

¿Googlear o investigar?

Inés Miret - NETURITY

Santiago de Compostela, marzo 2014

You are here: [Home](#) / [Future of Libraries](#) / Start-Ups Take Library Jobs | Reinventing Libraries

Start-Ups Take Library Jobs | Reinventing Libraries

By Eric Hellman on  September 4, 2013  [9 Comments](#)



Three years ago, [I wrote here](#) that "libraries are so valuable that they attract voracious new competition with every technological advance" (see "Libraries, Ebooks, and Competition," *LJ* 8/10, p. 22–23). At the time, I was thinking about Google, Apple, Amazon, and Wikipedia as the gluttonous innovators aiming to be hired for the jobs that libraries had been doing. I imagined Facebook and Twitter to be the sort of competitors most likely to be attracted by the flame of library value. But it's the new guys that surprise you. To review the last three years of change in the library world, I'd like to focus on some of the start-ups that have newly occupied digital niches in the reading ecosystem. It's these competitors that libraries will need to understand and integrate with to remain relevant. In order of maturity, from already exploded to just emerging:



THE ART OF CLEAN UP

LIFE MADE NEAT AND TIDY



BY URSUS WEHRLI

“Sabía que Internet no me iba a dar
una respuesta falsa”

En D. White (2013)

DIGITAL CITIZENSHIP

Do you have others to add?

<http://anethicalisland.wordpress.com>

Mia MacMeekin

This work by Mia MacMeekin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.

Use

Use technology to gather information, communicate, or to just-have-fun.

Engage

Engage in the world through social media. Crowdsourc! Inquire!

Respect

Respect others' point of view on the Internet. Accept what they say as meaningful and then explain why you disagree.

Give

Give the author credit for the work you use.

Voice

Respectfully voice your opinion through a technological venue.

Sift

Sift through the resources you have gathered online.

Disseminate

Disseminate useful information.

Network

Network with experts in the field. Skype, FaceTime, Google Hangout with experts. Bring the experts to the classroom through a digital medium.

Identify

Be able to identify internet scams and spams.

SEEK

Find different voices and points of view on a topic.

Include

Include all who wish to join.

Listen

Listen to what others are saying. Engage in active listening techniques.

Cross Reference

Cross-reference all sources. Don't just take their word for it.

USE

Use caution when talking to people you do not know.

Maintain

Maintain your privacy. Do not share personal information, and other private information.

Research

Research a topic using all kinds of works.

Credibility

Determine if the source is credible.

Master

Master the use of computer, mobile, and other types of technology.

Set

Use privacy settings.

Limit

Limit your time sitting. Move around. Don't forget to exercise.

Talk

Talk to someone if you meet someone online or read something that disturbs you.

Create

Create a blog, wiki, or other platform to voice your opinion or findings.

Participate

Participate in other cultures through the internet.

Stand

Stand against cyber bullying.

Utilize

Utilize proper online etiquette.

Access

Only access the technology when you are suppose to. Ground rules may need to be set.

Explore

Explore what other students are doing around the world. Have fun and embrace new technological abilities.

Predicting Reading Comprehension on the Internet: Contributions of Offline Reading Skills, Online Reading Skills, and Prior Knowledge

Julie Coiro¹

Journal of Literacy Research

XX(X) 1-41

© The Author(s) 2011

Reprints and permission: <http://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav>

DOI: 10.1177/1086296X11421979

<http://jlr.sagepub.com>

 SAGE

Habilidades de lectura en línea

Adolescentes, muestran dificultades para:

– Hacerse (buenas) preguntas de investigación.

– Localizar información relevante.

– Evaluar críticamente la información.

– Sintetizar información procedente de diferentes fuentes.

– Comunicar los hallazgos con recursos TIC.



information behaviour of
the researcher of the future

11 January 2008

El comportamiento informativo del investigador del futuro

- Generalización del acceso, ¿generalización de las competencias en información?
- Velocidad en la navegación en detrimento del tiempo invertido en la evaluación (pertinencia, precisión, veracidad, fiabilidad).
- Escasa comprensión de sus necesidades de información.
- Mapa mental poco sofisticado de qué hay en la Web y de cómo funciona (no conocen su forma de almacenar, gestionar y organizar la información).
- La *Web* y *Google* son equivalentes.
- Dificultades para formular términos adecuados de búsqueda (lenguaje natural en vez de términos clave).
- Dificultades para evaluar la relevancia en las listas de resultados de búsquedas.
- Mitos erróneos: no todo se aprende por 'ensayo y error'; 'navegantes expertos'...

Chapter 9

The Special Case of Youth and Digital Information Credibility

Miriam J. Metzger

University of California Santa Barbara, USA

Andrew J. Flanagin

University of California Santa Barbara, USA

Ryan Medders

California Lutheran University, USA

Rebekah Pure

University of California Santa Barbara, USA

Alex Markov

University of California Santa Barbara, USA

Ethan Hartsell

University of California Santa Barbara, USA

Credibilidad

Respuesta compleja y (a veces) contradictoria

Adolescentes 11-18 años (2010, 2013)

- Modelo de atribución de credibilidad: múltiple (vs jerárquico), distribuido (vs centralizado) y construido colectivamente (vs apropiado individualmente).
- “Algo” o “mucho” de lo que encuentran en la web es creíble (89%) y aumenta con la edad.
- Internet es la fuente más creíble para trabajos escolares, entretenimiento y compra.
- Wikipedia es menos creíble que otras enciclopedias en línea (Britannica, Citizendium). En prueba ciega (sin marcas de texto): Wikipedia es la más creíble.

Adultos (2007)

- Credibilidad en función del género web:
(1) Webs (tipo) noticias (2) Comerciales (3) Webs personales
- Atributos web (diseño, complejidad, profundidad) frente a autoría (individual o colectiva).

Visitors and residents: what motivates engagement with the digital information environment?

[Lynn Silipigni Connaway](#)

OCLC Research, 6565 Kilgour Place, Dublin, Ohio 43017

[David White](#)

Technology Assisted Lifelong Learning, University of Oxford, Ewert House, Summertown, Oxford OX12 7AQ

[Donna Lanclos](#)

J. Murrey Atkins Library, University of North Carolina, Charlotte, 9201 University City Blvd., Charlotte, NC 28223

[Alison Le Cornu](#)

The Higher Education Academy, Innovation Way, York Science Park, York, YO10 5BR

Entornos de información digital (D. White)

Al final de la Secundaria (estudio longitudinal)

- Siempre (sin excepción) usan Google y Wikipedia.
- En general, aceptan la primera opción del listado de búsqueda.
- *'Sabía que Internet no me iba a dar una respuesta falsa'*.
- Aunque conozcan la existencia de otras fuentes de mayor calidad (libros, profesores, familia), usan Google y Wikipedia por comodidad. La *comodidad* explica buena parte de la popularidad de ambos.
- Se citan las referencias de un artículo de la Wikipedia, pero no el artículo para evitar el 'ridículo' ante tutores e iguales.
- Solo el 16% hizo una verificación de resultados. Los criterios de validación de la información se basan más en la cantidad y en que sea actual (esté en la onda) que en la calidad y la autoridad.
(Taylor, 2012)

Vivir y aprender con los nuevos medios

Mizuko Ito y cols., 2008.

The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning | November 2008

Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project

Mizuko Ito, Heather Horst
Matteo Bittanti, danah boyd,
Becky Herr-Stephenson, Patricia G. Lange,
C.J. Pascoe, and Laura Robinson

with

Sonja Baumer, Rachel Cody,
Dilan Mahendran,
Katynka Martínez, Dan Perkel,
Christo Sims, and Lisa Tripp

Participaron 800 estudiantes (5.000 horas de grabación durante 3 años). Usos y hábitos en relación con las TIC en ocio, comunicación y aprendizaje informal.

<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>

Vivir y aprender con los nuevos medios

Mizuko Ito y cols., 2008.

Friendship-driven practices

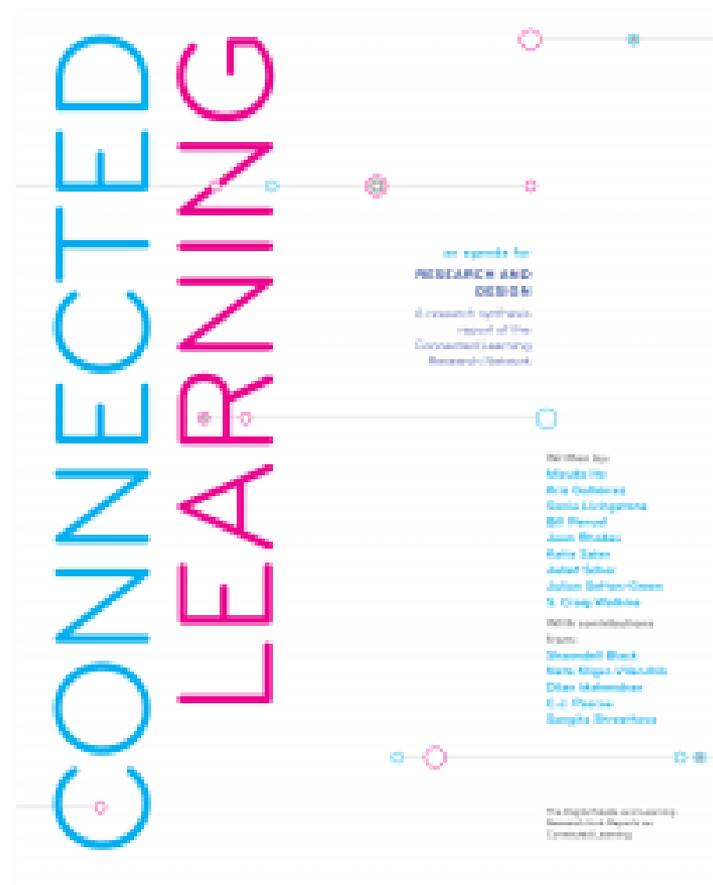
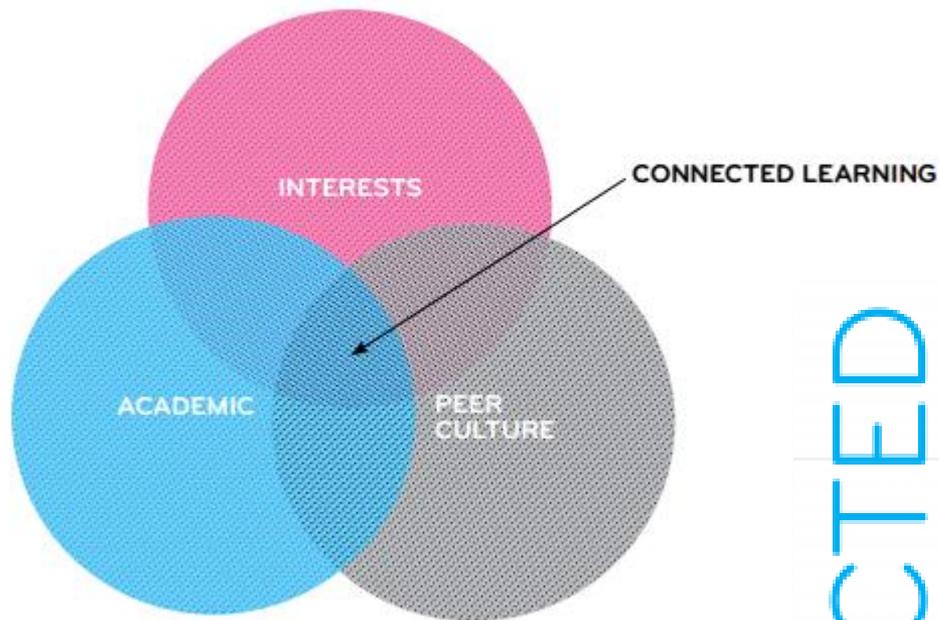
(amistades)

- Muy generalizadas.
- Refuerzan lazos existentes fuera de línea: amigos del colegio, de deporte, de actividades de ocio...
- Siempre 'están conectados'.
- Pocos amplían intereses y buscan información más allá de lo que ya conocen.

Interest-driven networks

(intereses e información en nichos concretos: cómic, videojuegos, tecnología...)

- No tan generalizadas
 - Exploran formas de expresión.
- Amplían sus conexiones y buscan información distribuyen, buscan y aprenden.
 - Aprenden destrezas de comunicación y técnicas (ensayo y error).
 - Aprenden entre iguales (respetan 'autoridad').
 - Esfuerzo auto-dirigido (no por objetivos).
 - Variabilidad de pautas (difícil estandarizar).



Los terceros lugares



T · H · E
G R E A T
G O O D
P L A C E

CAPÉS, COFFEE SHOPS,
BOOKSTORES, BARS,
HAIR SALONS AND
OTHER HANGOUTS AT THE
HEART OF A COMMUNITY

RAY OLDENBURG

*"Well-written, informative, and often entertaining."
- Newark Star Ledger*



Terreno neutral
(entrada libre)

Nivelador
(sin requisitos de acceso, gratis o muy barato)

Accesibilidad y acogida
(necesidades resueltas)

Los habituales
(dan el tono y atraen a los nuevos)

Ambiente lúdico
(no tensión ni hostilidad)

Un hogar
(fuera del hogar)

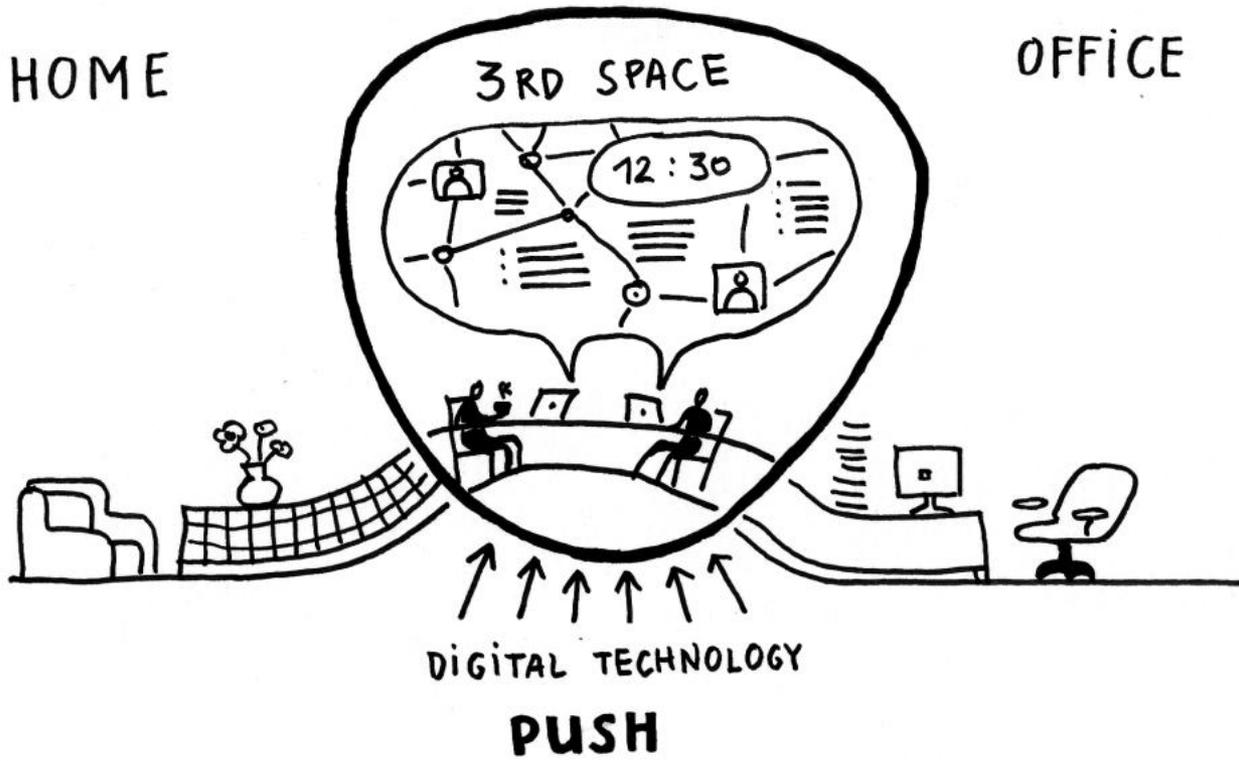
Ray Oldenburg, 1989

https://www.youtube.com/watch?v=hd1_jNIn-qw
<http://walimemon.com/wp-content/uploads/2010/09/Olden-Burg.pdf>

HOME

3RD SPACE

OFFICE



Los terceros lugares

son lugares de reunión **informal**,
permiten la interacción en la **diversidad**,
ayudan a crear sentido de pertenencia,
dan oportunidades para la **serendipia**,
promueven el compañerismo,
son socialmente **vinculantes**,
alientan la **sociabilidad** en lugar del aislamiento,
enriquecen la vida pública
y la **democracia**.

«El reto está en todas partes»

Jorge Mira

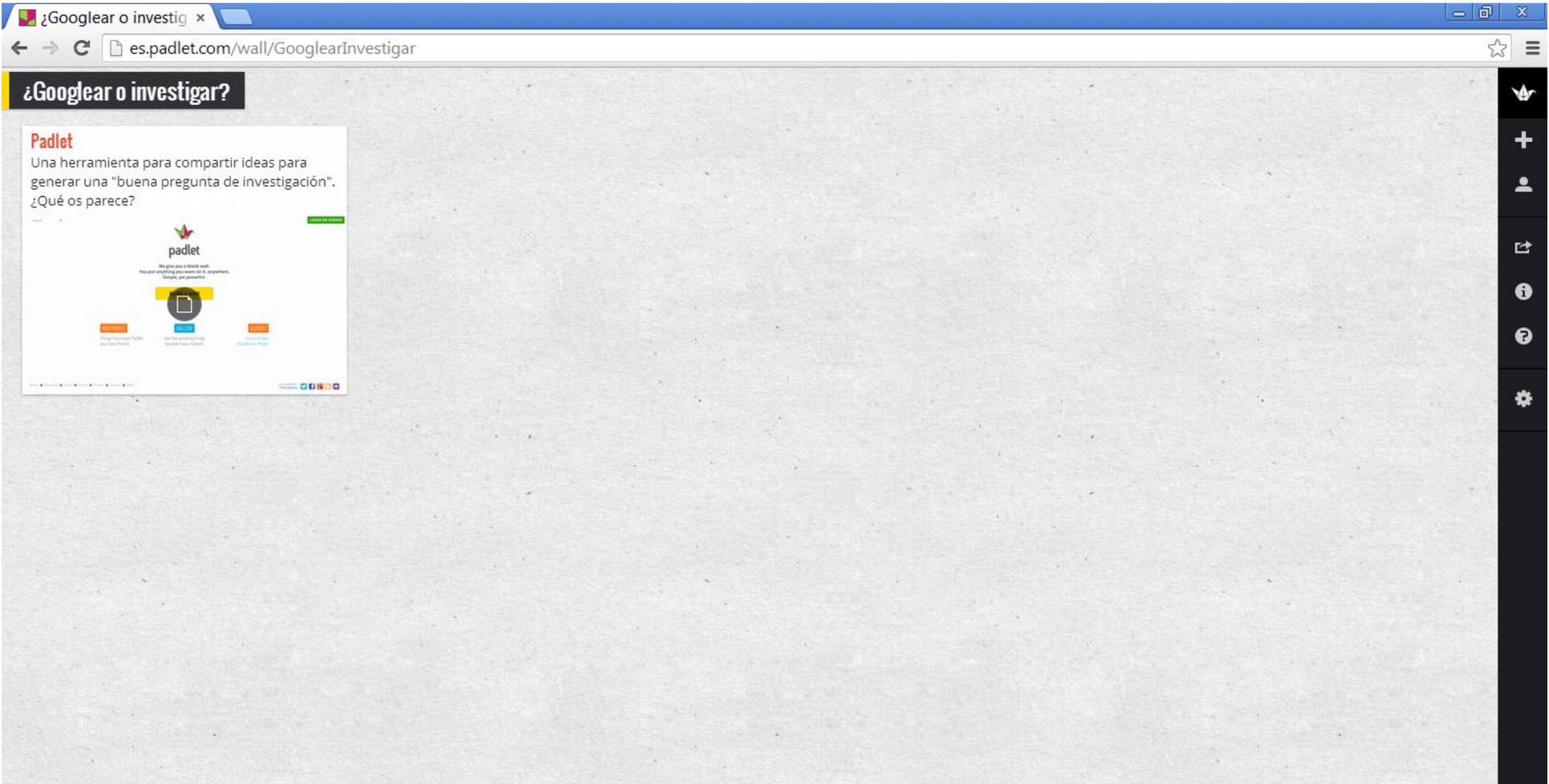
propuestas **experiencias** ideas

herramientas dudas recursos

certezas **secuencias didácticas**

acuerdos reflexiones

ejemplos **algo más . . .**



es.padlet.com/wall/GooglearInvestigar