niñas; el juego genera empatía y habilidades de negociación y cooperación. Lo anterior, tiene una relación directa con la misión de la biblioteca pública como un espacio para el aprendizaje a lo largo de la vida.

El Boletín Tecnología en Bibliotecas Públicas incluye en su tercera edición casos acerca de cómo las bibliotecas de Colombia y el mundo han vinculado estrategias relacionadas con el juego en sus servicios y actividades; juegos tradicionales, espacios de creación desarrollo de videojuegos son algunos de los ejemplos que se presentan en estas páginas. El Parque Biblioteca Doce de Octubre en Medellín hace uso de juegos de mesa gigantes y de un videojuego para apoyar las visitas guiadas a la biblioteca. Por su parte, en Cali, la Biblioteca Pública Central Didáctica El Vallado envuelve los libros en forma de regalo para motivar la curiosidad por leer. En Teorama (Norte de Santander), se toma el modelo de *Quién Quiere Ser Millonario* para generar un juego que motive a los usuarios a adelantar procesos de investigación en la biblioteca pública. Frente a los espacios de creación, se resaltan las estrategias del estado de Idaho en los Estados Unidos mediante las cuales se espera que todas las bibliotecas públicas tengan un Makerspace, y el MakerCamp como una posibilidad en línea para compartir experiencias y generar procesos colaborativos. En Cúcuta, en la frontera entre Colombia y Venezuela, el desarrollo de las Lunadas Literarias se convierte en un espacio de diversión para los niños y las niñas quienes participan –bajo la luz de la luna– en actividades de cine y promoción de lectura.

La expectativa es que estas ideas motiven nuevos procesos en las bibliotecas públicas en donde el juego se articule como una de las principales estrategias para promover la participación de la comunidad, y la lúdica abra el camino para innovar en la prestación de los servicios bibliotecarios.



\* Foto de portada: Biblioteca de Santa Elena en Medellín (Antioquia)

Este boletín es desarrollado por el equipo de la *Red Nacional de Bibliotecas Públicas*, se constituye como un espacio informativo para divulgar contenidos y experiencias relacionadas con los servicios y las actividades de las bibliotecas públicas en Colombia y en el mundo.



Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas

Más información del Proyecto [aquí](http://proyectotic@bibliotecanacional.gov.co)  
[proyectotic@bibliotecanacional.gov.co](mailto:proyectotic@bibliotecanacional.gov.co)

Tel.: (57+1) 381 6464 Ext. 3284  
Calle 24 N° 5 - 60, Bogotá, D.C.  
Colombia



# Jugando se acercan y conocen el Parque Biblioteca Doce de Octubre



Usuarios del Parque Biblioteca Doce de Octubre  
Fuente: Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas

**“Nuestro propósito es que trascendamos el juego como actividad, y la lúdica se convierta en una metodología transversal a todos los procesos de formación, divulgación y creación del Parque Biblioteca Doce de Octubre”.**

En el Parque Biblioteca Doce de Octubre de Medellín, el juego, más que una actividad particular, es una apuesta institucional orientada a que todas las acciones que se desarrollen desde el mismo contemplen un componente lúdico. Como lo señala Gabriel Fernando Londoño Ospina, Gestor Coordinador del Parque Biblioteca, “es importante que los aprendizajes lleguen por distintas vías, que sean más corporales, que exista una interacción mayor y una conversación más amplia y abierta entre los usuarios y el personal del Parque frente a los programas”. Las acciones de esta biblioteca se enmarcan en la estrategia del Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín Juégatela Toda; el Parque Biblioteca Doce de Octubre, sin embargo, en la búsqueda de hacerla más diversa,

ha explorado juegos que sean cercanos y reconocidos dentro de la tradición lúdica de la comunidad.

Una de las grandes apuestas de esta biblioteca es la vinculación del juego a las visitas guiadas de la biblioteca; una estrategia que busca que niños y niñas recorran, conozcan y apropien los espacios de la biblioteca. Algunos juegos de mesa se han llevado a un formato gigante y han sido dispuestos en el Hall del Parque Biblioteca. Se plantean retos y preguntas que permiten a los niños y las niñas conocer la organización de la biblioteca, sus espacios, sus colecciones, los elementos culturales del Parque y los procesos para encontrar y solicitar materiales e información, entre otros. Constantemente el Parque Biblioteca actualiza las preguntas y los retos y cambia de juego. La Escalera, La Golosa, El Bibliionario y Concéntrese son algunos de los juegos que han sido utilizados y transformados para esta estrategia de formación de usuarios.

La respuesta de los niños y las niñas ha sido positiva, así lo afirma Gabriel Fernando Londoño: “Cuando ingresan a la biblioteca se les hace

## Innovando en la biblioteca



Actividad Clic clic cuento interactivo  
Fuente: Parque Biblioteca Doce de Octubre



Usaria del Parque Biblioteca Doce de Octubre  
Fuente: Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas

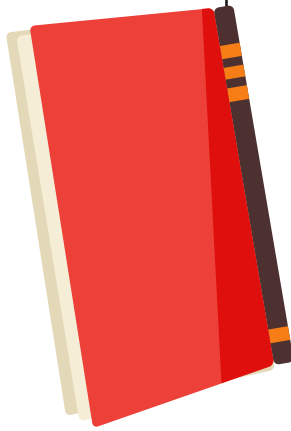
irresistible hacer uso de los juegos. Al pasar un juego de mesa al formato de piso, se activa el deseo corporal de saltar, moverse y leer preguntas que se instalan en medio del juego. Se genera una interactividad e intersubjetividad que posibilita el aprendizaje por diversas vías de manera divertida. Es común entonces escuchar las risas, la algarabía y las preguntas en voz alta, elementos propios de los juegos colectivos”.

A partir de los resultados positivos que han tenido estas dinámicas, se ha propuesto desde el Parque Biblioteca Doce de Octubre la creación de un juego en línea que motive el conocimiento de la biblioteca, sus espacios y servicios.

Esta idea surge de un diagnóstico realizado por el Parque en donde se identificó que el uso del video juego es una de las metodologías más exitosas en los procesos de formación de usuarios, particularmente de niños y jóvenes. Esta iniciativa, precisamente, busca promover que los usuarios más jóvenes que utilizan las salas de cómputo, se acerquen a otros espacios del Parque Biblioteca Doce de Octubre. Este proyecto ha significado un aprendizaje importante para el equipo de la biblioteca; se han adquirido conocimientos acerca de las herramientas y las plataformas para la creación de video juegos, de los aspectos técnicos relacionados con el almacenamiento de la información, y de la necesidad de vincular en los procesos de creación a colectivos de la comunidad.

En esta búsqueda, según Gabriel Fernando, “se han generado espacios divertidos donde la interacción entre el guía y el visitante se torna más tranquila, bajando los niveles de ansiedad y propiciando una mejor comunicación. La palabra ya no está centrada en el funcionario sino que se construye por la totalidad del grupo participante, generando ambientes educativos más participativos”. Así mismo, es importante señalar que este proceso no sólo ha tenido un impacto en los usuarios sino también en el equipo del Parque Biblioteca. Así lo expone su Gestor Coordinador: “para el equipo del Parque la implementación de estas actividades ha implicado un aprendizaje importante. Definir el tipo de juego para los diversos grupos poblacionales nos obliga a conocer los usuarios detenidamente, incluyendo sus habilidades y gustos. Así mismo, ha significado redescubrir la dimensión lúdica que habíamos guardado en la infancia”.





# Cita a Ciegas con los libros

*“Un amigo amante de los paseos, un gato y una viejita, andan por las páginas de este libro. Pero, cuidado, un belicoso que parece un ratón advierte a todos ¡ay de aquel que insulte a...!”*

Perfil de El Libro Mágico de Pombo



Algunos de los libros que se vincularon a esta actividad  
Fuente: Biblioteca Pública Central Didáctica El Vallado de Cali (Valle del Cauca)

Cuando nos acercamos a la biblioteca a prestar un libro tenemos en cuenta diversos factores para hacer la elección de aquel que llevaremos a casa. El título, el autor y la portada son algunos de los elementos que consideramos en el momento de tomar la decisión... o, quizás, el libro se encuentra en nuestra lista de lecturas pendientes.

Pero, ¿Qué pasaría si el encuentro con el libro se establece sin estos factores?

Esta fue la pregunta que quiso responder la Biblioteca Pública Central Didáctica El Vallado de Cali (Valle del Cauca) con su actividad *Cita a Ciegas con los Libros*. Durante dos semanas la biblioteca generó un espacio dinámico y diferente para el encuentro con la lectura. Como si fueran regalos, se empacaron varios libros para que los lectores escogieran al azar su próxima lectura; el único elemento que podían reconocer era la extensión del texto. Como lo señala la bibliotecaria, Katerine Libreros, con esta actividad “se le daba la oportunidad al libro y al usuario de un encuentro mediado por un factor que no podemos controlar, la casualidad”.



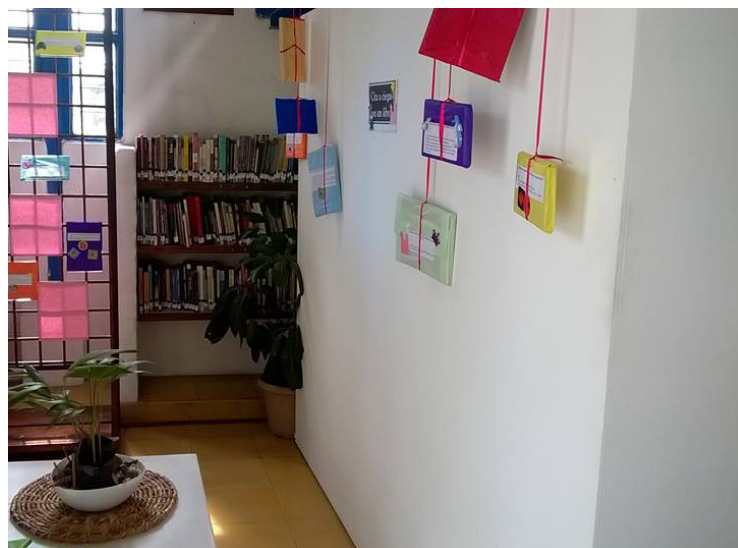
Los usuarios decidiendo qué libro escoger  
Fuente: Biblioteca Pública Central Didáctica El Vallado de Cali (Valle del Cauca)



No obstante, aunque la casualidad jugaba un rol importante en *Cita a Ciegas con los Libros*, la biblioteca decidió generar un perfil de cada uno de los libros con el fin de motivar la curiosidad por parte de los lectores. El perfil de cada libro debía reflejar su contenido, ser llamativo, hablarle al público objetivo, e incluir algunas características o cualidades asociadas al texto; según la creadora de esta novedosa actividad: “se asemejaba a un perfil personal en una red social”.

La implementación de esta actividad en la Biblioteca Pública Central Didáctica el Vallado tuvo excelentes resultados como la participación de públicos de todas las edades en procura de encuentros fortuitos con textos para leer. Las palabras metafóricas de la bibliotecaria frente al desarrollo de esta actividad sugieren un interés especial en participar de una cita a ciegas con un libro:

“Algunas fueron citas maravillosas; como es lógico, algunas citas no funcionaron; otros que ya se conocían se reencontraron; y como pasa en el amor y en la biblioteca, lo que quedaron fueron historias para contar”



Los libros se encontraban dispuestos en diferentes espacios de la biblioteca  
Fuente: Biblioteca Pública Central Didáctica El Vallado de Cali (Valle del Cauca)

### ! Otras ideas para vincular el juego en las actividades de las bibliotecas públicas:

- Como una estrategia para motivar a la comunidad a participar de su programación, la Biblioteca Pública Eduardo Briceño (Cundinamarca) decidió convertirse en una sede de las historias de Dr. Seuss. Así, el Gato en el Sombrero fue, durante una semana, el personaje que guió todas las actividades de lectura, cine, teatro y juego en esta institución.
- Una [Escuela en Chevy Chase](#) (Estados Unidos) reafirma que la lectura es un motor para la imaginación. A partir de la lectura de libros de imagen con temáticas diversas, la escuela promueve el desarrollo de actividades creativas para que niños y niñas construyan sus propias herramientas y objetos con materiales reciclados. La lectura de un libro llamado Si yo construyera un carro, permitió que los niños pensarán en cómo sería el carro de sus sueños y lo construyeran haciendo uso de bombas, pitillos, tapas y otros materiales.



# Actividad TIC: Pilos

ESTRATEGIA DE JUEGO PARA MOTIVAR LA INVESTIGACIÓN Y LA APROPIACIÓN DE LAS COLECCIONES BIBLIOGRÁFICAS Y LOS SERVICIOS DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA

IDEAS PARA LA INNOVACIÓN

## MOTIVACIÓN

Es necesario generar estrategias que motiven grupos específicos de la población a vincularse a la biblioteca pública: en este caso, los jóvenes. Se identifican posibilidades de ampliar la acción de la biblioteca pública y sus usuarios, por medio de la articulación con la radio comunitaria o las redes sociales.

## DESCRIPCIÓN

Un concurso de preguntas sobre cultura general en distintas áreas del conocimiento, que utiliza la emisora comunitaria como estrategia de difusión y participación, dirigido principalmente a estudiantes de la zona urbana y rural del municipio. El propósito es que los estudiantes se acerquen a la biblioteca, a sus colecciones bibliográficas y a sus servicios con el fin de realizar lecturas e investigaciones en torno a los temas que aborda el concurso.

## IDEA ORIGINAL

Biblioteca Pública Municipal Ramiro Calderón Núñez de Teorama (Norte de Santander). Pilos, Zona de Bibliotecas Vivas (2014).

“La idea de realizar Pilos nace un día que estábamos viendo *Quién Quiere Ser Millonario* y pensamos: ¡adaptemos la idea vinculando la radio comunitaria! El primer día que se realizó la actividad, las conversaciones de las personas del municipio giraban en torno a las preguntas que no fueron respondidas de manera correcta durante el programa. ¡Todo el municipio se interesó de manera inesperada! Reconociendo los resultados positivos de la actividad, se ha propuesto generar un concurso regional de Pilos, vinculando distintas bibliotecas del departamento”. Alveiro Ramírez, Bibliotecario de la Biblioteca Pública Municipal Ramiro Calderón Núñez de Teorama (Norte de Santander).

Actividad relacionada con...



JUEGO



COMUNICACIÓN CULTURAL



INVESTIGACIÓN

PILOS



## Para generar un concurso desde la biblioteca pública que vincule la radio comunitaria...



### Contenidos Digitales relevantes

- [Biblioteca Digital de la Biblioteca Nacional de Colombia](#)
- [Biblioteca Virtual de la Biblioteca Luis Ángel Arango](#)
- [Señal Memoria](#)





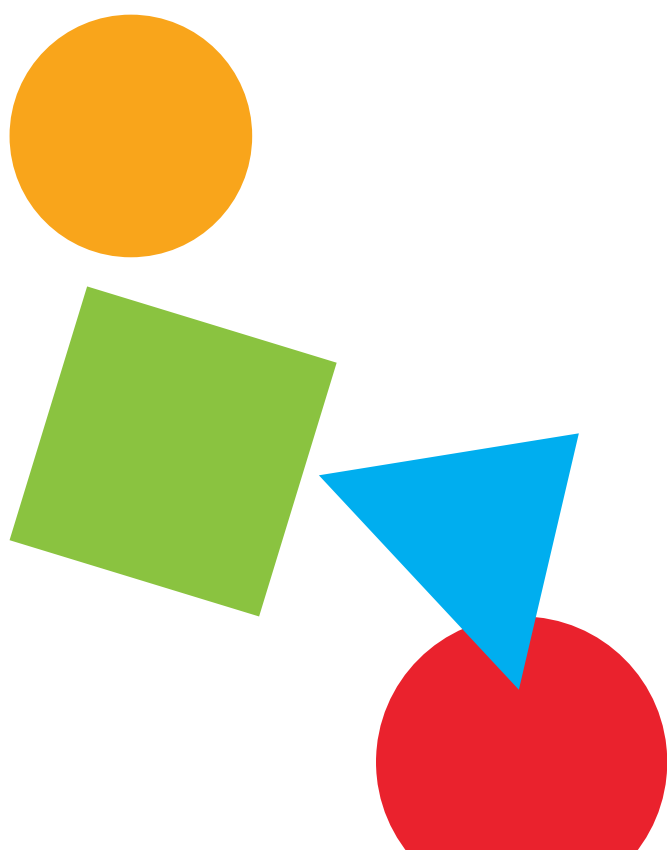
## Makercamp: una opción para las bibliotecas públicas

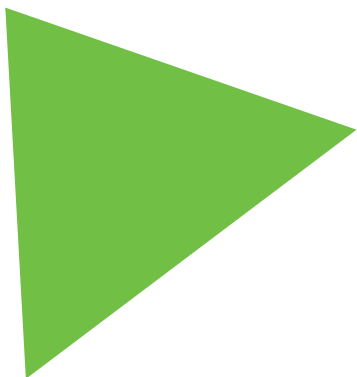
**“Piensa en algo que podría ser útil para otras personas. Algo que puedas hacer realidad y compartirlo con personas para recibir ayuda y opiniones... Hacer algo muy cool”.**

¿Cómo crear un espacio para compartir ideas y conocimientos sin la necesidad de desplazarse a un lugar determinado? ¿Cómo generar un espacio para aprender, crear, construir, aportar y compartir?

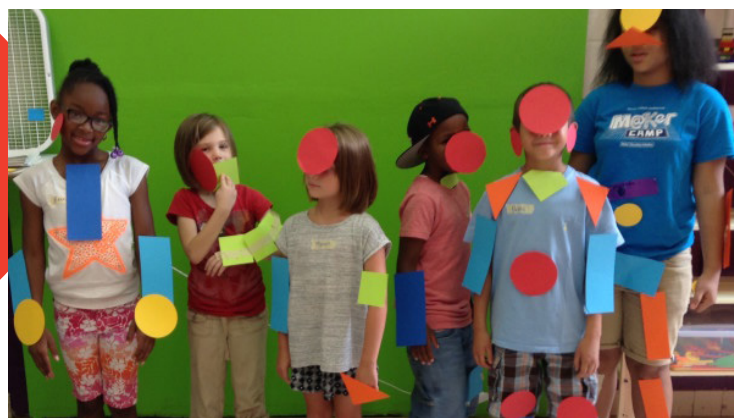
En todo el mundo crece la tendencia de generar espacios para crear y compartir conocimiento en la red; conocimiento que puede ser aprovechado desde cualquier lugar del planeta. Ofrecer alternativas de aprendizaje y crecimiento a personas inquietas y creativas, que tengan ganas de hacer algo distinto y divertido, es el motor para muchos programas e iniciativas. Cada vez encontramos más organizaciones y grupos que invitan a las personas a cambiar su forma de ver y hacer las cosas... sólo por diversión.

En el mismo sentido de la cultura *Make*, que invita a crear y compartir conocimientos específicos en escenarios físicos y virtuales, se ha generado un espacio alternativo para estimular la creatividad de las personas jóvenes y adultas: el Makercamp. Mucho más que un campamento, es un programa que ofrece los elementos y las posibilidades para participar en ambientes que incentivan la creación y la elaboración de cosas sin la necesidad de salir de casa... pero, también, con la opción de hacerlo. Makercamp es una comunidad diseñada para creadores (makers)





Los niños y niñas se acercan a nuevas tecnologías  
Fuente: <http://thenextweb.com/google/2014/07/04/keep-kids-busy-google-makers-3rd-annual-diy-maker-camp-teens/>



Explorando diseños en 2D  
Fuente: <http://www.digitalharbor.org/2015/09/10/exploring-2d-design-to-3d-printing-at-maker-camp/>



Arte abstracto por parte de niños y niñas.  
Fuente: <http://www.nutsandboltz.in/nbevents/maker-camp/>

interesados en el método *Hágalo Usted Mismo* (DIY, por sus siglas en inglés) que genera ideas para el desarrollo de objetos o proyectos, con el apoyo de personas expertas en innovación, tecnología, sostenibilidad, entre otros.

Cada año se aborda un tema particular para el que se desarrollan contenidos específicos de aprendizaje. Para el 2015, se lanzaron 6 temas: Fantasía, Música, Granjas y Sostenibilidad, Diversión y Juegos, Vuelos, y Futuro lejano. En la página web de MakerCamp encontramos material de apoyo que nos guía en el desarrollo de los proyectos propuestos. También, se encuentra un mapa que referencia espacios físicos donde se implementa el MakerCamp. Sin ir muy lejos, en Cali encontramos un MakerCamp que desarrolla la organización *Somos Pacífico*, una alianza público-privada que ofrece un "modelo innovador de formación centrado en el SER, que combina tecnología y cultura para el desarrollo de capacidades".

Este programa es una de las muchas alternativas de las que disponen las bibliotecas públicas para generar actividades y servicios innovadores para su comunidad. El MakerCamp es una posibilidad para ofrecer a los usuarios de la biblioteca el acceso a áreas del conocimiento específicas con un conjunto de contenidos y ayudas didácticas que los empoderan para alcanzar logros sorprendentes. ¡Una excelente oportunidad para a los usuarios de la biblioteca pública!



**! Otras herramientas para tu biblioteca...**

Contenidos digitales educativos: las cápsulas educativas digitales son contenidos pedagógicos desarrollados por el programa CIER (Centro de Innovación Educativa Regional) del Ministerio de Educación Nacional, en las áreas de ciencias, lenguaje y matemáticas. Estos contenidos digitales son una alternativa interesante e innovadora para que las bibliotecas públicas ofrezcan a sus usuarios más jóvenes recursos útiles para el aprendizaje.



# Una región que le apuesta a la creatividad

En el marco de las iniciativas Make, las bibliotecas públicas se han convertido en uno de los principales espacios para el desarrollo de actividades que promueven la creatividad. Es así como los laboratorios de creación o *Makerspaces* empiezan a convertirse en áreas fundamentales de las bibliotecas públicas. En Estados Unidos, por ejemplo, esta transformación de los espacios de las bibliotecas públicas ha sido evidente, lo que ha motivado el reconocimiento de las bibliotecas públicas como lugares para la innovación.

Uno de los programas que se han establecido para impactar a un número significativo de bibliotecas públicas es denominado *Make It Idaho*. Una iniciativa regional que busca que todas las bibliotecas públicas del estado de Idaho (Estados Unidos) generen laboratorios de creación (*Makerspaces*) para promover el desarrollo de procesos relacionados con la ciencia, la tecnología, la ingeniería, las artes y las matemáticas, denominadas por su sigla en inglés actividades STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Math).

Dentro del programa apoyado por la Comisión por las Bibliotecas de Idaho, se definieron dos objetivos para fortalecer la oferta de servicios en las bibliotecas públicas y su vinculación con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC): apoyar el acceso a la información y a los servicios de manera colectiva, y mantener a los jóvenes comprometidos con las tendencias emergentes para el acceso a la información. En el marco de esta iniciativa se entregaron materiales y

tecnologías especializadas a las bibliotecas públicas de dicho estado. Así mismo, se estableció una capacitación para el personal bibliotecario que permitiera incorporar las tecnologías a la programación de la biblioteca, con el fin de mejorar y aumentar los servicios ofrecidos a los jóvenes. Se espera que las bibliotecas públicas puedan articular todos sus recursos y procesos en esta nueva oferta de servicios.

Por lo anterior, es posible integrar el uso de las colecciones bibliográficas y las actividades de promoción de lectura y escritura a dinámicas más creativas. **EN RED**

**! Ideas y programas para la generación de espacios de creación en las bibliotecas públicas**

Diferentes organizaciones han creado plataformas en línea para compartir materiales y recursos de información que motivan a la comunidad a entrar en el mundo de la cultura Make. [Lets Make Guide](#) y [Maker Resources for Libraries](#) son dos de los espacios virtuales en los que podrás encontrar ideas para construir un espacio de creatividad y creación en tu biblioteca.



Los niños de las bibliotecas hacen uso de dispositivos móviles  
 Fuente: [https://www.facebook.com/MakellIdaho/photos\\_stream](https://www.facebook.com/MakellIdaho/photos_stream)



En estas bibliotecas se crea y se construye de manera constante  
 Fuente: [https://www.facebook.com/MakellIdaho/photos\\_stream](https://www.facebook.com/MakellIdaho/photos_stream)

# El juego en la Biblioteca Pública Departamental Eduardo Carranza



Promoción de lectura en la Biblioteca Popular del Barrio La Paz en Barranquilla (Atlántico)

Fuente: <https://biblopaz.wordpress.com/>

Ana Perdomo, conocida también como Ana de Negro, es promotora de lectura de la Biblioteca Pública Departamental Eduardo Carranza en Villavicencio (Meta). Hace 15 años, Ana se vinculó a la biblioteca para hacer una de las cosas que más le gusta: leer en voz alta cuentos, historias y poemas.

Los múltiples estudios de Ana le dan las herramientas para desarrollar procesos dinámicos con los niños y las niñas a quienes les transmite el amor por la lectura. Técnica en artes plásticas, trabajo social, y psicología infantil; tecnóloga en bibliotecología; diplomada en discapacidad, y con muchos otros talleres de artes escénicas, manualidades, periodismo y radio confirman la vitalidad de Ana y de su espíritu alegre y enérgico. Una bibliotecaria que cree en la importancia de vincular el juego en el trabajo con los niños y las niñas desde las bibliotecas públicas.



## ¿Qué actividades realiza en la Biblioteca Pública Departamental Eduardo Carranza?

Implementamos actividades de promoción de lectura para niños en situación de discapacidad cognitiva, física y sensorial. También, nos enfocamos en el desarrollo de procesos educativos y culturales en veredas o municipios del departamento, con el fin de compartir la experiencia de la lectura con niños y las niñas con dificultades para acceder a este tipo de propuestas. Por último, trabajo con primera infancia y madres lactantes y gestantes de las comunidades más vulnerables de Villavicencio.

En todas las actividades nos interesa vincular el arte como herramienta experimental. Las Vacaciones Recreativas, por ejemplo, contemplan el desarrollo de actividades de teatro, manualidades, danza, títeres, artes plásticas y música, las cuales son fundamentales en los procesos de promoción de lectura.

## ¿Cómo se vincula el juego a las actividades que desarrolla la biblioteca?

El juego es una prioridad en todas las actividades que realizamos toda vez que nos permite romper las barreras que existen entre las personas. El juego motiva a los niños y las niñas a participar, lo que posibilita la interacción de todos en una actividad; con el juego se logra una mayor concentración visual, auditiva, y cognitiva. Por medio del juego, los niños y las niñas resuelven problemas, aprenden palabras nuevas e identifican estrategias que en un futuro les servirán para su vida diaria.

Personalmente, considero que el juego no se puede excluir de la lectura ni de ninguna otra actividad. Para mí no hay actividad sin juego; juegos de palabras, de imágenes, de gestos y por qué no, de miradas tímidas o de asombro. Uno de los juegos que utilizamos se llama El Soldadito, es un juego y una canción, de mi autoría.

## ¿Qué lugar tienen las TIC en las actividades de promoción de lectura que realiza?

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) las vinculamos de múltiples maneras a las actividades que llevamos a cabo en la biblioteca. Escuchamos música, proyectamos videos y fotografías, y generamos actividades de cine infantil para la familia.

Realizamos karaoke como una manera de lograr que los niños y las niñas amen la lectura a partir de las canciones. Así mismo, proyecto cuentos sin audio o sin letra, con el fin de estimular la imaginación para que se construyan historias desde las imágenes. En la biblioteca también motivamos a que los niños y las niñas hagan uso de los computadores para realizar juegos educativos en línea. Los niños gritan, se ríen, comentan ¡es muy bonito!



Bazar Literario en la Biblioteca Popular del Barrio La Paz  
Fuente: <https://biblopaz.wordpress.com/>



Talleres de creación audiovisual en la biblioteca  
Fuente: <https://biblopaz.wordpress.com/>



# Noches de lunas y lecturas dedicadas a los niños del silencio

Por: Henry García Gaviria

Yarimar, de 13 años, Remel de 9, Astrid de 7 y la pequeña Alcira, de 4 añitos, son los hermanos Figueroa Pérez, los sueños vivos e inocentes de sus padres, los hijos débiles de la realidad de Colombia y los motivos más poderosos de la vida de Ramón del Carmen, su hermano mayor de 19 años de edad que batalla días completos en el oficio de la construcción por la canasta del hogar, por cubrir con todo el esfuerzo las necesidades básicas de sus hermanitos menores. Yarimar, Remel, Astrid y Alcira son los tesoros de su causa y los ojos de un futuro escondido que se alimenta de esperanza y de fe... Aquellos hermanos de carita sucia que apenas saben jugar y reír con lo poco que tienen.

Hoy, en una noche de luna y sin muchas luces eléctricas alrededor, la pequeña Alcira descansa sobre los brazos y el pecho de Yarimar, parece una muñeca con sus ojos claros y su rostro perfecto a medio dormir; Remel, mientras tanto, cuida de Astrid, no la desampara un solo segundo. Ellos siempre están juntos, los ata un amor natural, viven con las manos y las miradas unidas desde aquel día triste de 2012 cuando salieron corriendo de Tibú, Norte de Santander, desplazados por la violencia y con rumbos dolorosamente inciertos. "Nosotros tuvimos que dejar nuestra casa porque era más importante la vida; a unos familiares de papá los asesinaron en ese pueblo", dice Yarimar, con la experiencia de una adulta, y la voz frágil de esa niña inocente que no ha dejado de ser.

Los cuatro hermanos menores de la familia Figueroa Pérez, junto a otros 29 amiguitos de la invasión Brisas de Paz y Futuro de Cúcuta, ríen —como nunca— frente a una improvisada pantalla de cine que les brinda la Red de Lectura y Escritura de la ciudad y la Biblioteca Pública Simón Bolívar. Todos comparten el mismo pedazo de cielo y el mismo plan.

La alegría que se vive en este espacio no tiene muchas posibilidades de comparación, las imágenes son inmensamente conmovedoras: son 33 niños humildes que disfrutaban entre saltos y sonrisas la luna y el regalo sencillo de una lectura y una película, 33 niños que con sus pies desprotegidos se visten de felicidad por un momento fugaz, 33 pequeños transeúntes de la capital oscura que gozan de un instante de luz con los cuentos y largometrajes de una biblioteca pública, 33 voces de la Cúcuta apagada que gritan de verdadera dicha con los personajes cinematográficos que aparecen en el telón, 33 niños y niñas que desde los suburbios de la frontera tienen un lugar especial en los pensamientos de los promotores de lectura que los visitan algunas noches de cada mes para compartir con ellos instantes de magia y sensibilidad humana.

Brisas de Paz y Futuro, a pesar de la inmensa belleza de sus hijos, es el resultado de las crónicas tristes de la vida en Colombia, es la suma de muchas familias desplazadas por el conflicto armado de nuestro país y el refugio de aquellos hogares cercenados por el maltrato que huyeron





de Tumaco, Turbo, Cali, Barranquilla, Tibú, y encontraron en la capital de Norte de Santander un espacio mínimo para volver a intentar la vida. Una invasión donde los muros son de tabla –y a veces de ladrillos quemados–, los techos de hojas de lata, la electricidad de leña y esperma, y los sueños de hierro firme. Un territorio informal que se sostiene en pie de lucha porque guarda en su lecho niños que tienen aún horizontes posibles y mundos anhelados. Un “país de los desterrados” –medianamente desconocido– que se aferra a la supervivencia a pesar de la debilidad... Y es que aquí los niños de cada familia son la fuerza para seguir luchando, son ellos los principales responsables de “la paz” y “el futuro” en medio de la inanidad.

Estos niños que nos recuerdan los sueños y los planos conmovedores de Giuseppe y Pascuale en *Los Limpiabotas* de Vittorio de Sica, los zapatos ausentes de Ali y Zahra en *Los niños del cielo* de Mayid Mayidi, los rostros de la infancia que revela *Salaam Bombay* de Mira Nair y las búsquedas de progreso que narra Pather Panchali desde la mirada inocente de Apu, son el destino más importante de las “Lunadas Literarias” que organiza la Red de Lectura y Escritura de Cúcuta con los libros de la colección “Leer es mi cuento” y las herramientas tecnológicas dotadas por el Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas del Ministerio de Cultura de Colombia.

Estos 33 niños que crecen en la otra ciudad, en las casas invisibles de la frontera con Venezuela, justifican –una vez más– la razón de ser de las bibliotecas públicas.

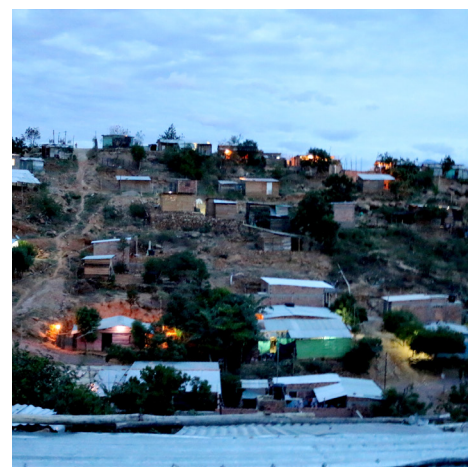
### Lunadas que viajan a la oscuridad

El camino comienza en la Biblioteca Pública Simón Bolívar de Cúcuta con la preparación de cada uno de los detalles que demanda la realización de una “Lunada Literaria” en la periferia de la ciudad: los libros que van a compartir con los asistentes, la maleta con las letras y los dibujos para los niños, la película que se proyectará en la noche, los dulces para quienes vayan a la Lunada, la leña que alumbrará las lecturas, el telón para reflejar los personajes cinematográficos, el “video proyector de cine”, la identificación de los promotores para ingresar tranquilos a un territorio hostil, el automóvil de extensión bibliotecaria de la Red de Lectura y Escritura de Cúcuta, los cables para llevar luz eléctrica a un territorio abierto, el favor de la luna, y cinco profesionales entregados a las causas sociales de su ciudad que trabajan para la Red, y para los otros... para los niños, los jóvenes, los adultos, los adultos mayores, las madres solteras, los desplazados, los menos favorecidos de la Cúcuta invisible.

Después, un viaje de 20 minutos hasta la invasión Brisas de Paz y Futuro entre calles y suelos destapados. Allí, con esa amabilidad propia de los humildes y con una paciencia de varios días, esperaban las casas de tablas, ladrillos y latas, y sus hijos más pequeños. De inmediato, los asistentes principales comienzan a hacer presencia en el lugar de la “Lunada”: una niña de 13 años que ya es líder en su comunidad y llama por un megáfono a sus vecinos, dos niños sin zapatos que se sientan en los mejores puestos del escenario, otra niña pequeña que abraza tiernamente a su mascota, un niño de cinco años que se acerca con su abuela de la mano, cuatro hermanitos que siempre están juntos, y 24 pequeños más que llegaron a disfrutar de las lecturas, las conversaciones sobre mitos y leyendas, y la película que alumbrará sus noches.

Seguidamente, los promotores de lectura improvisan, en medio del polvo y la oscuridad, la sala de una biblioteca pública con llantas de carro, sillas de madera, una fogata y extensiones eléctricas. En instantes, la pantalla está instalada, el fuego resplandeciente, los libros abiertos y las sonrisas libres.

Víctor Solís Camacho, el bibliotecario de la Biblioteca Pública Simón Bolívar de Cúcuta, inicia la actividad con la lectura de un libro sobre relatos míticos de la región, que los niños replican con diálogos y gritos asociados a la temática... Algunos más curiosos toman varios cuentos y los leen en soledad bajo una luna generosa. Entonces, los primeros planos de la atmósfera, y el horizonte lejano de una ciudad que anochece lentamente, transmiten una alegría sincera por la felicidad que expresan los rostros y las palabras honestas de los niños que están allí: los 33 pequeños disfrutaron este diminuto instante con toda la verdad de sus actos. Son felices, viven el presente.





Concluidos los relatos de miedo, y luego de compartir malvaviscos asados con los asistentes, se encienden las luces del video proyector y el telón de cine se impone en aquella colina de la invasión... Las expectativas son indescriptibles, todos los niños rodean la pantalla que sostienen de lado a lado tres promotores de lectura durante toda la película. La espera de una tarde completa ha culminado, y la película de la "Lunada" aparece en frente de los ojos de los niños: Metegol, de Juan José Campanella. Los niños vuelven a gritar de alegría.

Los más pequeños de Brisas de Paz y Futuro tienen la oportunidad de ver una de las cintas más representativas del cine latinoamericano gracias al trabajo de la Red de Lectura y Escritura de Cúcuta y a los recursos tecnológicos entregados por el Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas del Ministerio de Cultura de Colombia... Es una noche para disfrutar entre amigos la historia de Amadeo, Laura y Grosso. Es una noche de risas, antes de la cama y de esa realidad de siempre.

La película desde sus inicios atrapa los ojitos de los niños que a veces se cubren el rostro para evitar la tierra que se levanta con el viento. Los corazones palpitan más rápido. La pantalla, por su parte, resiste el movimiento de la naturaleza con la ayuda de los tres promotores que la mantienen firmemente con sus brazos. Los personajes de Metegol, mientras tanto, sugieren toda clase de emociones entre los espectadores que le hablan y le gritan a la película y a sus personajes. La Lunada Literaria, en esta inapelable oscuridad, alumbra como el sol.

Y alumbra porque le ofrece dos horas de entretenimiento majestuoso a unos habitantes que muchos otros no han mirado, porque se escapa de las paredes de la biblioteca pública para llegar a donde quienes no pueden visitarle, porque lleva los recursos bibliotecarios a los niños del silencio, y porque piensa en las necesidades de una comunidad que aunque no reclama, siente... Las Lunadas Literarias de las bibliotecas públicas de Cúcuta son un ejemplo, además de todo, porque se imponen sobre las dificultades y superan la inseguridad de los barrios, las carencias de energía eléctrica de las invasiones, los bemoles del clima, y más.

Este programa institucional ha llegado antes que la luz a Brisas de Paz y Futuro en el Noroccidente de Cúcuta, y es el responsable de las primeras películas que han pasado por las miradas de Yarimar, Remel, Astrid y Alcira, los hermanitos Figueroa Pérez que adoran el cine y esperan sentados sobre las bancas de madera el final de Metegol, y la llegada de una nueva luna, de otra Lunada Literaria... "A todos cuatro nos encanta el cine, pero a mi hermano todavía no le alcanza el dinero para llevarnos a las salas de cine de verdad", finaliza Remel.

En unos años, quizá, Yarimar, Remel, Astrid y Alcira, recordarán como hermanos y con nostalgia aquella noche que con la carita sucia vieron una película, sostenida por tres promotores de lectura, bajo un cielo de luna y entre los soplos de la brisa y la vida.



*"...Crecimos bajo el mismo techo con la cara sucia de tanto jugar, no había más felicidad que aquel cometa ver volar, te acuerdas, hermano, te acuerdas..."\**

(Tomado de la canción Hermano, de Marco Antonio Solís).

# 100 estímulos para innovar en las bibliotecas públicas



Las bibliotecas públicas que hacen parte del primer ciclo del Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas pueden participar en la **Convocatoria para el desarrollo de servicios innovadores con uso de las TIC**, que busca fortalecer y promover el desarrollo de servicios innovadores que incorporen las TIC de forma creativa en las bibliotecas públicas. En esta primera versión de la convocatoria, se entregarán 100 estímulos, cada uno por un valor de \$3.000.000. La fecha límite para enviar propuestas es el 29 de febrero de 2016.

Las bibliotecas públicas participantes deberán presentar un proyecto que vincule el uso de las TIC en la prestación de los servicios bibliotecarios. El proyecto propuesto debe tener una duración mínima de tres (3) meses y puede estar asociado a la promoción de la lectura y la escritura, al servicio de información local y para el desarrollo, o ser un proyecto cultural en el ámbito del patrimonio, la memoria y la identidad. Dicho proyecto, a su vez, deberá responder a las necesidades de información e intereses de la comunidad.

Los recursos entregados por el Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas en el marco de esta convocatoria se invertirán en acciones de consulta con la comunidad, en el diseño y la producción de los materiales para la implementación del proyecto, y en el desarrollo del servicio.


Estas son algunas ideas asociadas a proyectos que utilizan las TIC en la promoción de la lectura y la escritura, la prestación de servicios de información local y para el desarrollo, o en la ejecución de procesos culturales en el ámbito del patrimonio, la memoria y la identidad:

- Crear contenidos de memoria colectiva relacionados con archivos fotográficos, saberes locales, relatos orales, manifestaciones culturales tradicionales o personajes históricos que permitan enriquecer las

colecciones patrimoniales de la biblioteca pública por medio de fotografías digitales, audios y videos en línea.

- Desarrollar contenidos digitales a partir de la investigación de autores locales y regionales que se puedan reinterpretar.
- Producir contenidos de radio digital y analógica para la promoción de la lectura y la escritura que fomenten el diálogo alrededor de temáticas de relevancia cultural y que acerquen nuevos usuarios a la biblioteca pública.
- Hacer uso de recursos audiovisuales, contenidos digitales y recursos tecnológicos para el desarrollo de actividades de lectura en voz alta, o lecturas en otros formatos como video, fotografía y audio.
- Organizar eventos y ferias de exposición que promuevan el desarrollo y la economía local.
- Promover el desarrollo de festivales de talentos locales alrededor de la música, la escritura, el teatro, el cine, la danza.

Las bibliotecas públicas que han sido beneficiadas por el Proyecto Uso y apropiación de TIC en bibliotecas públicas tienen la oportunidad de generar un proyecto innovador para sus usuarios, y acceder a estos recursos para ejecutarlos de la mejor manera. Encuentre [aquí](#) el Formulario de la Convocatoria.

En caso de tener preguntas acerca de estos estímulos las pueden escribir al correo [cmelo@bibliotecanacional.gov.co](mailto:cmelo@bibliotecanacional.gov.co) ¡Esperamos contar con la participación del mayor número de bibliotecas públicas posible y construir una red de bibliotecas innovadoras en Colombia! 



# 100 estímulos para innovar en las bibliotecas públicas



Ampliamos la fecha de cierre de la Convocatoria para el desarrollo de servicios innovadores con uso de las TIC hasta el 29 de febrero de 2016.  
**¡No te quedes sin participar!**



**Proyecto TIC en Bibliotecas Públicas**

**¡Tu biblioteca puede ser una de las ganadoras!**

 MINCULTURA

 Biblioteca Nacional de Colombia

 Leer es mi Cuento  
Plan Nacional de Lectura y Escritura

 **TODOS POR UN NUEVO PAÍS**  
PAZ EQUIDAD EDUCACIÓN