

MI BIBLIOTECA INCLUSIVA: UN ESPACIO PARA TODA MI COMUNIDAD

Material de Trabajo



FUNDACIÓN
SALDARRIAGA CONCHA



MinCultura
Ministerio de Cultura

PROSPERIDAD
PARA TODOS

Le damos la Bienvenida...

Estimado bibliotecario

Como parte del sueño de hacer de Colombia un país más equitativo donde se trabaje por una sociedad para todos, y en concordancia con lo expuesto el documento La Biblioteca Pública que Queremos donde se menciona que “Una nación crece y se fortalece en la medida en que sus habitantes son capaces de participar en un proyecto común” y que además “La biblioteca puede y debe contribuir a ello creando oportunidades de lectura y escritura desde la infancia y para todos los grupos de la población”, lo invitamos a este espacio de aprendizaje de 3 días, el cual tiene como objetivo que conozca las principales herramientas con las que cuenta para al momento de ofrecer los servicios e interactuar con la población con discapacidad y las personas mayores de su comunidad.

Agradecemos haber aceptado esta invitación y esperamos que este espacio no solo contribuya a un aprendizaje colectivo, sino que incida en una mejor atención y servicio en el sitio de trabajo que usted lidera, ayudando a mejorar así la calidad de vida de las personas.

Esta cartilla pertenece a:

¿CÓMO ESTÁ DIVIDIDA CADA SESIÓN DE TRABAJO?

Atlántico día 1

Temas	Objetivo	Tiempo
Saludo	Bienvenida y acuerdos iniciales.	25 min
Presentación General	Presentar el convenio entre Mincultura y Fundación Saldarriaga Concha. Objetivos del espacio de aprendizaje.	15 min
Módulo Inclusión I	Ejercicio: Hoja de la BUENA vida.	50 min
Receso		
Módulo Inclusión II	Retomar los aprendizajes del primer encuentro (personas mayores y las personas con discapacidad, sus características, sus derechos e imaginarios.	90 min
Exposición Conceptual	Aclarar conceptos, resolver dudas y despejar las inquietudes sobre los aspectos que puedan surgir del ejercicio, en relación con las personas mayores y las personas con discapacidad.	30 min
Almuerzo		
Módulo Competencias I	HISTORIAS EN YO MAYOR®	180 min

Atlántico Día 2

Módulo Diseño Universal / Diseño	Implementar los principios del Diseño Universal y Diseño Universal para el Aprendizaje en los servicios de la biblioteca.	90 min
----------------------------------	---	--------

Universal para el Aprendizaje		
Receso		
Módulo Cultura	Posicionar la biblioteca en la comunidad, como un espacio de encuentro y de aprendizaje intergeneracional.	60 min
Almuerzo		
Módulo Cadena de Servicio	Taller de Creatividad e Ingenio	120 min

Atlántico Día 3		
Módulo Competencias II	Reconocer la importancia de la comunicación verbal y no verbal en el ejercicio día a día.	120 min
Receso		
Módulo Cadena de Servicio II	Ejercicio de Teatro espontaneo	60 min
Almuerzo		
Plan de Acción. “Mi Biblioteca inclusiva”	Elaborar el plan de acción para cada biblioteca.	60 min
Despedida		

En esta cartilla encontrará:

Recuerde que...



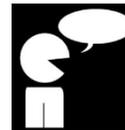
Conceptos que debe tener en cuenta para que su biblioteca sea inclusiva.

APLICO LO APRENDIDO



Busca que al finalizar cada módulo cada uno le dé una aplicación a lo aprendido desde su rol en la FSC.

¿PUEDE EXPLICARLO?



Preguntas que debe responder con sus propias palabras

¿PUEDE EXPLICARLO?



Preguntas que debe responder con sus propias palabras

1. ¿Qué es para usted la discapacidad?

Orange response box for question 1.

2. Mencione los tipos de discapacidad que conozca

Orange response box for question 2.

3. ¿Quién es para usted una persona mayor? ¿Hay alguna diferencia entre envejecimiento y vejez?

Orange response box for question 3.

4. ¿Qué significa que mi biblioteca sea inclusiva y qué se requiere para lograr tal objetivo?

Orange response box for question 4.



Hoja de **la buena** Vida

Apodos Completos: _____

Una edad memorable de mi vida: _____

Me gustaría vivir en un lugar así: _____

Mi Trabajo ideal sería: _____

Tengo un título de la Universidad de la Vida en: _____

Trabajos que nunca haría: _____

Nunca pedir referencias a: _____

Experiencias que me han marcado la vida: _____

Siempre estoy disponible para: 1. _____ 2. _____ 3. _____

4. _____ 5. _____

Firma: _____



De acuerdo al ejercicio anterior...

1. ¿Qué es para usted la empatía y por qué es tan importante en su quehacer como bibliotecario?

2. ¿Qué se requiere para tener una buena comunicación y cuáles son las principales barreras a las que se enfrenta para poder ponerlo en práctica en su día a día en su trabajo?



APLICO LO APRENDIDO



Busca que al finalizar cada módulo cada uno le dé una aplicación a lo aprendido desde su rol en la FSC.

3. Identifique 3 servicios que usted presta en su biblioteca, en los cuales usted se propone a poner en práctica estas dos competencias, con el objetivo de que las personas mayores y con discapacidad puedan participar :

Servicio	Competencia que quiero aplicar	¿Qué quiero lograr?	Ideas para hacerlo



HISTORIAS EN YO MAYOR

A partir de la experiencia de Historias en *Yo Mayor* ¿cómo cree que podría desarrollar actividades para personas mayores en su biblioteca?, proponga algunas.

¿Qué competencias cree usted que son indispensables para poner en marcha esta propuesta?

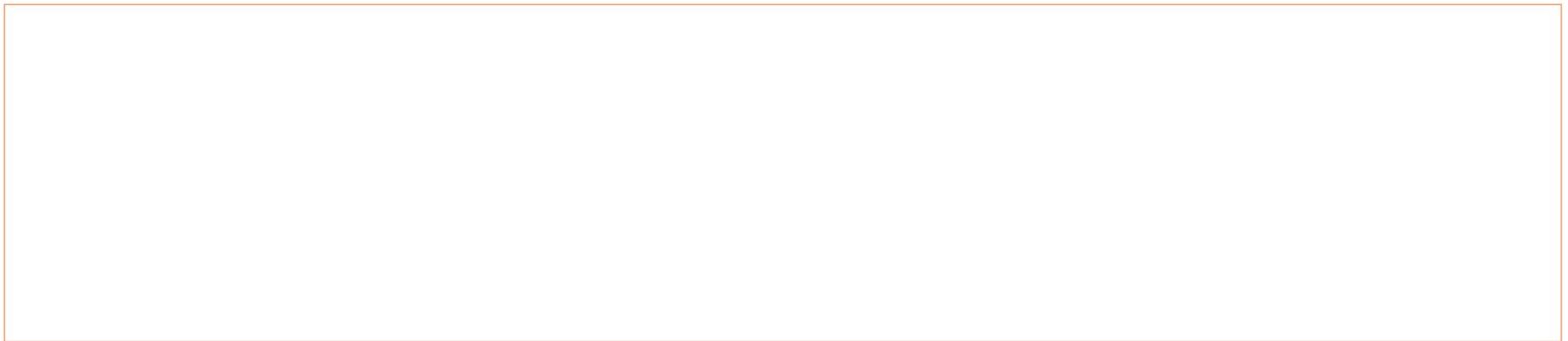


REPRESENTO MI BIBLIOTECA CON UN DIBUJO: SITUACIÓN ACTUAL

Represente su biblioteca por medio de un dibujo simbólico, de acuerdo a las instrucciones dadas.

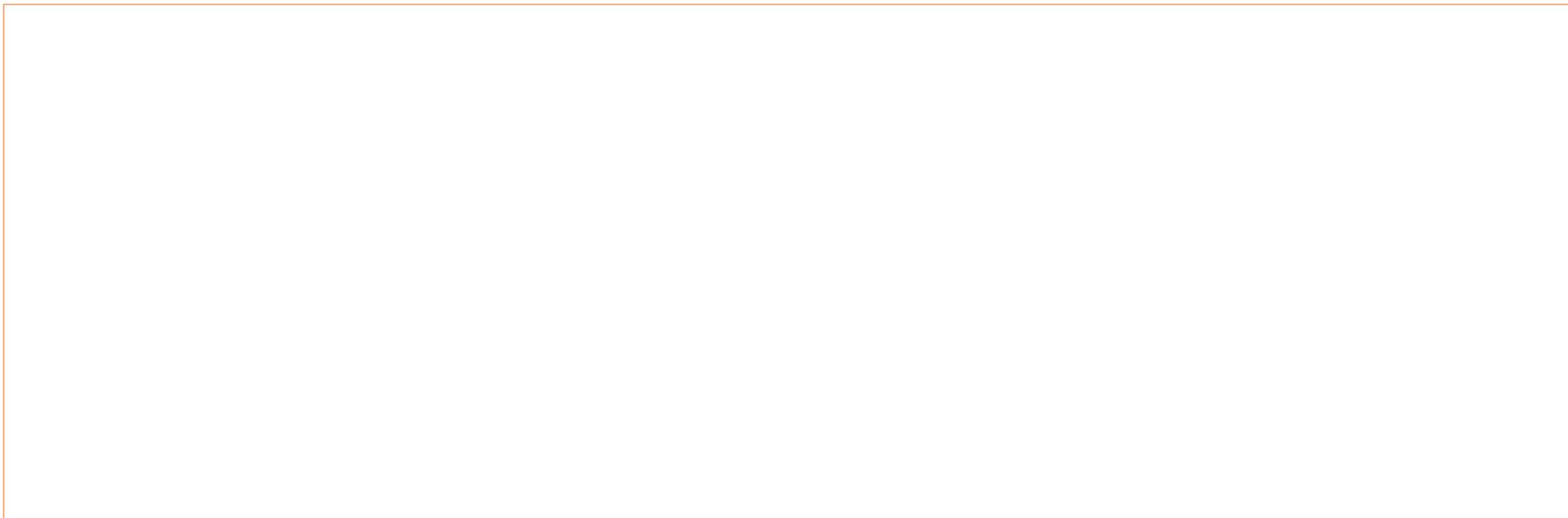


Mencione qué frases cree o sabe que dice la gente sobre la Biblioteca

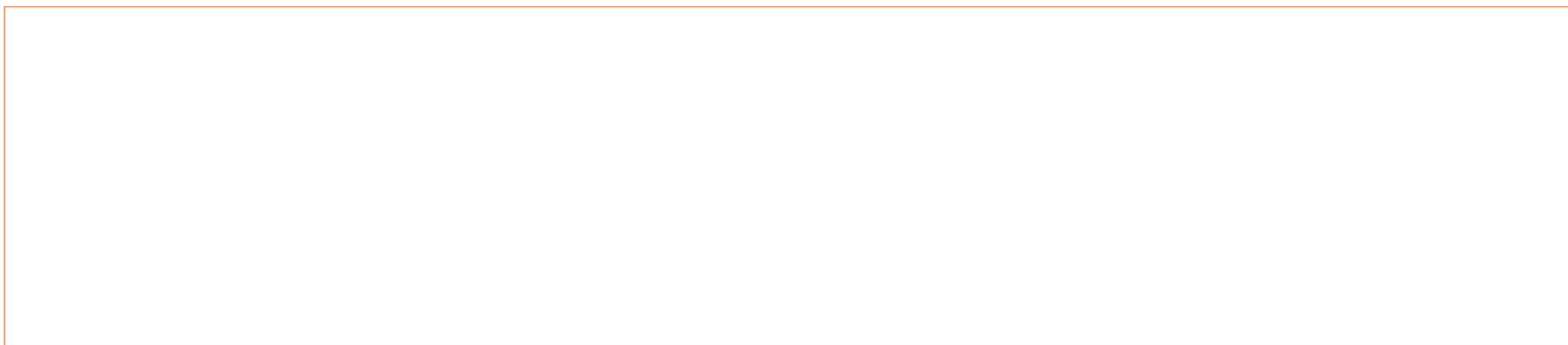


REPRESENTO MI BIBLIOTECA CON UN DIBUJO: SITUACIÓN IDEAL

Represente su biblioteca inclusiva por medio de un dibujo simbólico, de acuerdo a las instrucciones dadas.



Mencione qué frases le gustaría que la gente dijera sobre la biblioteca donde usted trabaja.



Recuerde que...

Principios del Diseño Universal:

1. **Igualdad de uso:** el diseño debe ser fácil de usar y adecuado para todas las personas.
2. **Flexibilidad:** el diseño debe poder adecuarse a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales.
3. **Simple e intuitivo:** el diseño debe ser fácil de entender independientemente de la experiencia, los conocimientos, las habilidades o el nivel de concentración del usuario.
4. **Información fácil de percibir:** el diseño debe ser capaz de intercambiar información con usuario, independientemente de las condiciones ambientales o las capacidades sensoriales del mismo.
5. **Tolerante a errores:** el diseño debe minimizar las acciones accidentales o fortuitas que puedan tener consecuencias fatales o no deseadas.
6. **Escaso esfuerzo físico:** el diseño debe poder ser usado eficazmente y con el mínimo esfuerzo posible.
7. **Dimensiones apropiadas:** los tamaños y espacios deben ser apropiados para el alcance, manipulación y uso por parte del usuario, independientemente de su tamaño, posición, y movilidad.



Recuerde que...



Conceptos que debe tener en cuenta para que su biblioteca sea inclusiva.

Principios seleccionados	Servicios escogidos	¿Aplica o no aplica? ¿Por qué?

Recuerde que...

Redes de reconocimiento

El "qué" del aprendizaje



Redes de reconocimiento especializados para detectar y asignar significado a los patrones que vemos.

Las redes estratégicas

El "cómo" del aprendizaje



Redes estratégicas redes estratégicas están especializados para generar y supervisar los patrones mentales y motores.

Las redes afectivas

El "por qué" del aprendizaje



Redes afectivas se han especializado para evaluar los patrones y asignarles un significado emocional.

Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje:

Principio I. Proporcionar Múltiples Formas de Representación (el *qué* del aprendizaje)

Principio II. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el *cómo* del aprendizaje)

Principio III. Proporcionar múltiples formas de implicación (el *porqué* del aprendizaje)

Diseño
Universal para el
Aprendizaje

Recuerde que...



Conceptos que debe tener en cuenta para que su biblioteca sea inclusiva.

Principios seleccionados	Servicios escogidos	¿Aplica o no aplica? ¿Por qué?

TIC

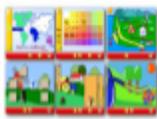
A continuación encontrará la descripción de algunos programas que pueden ayudarle para trabajar con personas con discapacidad. EL listado incluye apartados del documento “Observatorio Maestría Discapacidad Universidad Nacional”, así como de la experiencia que tuvo la Fundación Saldarriaga Concha con Computadores para Educar.

Discapacidad Visual		
LA PULGA LEOCADIA		<p>Este software ha sido diseñado para niños con discapacidad visual pero se ajusta a las necesidades de todos los niños y niñas. Ha sido diseñado por la ONCE. Es accesible porque se trabaja con el teclado o el ratón. Incluye información auditiva y visual con contrastes, refuerzos verbales, efectos sonoros y voces. Posee un cuento interactivo y actividades diseñadas para apoyar el desarrollo de algunas de las nociones básicas del currículo educativo de Educación Infantil. Incluye 5 idiomas. Se divide en dos niveles que se ajustan a sus necesidades y ritmo de aprendizaje.</p> <p>Ver enlace: http://educacion.once.es/leocadia.htm</p>
CONCENTRESE ANIMALES		<p>Es un recurso educativo lúdico que posibilita fortalecer los procesos atencionales en los niños. Aprender a Solucionar problemas y encontrar la respuesta correcta. Contiene información con imágenes claras y reales, incluye las instrucciones en audio.</p> <p>Ver enlace: http://educacion.once.es/parejas.html</p>
MUSI BRAILLE		<p>Es un software libre que posibilita a las personas con discapacidad visual la lectoescritura musical en Braille y tinta.</p> <p>Ver enlace: http://intervox.nce.ufri.br/musibraille/download.htm</p>

NVDA		<p>Es un software libre desarrollado por CEDETI de Chile, consistente en un lector de pantalla para personas con limitación visual, permitiéndoles acceder a operaciones básicas del sistema operativo y de algunos programas a través de una voz sintetizada que lee lo que aparece en pantalla. Disponible en 11 idiomas.</p> <p>Ver enlace: http://tecnologiaydiscapacidad.es/2008/04/12/nvda-lector-de-pantalla-de-codigo-abierto/</p>
TRANSCRIPTOR DE TEXTO A BRAILLE		<p>Este es un elemento que permite transcribir textos en braille de forma digital y también cambiar a audio el texto.</p> <p>Quizás es una herramienta útil para las personas que trabajan con personas con discapacidad visual para el aprendizaje del sistema braille</p> <p>http://www.hetah.net/modules/smartsection/item.php?itemid=2449</p>
LECTOR DE NOTICIAS PARA INVIDENTES		<p>Este es un lector especial para personas Permite acceder a las noticias internacional y mundiales.</p> <p>Las personas con discapacidad visual pueden estar informadas y actualizadas frente a las noticias que suceden en el medio.</p> <p>http://www.hetah.net/modules/sios/?aplicacion=lector</p>
TIFLOWARE ONCE		<p>Pueden descargarse diferente software, juegos, entre otros, -tanto- libre -como- en versión de demostración al igual que scripts (archivos adicionales para posibilitar el uso de software con programas lectores de pantalla), incluye cuentos para niños y juegos interesantes como ajedrez y ahorcado.</p> <p>ftp://ftp.once.es/pub/utt/tiflosoftware/</p>

Discapacidad Cognitiva

TUX PAINT		<p>Este es un software que permite acercar a los niños y niñas al computador. Es un programa de dibujo libre, es fácil de usar, además tiene divertidos efectos de sonido y una estimulante mascota ayuda a guiar al niño. Tiene un fondo vacío y una gran variedad de herramientas de dibujo que lo guiarán para que pueda jugar con la creatividad y hacer creaciones propias.</p> <p>Ver enlace: http://tux-paint.softonic.com/</p>
ZAC BROWSER		<p>Es un software libre que fue diseñado para población con autismo pero es útil para otras poblaciones; su contenido es muy amplio, con fondos, imágenes y música agradable, también tiene Dibujos animados, cuentos educativos, canciones, juegos entre otros.</p> <p>Es interactivo posibilita la participación de los niños y jóvenes para que puedan adquirir independencia y elegir a qué lugar quieren llegar.</p> <p>Algunas actividades enlazan a internet.</p> <p>Ver enlace: http://zac-browser.softonic.com/</p>
EL CARACOL SERAFÍN		<p>Este es un software diseñado para personas con baja visión o ceguera por la Organización Nacional de Ciegos Españoles ONCE. Este programa incluye un cuento que se divide en cuatro capítulos, y un total de 17 juegos interactivos.</p> <p>Este software obtuvo el premio de materiales educativos 2009 del Instituto Superior de Formación y Recursos en Red IFSTIC.</p> <p>Funciona en línea con internet. Su objetivo es aproximar a los niños y niñas a las Tecnologías de la Información y la Comunicación para optimizar sus aprendizajes. Permite cambiar a 5 idiomas.</p> <p>Ver enlace: http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2009/caracol_serafin/start.html.html</p>

MÚSICA EDUCA		<p>Es un recurso musical que permite hacer actividades como: Escuchar música, pintar, escribir, conocer nuevos sonidos, tocar variedad de instrumentos.</p> <p>Ver enlace: http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2006/musica_educa/index.html</p>
LA TORTUGA TATI		<p>Es un software libre que posibilita trabajar la memoria y atención a través de pruebas de discriminación visual. Es recomendado para niños y niñas con discapacidad cognitiva y en general para la educación preescolar e infantil. Está incluido en un grupo de seis juegos propuestos en el apartado memoria y atención.</p> <p>En la web de Antonio Ortega es posible además encontrar otros programas gratuitos como tablero de comunicación, vocabulario, unidades didácticas, conceptos básicos, números, lecto- escritura, fichas para imprimir, entre otras.</p> <p>Ver enlace: http://www.webantoniaortega.com/</p>
DIVERLAND JUEGO DE EDUCACIÓN FÍSICA		<p>Recurso educativo elaborado a través del convenio internet en el aula entre el MEC y las comunidades autónomas.</p> <p>Corresponde al área de la Educación Física en recursos para el alumnado que comprende entre otros a diverland, moviland y ludoland, con varias opciones de aprendizaje en cada uno de ellos.</p> <p>Puede utilizarse de manera individual o por parejas por lo cual fomenta el trabajo en equipo.</p> <p>Ver enlace: http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/pr/pr.html</p>
G-COMPRIS		<p>Software educativo libre, útil para permitir el descubrimiento del computador, actividades de álgebra, ciencia, geografía, juegos, etc.</p> <p>Contiene más de 100 actividades que evolucionan constantemente.</p> <p>Ver enlace: http://qcompris.net/-es-</p>

Discapacidad Auditiva

<p>SUENA LETRAS</p>		<p>Es un software diseñado para el apoyo del aprendizaje de la lectura y la escritura de niños con déficit auditivo parcial (hipoacúsico) o total (sordo). Incluye mediación del aprendizaje de la lectura por tres medios: Lengua de señas, Alfabeto dactilológico, Lectura labial. Incluye videos, imágenes y textos muy llamativos. Se encuentra disponible en versión Mexicana, Argentina, la colombiana está en construcción. Ha sido uno de los ganadores de la iniciativa WISE Awards 2011. Es considerado como un proyecto de alto impacto a nivel educativo de CEDETI.</p> <p>Ver enlace: http://www.cedeti.cl/software-educativo/suenaletras/</p>
<p>CUENTOS EN SEÑAS</p>		<p>Pertenece a la biblioteca virtual Miguel de Cervantes y se encuentra dentro de la biblioteca de signos. Está especialmente dirigido a personas sordas.</p> <p>Cuenta con un gran número de obras poesías y cuentos cuya lectura se realiza oral, texto escrito y en lengua de señas.</p> <p>Ver enlace: http://bib.cervantesvirtual.com/portal/signos/literatura_cuentos.shtml</p>
<p>ADIOS A LA SORDERA</p>		<p>Software que incluye juegos útiles para el entrenamiento del oído, para desarrollar el ingenio, o para promover el esparcimiento. Comprende tres niveles según complejidad e incluye sonidos de la casa, el campo, la selva, el bosque y la playa, mi pianito y el juego del gato. Incluye audio, pero las instrucciones aparecen en texto escrito.</p> <p>Ver enlace: http://www.adiosalasordera.com/ludoteca/ludoteca.htm</p>



PLAN DE ACCIÓN

Consulta en la biblioteca o consulta en sala

Servicio de referencia

Préstamo externo de materiales

Acceso a Internet

Promoción de la lectura

Actividades culturales

Formación de usuarios.

Con base en el cuento “Por cuatro esquinitas de nada”, y teniendo en cuenta los siete servicios que presta en su biblioteca, por favor responda las siguientes preguntas:

¿Quiénes son los redonditos en su Biblioteca?

¿Quiénes son los cuadraditos?

¿Cuáles son las puertas? Barreras

¿Cuáles son las esquinitas de nada? Acciones



Competencia	¿Qué quiero lograr a corto plazo?	¿Qué quiero lograr a largo plazo?	¿Cómo evidenciaré los resultados?
Empatía			
Comunicación No verbal			
Creatividad			
Comunicación Verbal			
Compromiso Social			
Orientación al Servicio			



