



Entre las novedades de la biblioteca del Campus TEC San José están los juegos de estrategia y una colección lúdica de bloques armables. Eduardo Chavarría, coordinador de la Unidad de Gestión de Servicios Bibliotecarios del Campus TEC San José muestra parte de las nuevas adquisiciones. Foto: Fernando Montero / OCM.

De una biblioteca a una biblioTECa

1 de Marzo 2019 Por: [Fernando Montero Bolaños](#) [1]

- **Equipo tecnológico y juegos se agregan a la oferta de la biblioteca del Campus TEC San José**

No solo de libros vive una biblioteca y mucho menos en el [TEC](#) [2]. Ahora, además de la **colección física de libros que supera los 17 mil ejemplares**, la comunidad del [Campus TEC San José](#) [3] puede encontrar en su biblioteca acceso a **bases de datos, repositorios y colecciones digitales**, así como a una **colección lúdica que incluye juegos de estrategia y bloques armables**. Estos últimos adquiridos pensando en la población estudiantil de la [Escuela de Arquitectura y Urbanismo](#) [4]

“Queremos que la biblioteca no sea solo el espacio ideal para estudiar, sino también para el encuentro, para socializar y para divertirse, que sea más abierto y ofrezca calidez a la hora de estudiar o reunirse”, afirmó Eduardo Chavarría, coordinador de la Unidad de Gestión de Servicios Bibliotecarios del Campus TEC San José.

Adicionalmente, se han colocado **quioscos de información y pantallas interactivas** para agilizar el acceso a los datos y facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, individuales o colectivos. En esta línea tecnológica también se adquirieron **4 equipos de Arduinos** [5] **y 2 equipos de Raspberry** [6], en apoyo a los procesos académicos de la Escuela de Ingeniería en Computación.

Eduardo Canessa, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación [7] en el Campus TEC San José, explica que un Arduino es una tarjeta de un microcontrolador a la que se le pueden conectar sensores para realizar funciones específicas. Por ejemplo, sus estudiantes utilizaron los Arduinos adquiridos por la biblioteca para desarrollar una puerta inteligente que se abre y se cierra por medio de un sensor ultrasónico.

“El uso de estos equipos en los cursos es importante porque los estudiantes pasan de la realidad abstracta de un algoritmo que resuelve un problema matemático, a un algoritmo que toma información del ambiente, la procesa y ejecuta una acción. Eso es transformar lo abstracto en algo tangible. Cuando el resultado se ve y se siente, se logra interiorizar mejor un conocimiento”, agregó.

Andrés Gómez, estudiante del Campus TEC San José, resaltó el beneficio de contar con este tipo de equipos en la biblioteca. “Es mucho más fácil acceder a él porque, por un lado, no tenemos que comprarlo de nuestro bolsillo, y por otro, no tenemos que desplazarnos hasta el Campus del TEC en Cartago para solicitarlo prestado”.



Eduardo Canessa, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación del TEC, conversa con tres de sus estudiantes sobre los proyectos desarrollados con los Arduinos adquiridos por la biblioteca del Campus TEC San José. Sobre la mesa se aprecia el kit de un Arduino. Foto: Fernando Montero / OCM.

Source URL (modified on 03/13/2019 - 08:15): <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/3111>

Enlaces

[1] <https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/fernando-montero-bolanos>

[2] <https://www.tec.ac.cr/>

[3] <https://www.tec.ac.cr/sedes/centro-academico-san-jose>

[4] <https://www.tec.ac.cr/escuelas/escuela-arquitectura-urbanismo>

[5] <https://www.arduino.cc/>

[6] <https://www.raspberrypi.org/>

[7] <https://www.tec.ac.cr/escuelas/escuela-ingenieria-computacion>

[8] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/sites/default/files/styles/colorbox/public/media/img/paragraph/dsc_0001_0.jpg