

Aprender en la biblioteca

Guía

LABS
labs
bibliotecarios



Aprender en la biblioteca

Guía

NIPO: 822-23-060-9
Depósito Legal: M-12946-2023



LABBBs

Fomentando la cooperación y la innovación en el sector bibliotecario



Laura Guindal
Subdirectora general de
coordinación bibliotecaria

Una de las principales funciones de la Subdirección General de Coordinación Bibliotecaria es la de fomentar la cooperación en el sector. En esta línea cobran especial relevancia los foros, unos espacios en los que la profesión puede encontrarse, intercambiar experiencias y establecer alianzas. Estos espacios nos permiten generar un paréntesis en nuestras rutinas laborales que son necesarios para la reflexión, el diálogo y la innovación.

Por esta razón, la primera actividad que llevamos a cabo dentro del programa Laboratorios Bibliotecarios fue una jornada de debate. Queríamos abrir una reflexión en torno a cómo queremos que sea la biblioteca en el momento actual, cuál es su papel en la sociedad y qué servicios debe ofrecer.

Teníamos claro que este debate debía ser abierto, no podía ser algo restringido a las personas que trabajan en bibliotecas, como suelen ser los foros especializados. Necesitábamos las aportaciones de personas de otros ámbitos, que nos diesen su visión de qué es y qué podría ser una biblioteca. Una conversación en la que bibliotecarios de todas las tipologías dialogasen con gente del mundo de la arquitectura, el diseño, la salud, la educación o la sociología.

Así, el 23 de marzo de 2017 inauguramos la colaboración con Medialab Prado (una colaboración que se extenderá hasta 2022) con la organización de la jornada *Makerspaces en bibliotecas públicas, las bibliotecas públicas como lugares de creación de conocimiento y comunidad*. 18 personas se sentaron a la mesa (10 profesionales de biblioteca y 8 de otros ámbitos) en un debate moderado por Joaquín Rodríguez, doctor en sociología, al que asis-

tieron, además, alrededor de 100 personas que se sentaron alrededor de esta mesa central, al mismo nivel que los invitados, y a las que se las invitó también a intervenir si lo deseaban.

El debate generó sobre todo preguntas, alguna línea de trabajo y una certeza: el interés por parte de los profesionales de biblioteca por explorar nuevas formas de trabajo (formas de hacer en comunidad, en colaboración).

Desde entonces hemos celebrado 3 jornadas más, cada una diferente (la que más, la del 2020, cuando estábamos todos confinados) pero siempre con un denominador común: el debate entre bibliotecarios y otros profesionales en torno a la innovación en bibliotecas.

La publicación que tienes en tus manos es el resultado de la jornada celebrada en 2022. Cuando conocimos a Laia Sánchez y Empar Polo, responsables de Citilab, y nos explicaron la metodología que habían puesto en marcha y todo el trabajo que estaban realizando con la comunidad de Cornellà (y con sus bibliotecas), tuvimos claro que queríamos organizar algo con ellas.

Decidimos celebrar una jornada en torno a la labor de las bibliotecas como agentes del ecosistema educativo. Citilab hizo la propuesta metodológica, que adaptamos con la ayuda del Grupo de Trabajo de Laboratorios Bibliotecarios (constituido en enero del 2022). Bajo el lema *Las bibliotecas en el ecosistema educativo*, trabajaríamos en torno a 5 temáticas: haciendo, jugando, investigando, leyendo y con las TIC.

Queríamos abrir una reflexión en torno a cómo queremos que sea la biblioteca en el momento actual, cuál es su papel en la sociedad y qué servicios debe ofrecer. Para ello, necesitábamos las aportaciones de personas de otros ámbitos, que nos diesen su visión de qué es y qué podría ser una biblioteca

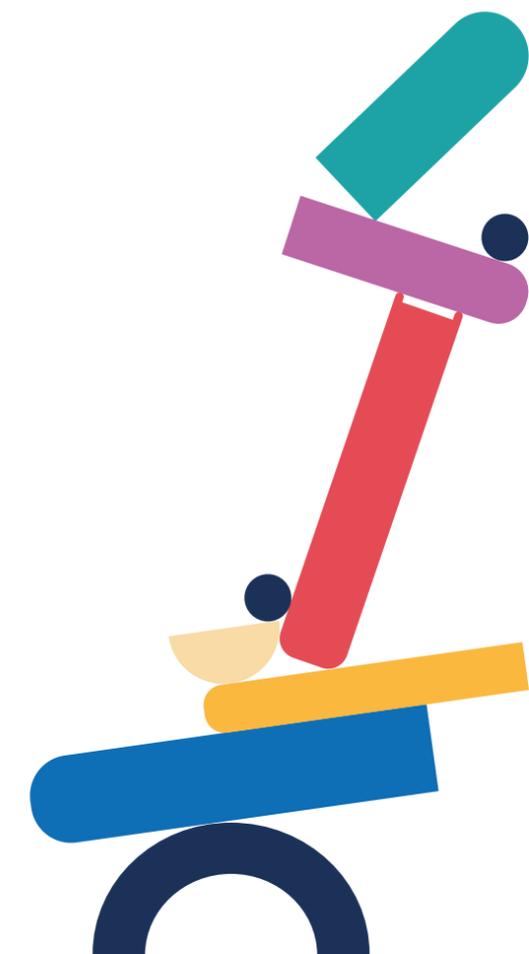
El 5 de mayo de 2022 nos reunimos en la sede de Citilab, en Cornellà de Llobregat, unas 60 personas entre organizadores y participantes. Fieles a nuestra filosofía de trabajo, un tercio de los participantes eran de bibliotecas de todas las tipologías, otro tercio eran profesionales de la educación y el tercio restante, de las temáticas de cada mesa. El objetivo, pensar y desarrollar entre todos proyectos concretos que pudiesen ponerse en marcha en las bibliotecas para reforzar nuestro papel como instituciones donde –también– se aprende.

Una vez más comprobamos la importancia de trabajar en colaboración: el entusiasmo de los participantes, las ideas que surgieron del diálogo con otros ámbitos,

las conexiones que se hicieron para emprender proyectos comunes, los aprendizajes que extrajimos quienes organizamos la jornada nos reafirman en la convicción de que esta es la forma de trabajar de aquí en adelante. Y nos anima a mantener y alimentar este proyecto.

Esta publicación es la construcción colectiva de un relato en torno a la dimensión educativa de las bibliotecas, que pone de manifiesto su importancia para la comunidad, su potencial como institución y el interés y la fascinación que suscitan en aquellos que no trabajan en ellas

Esta publicación no pretende sólo –aunque también– ser una guía para aquellos bibliotecarios que quieran poner en marcha un proyecto de este tipo. Es la construcción colectiva de un relato en torno a la dimensión educativa de las bibliotecas, que pone de manifiesto su importancia para la comunidad, su potencial como institución y el interés y la fascinación que suscitan en aquellos que no trabajan en ellas.



La biblioteca en el espacio de aprendizaje permanente



Diego Gracia

Responsable del proyecto
Laboratorios Bibliotecarios



Laia Sánchez

Directora del laboratorio
de Citilab

La biblioteca siempre ha formado parte del ecosistema educativo. Tradicionalmente, la labor “educativa” de la biblioteca ha sido la de dar apoyo a la educación formal (principalmente –aunque no sólo– desde las bibliotecas escolares y universitarias) y la de facilitar la inclusión de grupos vulnerables con una serie de actividades que van desde cursos de español para inmigrantes hasta cursos de reinserción laboral o informática básica, por poner unos ejemplos.

En las últimas décadas, y especialmente desde el comienzo de siglo, se ha puesto énfasis en lo que David Tucker definió como “sociedad del conocimiento” ya en 1969. Con el objetivo de “convertir a Europa en la sociedad y economía más competitivas y dinámicas del mundo basadas en el conocimiento”, la Comisión Europea aprobó en 2001 la Comunicación “Hacer realidad un espacio europeo del aprendizaje permanente”.

El aprendizaje permanente, o aprendizaje a lo largo de la vida, responde a una realidad que se impone de una forma cada vez más evidente: vivimos en una sociedad en constante cambio donde los avances se suceden de forma vertiginosa, lo que hace que mantenerse al día sea cada vez más complicado. De ahí, que la Comisión Europea identifique como uno de los objetivos el de “estimular y apoyar a las comunidades, ciudades y regiones de aprendizaje y crear centros locales de aprendizaje”. Y señala a las bibliotecas como uno de los centros suscep-

Los métodos y prototipos compartidos son apropiables, modificables y replicables o pueden servir de inspiración

tibles de formar parte de esa red de centros multifuncionales de aprendizaje permanente que propone crear.

La biblioteca debe, por tanto, trabajar en torno a los aprendizajes que necesitamos todas las personas, indi-

viduos que formamos parte de nuestras comunidades. Aprendizajes, en plural, que no deben limitarse a las materias y formatos tradicionales, encaminados a los segmentos más vulnerables.

Como afirman José Antonio Gómez y Judith Licea (cita: Gómez-Hernández, José-Antonio y Licea-De-Arenas, Judith. El compromiso de las bibliotecas con el aprendizaje permanente. La alfabetización informacional., 2005 En: Información, conocimiento y bibliotecas en el marco de la globalización neoliberal. Ediciones Trea, pp. 145-180. [capítulo de libro]), el aprendizaje permanente “se plantea como una tarea que interesa a to-

Soñamos estos futuros laboratorios vivos como nuevos puntos de encuentro donde ciudadanía y aliadas imaginen, diseñen y creen sus propias respuestas en un espacio seguro, y acogedor: la biblioteca

das las personas, como un modo de vida, una actitud interiorizada y habitual de búsqueda y asimilación de conocimiento, que tenemos todos que asumir naturalmente como algo propio de nuestra época”.

Pero, ¿cómo podemos reforzar el papel de las bibliotecas como centros de aprendizaje permanente? El proyecto LABBBs (Laboratorios bibliotecarios) propone hacerlo a través de la creación y la experimentación colectiva: facilitando que personas de distintos ámbitos, con distintos intereses, se pongan a trabajar de forma conjunta. Y para ello, propone la metodología que fue diseñada por Medialab Prado y que hemos ido adaptando al entorno de las bibliotecas en los últimos años.

En Citilab, el laboratorio ciudadano de Cornellà de Llobregat, respondemos a esa misma pregunta con el **derecho a innovar** y entendemos que es un elemento básico para la educación (Serra, 2018) a lo largo de la vida.

¿Y cómo se promueve desde las bibliotecas una ciudadanía activa en la Sociedad del Conocimiento? Con laboratorios bibliotecarios. Donde confluyen el aprendizaje y la experimentación. Donde las personas generan conocimiento e innovación. En los que **aprender a innovar juntas**: haciendo, jugando, leyendo, investigando y con las tecnologías de la información y de la comunicación.

Compartir aprendizajes y retos plantea la oportunidad a bibliotecas, laboratorios ciudadanos y agentes del ecosistema de innovación ciudadana de aliarnos y sumarnos a la comunidad educativa. Juntas podemos imaginar, diseñar, hacer y reflexionar sobre nuevas propuestas que transformen y extiendan la educación, abriendo espacios para aprender en las bibliotecas.

Así, sumando fuerzas, iremos formamos un **colaboratorio en torno a la innovación en la educación** que funciona como una red y como un laboratorio sin muros. En él confluyen la colaboración entre distintas personas, colectivos, organizaciones, instituciones con la experimentación, la generación de conocimiento y la innovación ciudadana. Y para que funcionen necesitamos incorporar **principios y prácticas** recogidas por los **agentes del ecosistema de innovación ciudadana** (Colaboratorio Frena la Curva).

Esto, en Citilab lo hacemos diseñando una estrategia que llamamos 3H (Head, Heart, Hands on). Su nombre se inspira en la propuesta del pedagogo de la ilustración Enrique Pestalozzi que entendía que todo aprendizaje debía tener en cuenta la cabeza, el corazón y la mano, y debía aplicarse a situaciones concretas. Al llevarnos estas dimensiones del aprendizaje personal a actividades colectivas se transforman en “CO”.

Empezamos preguntándonos quién tiene conocimiento y potencial en torno al reto que nos planteamos, qué necesita y que podemos hacer para que se sume. Continuamos elaborando propuestas, invitaciones y reuniones con las que tejemos alianzas que dan lugar a grupos de interés y de trabajo que sean motor y comunidad. Hecho esto, nos aventuramos a codiseñar y

Lugares para pensar, diseñar y testear nuevas formas de hacer y ser biblioteca en comunidad y responder a los muchos retos que tenemos por delante

proponer espacios y encuentros de **cocreación** donde prototipar juntas las respuestas a los retos. Con lo que aprendemos refinamos nuestras propuestas o encontramos nuevos desafíos para siguientes intervenciones.

Esta guía es el resultado de un proceso 3H, y ha sido posible gracias a la generosidad de personas apasionadas por la educación y las bibliotecas. Ahora os compartimos los prototipos que recogen su visión y conocimiento en forma de nuevas propuestas educativas, pero esperamos que sea solo un punto de partida.



Índice

Aprender en la biblioteca

10

haciendo

- /|| Programas de fomento STEAM
- /|| Programas *maker* con la comunidad educativa



**Ibai
Zabaleta**

22

investigando

- /|| Ciencia ciudadana
- /|| Investigación en torno a retos ODS
- /|| Ciencia abierta y archivos Open Access



**Susanna
Tesconi**

40

jugando

- /|| Dinámicas de gamificación
- /|| Actividades enfocadas a aprender jugando



**Carlos
Tardón**

52

con las TIC

- /|| Alfabetización digital y mediática por proyectos



**Anna
Inglés**

68

leyendo

- /|| Innovación entorno a la promoción de la lectura
- /|| Comprensión lectora
- /|| Alianzas con Bibliotecas escolares y centros educativos de primaria y secundaria



**Tomás
Saorín**



Aprender en la biblioteca haciendo

- /|| Programas de fomento STEAM
- /|| Programas maker con la comunidad educativa



Presentación
Ibai Zabaleta



Participantes



Ficha
Red urbana
de bibliotecas
de una ciudad
mediana



Ficha
Recetario de
conocimiento
abierto



Conclusiones



Ibai Zabaleta

Ibai Zabaleta forma parte de Medialab Tabakalera (San Sebastián). Se trata de un proyecto reciente. Se inició en 2020 recogiendo el trabajo que se venía realizando en Tabakalera a partir de dos proyectos previos: el laboratorio ciudadano y de cultura digital que era Hirikilabs y Ubik, la biblioteca de creación.

Hace dos años y coincidiendo con la crisis sanitaria del COVID-19, Tabakalera decidió unir estos dos proyectos. La organización consideró que ambas líneas se habían trabajado en el pasado de forma conjunta y que compartían la filosofía. Eso es justamente lo que hoy nos trae aquí tanto a los laboratorios como a las bibliotecas.

El proyecto estaba funcionando ya desde hacía unos años, pues Tabakalera abrió sus puertas en 2015. Por lo tanto, cada uno de los proyectos por separado ya conta-

ba con un recorrido de cinco o seis años de trabajo. Además, en el pasado también se colaboró en cómo crear, compartir y difundir conocimiento con compañeros que ahora forman parte de esta jornada de Laboratorios bibliotecarios de 2022.

Se consideró la biblioteca de Tabakalera como una biblioteca Ubik, un espacio para crear y poner las herramientas necesarias en la creación a disposición de los ciudadanos.

A partir de ese recorrido también se identificó la posibilidad de profundizar en algunas herramientas y en ciertas lógicas de una forma un poco más intensa. De este segundo paso se encarga el laboratorio.

El laboratorio se centra no en las tecnologías no como fin, sino como medio y creo que eso es algo importante para el grupo de trabajo de «aprender haciendo».

Lo que nos proponemos trabajar en la mesa «aprender haciendo» en el transcurso de esta jornada, es lo que hemos intentado poner en el centro en Tabakalera: la importancia de la práctica.

Entiendo que con este objetivo, en nuestra mesa nos plantearemos abordar los retos que para las bibliotecas suponen estas nuevas aproximaciones a las tecnologías.

El laboratorio se centra no en las tecnologías no como fin, sino como medio y creo que eso es algo importante para el grupo de trabajo de «aprender haciendo»

Por una parte, el desafío que plantean las herramientas en sí. Es decir, reflexionar sobre el sentido, o la necesidad de utilizarlas y el hecho de que no sean un fin en sí mismas, sino que tengan una razón de ser.

Las metodologías van aparejadas a las nuevas herramientas. Por tanto, es necesaria la capacitación de los equipos que están en las bibliotecas en los laboratorios si se quiere aprovechar la potencia de estas herramientas y transmitirla al público, a los ciudadanos.

Por último, es importante pensar si todo este nuevo discurso de las herramientas de creación digital, las impresoras 3D y otras muchas de las que hablaremos, tienen o no hueco y sentido en espacios como las bibliotecas que la ciudadanía ya identifican. Y también si lo tienen en otros que quizás todavía no comprenden tanto, tal y como ocurre con los laboratorios ciudadanos y otros laboratorios más complejos.

En Medialab Tabakalera hemos dado mucha importancia al «para qué» y el «cómo», y no tanto al «qué».

Hace años hicimos una publicación junto a Susana Tesconi. Un pequeño libro blanco que se llamó “Del aula al laboratorio”. En él, se reflexiona sobre cómo las

tecnologías de fabricación digital iban a llegar a los espacios educativos.

Hoy ese libro es oportuno, y cinco años después es útil revisitarlo. Sobre todo es importante porque nos permite cuestionar la llegada de estas nuevas tecnologías a la educación y a las bibliotecas, tal y como ya ha sucedido con otras tecnologías —como los ordenadores o las tablets—. Debemos plantear si va a producirse porque tiene un sentido.

Es importante plantear si la llegada de estas nuevas tecnologías a la educación y a las bibliotecas va a darse porque tiene un sentido y los ciudadanos y los alum-

Cuando hablamos de aprender haciendo, hablamos de comunidades, de comunidades de aprendizaje y creación, de comunidades en torno a el uso de las tecnologías

nos van a sacar provecho, o si ocurre por una cuestión puramente tecnológica y de moda. Si se trata de una decisión política que solo pretende comprar nuevos dispositivos, existe el peligro que después quizás la comunidad educativa y la comunidad de personas que trabajan las bibliotecas no las sepan poner en valor y no se usen correctamente.

Este es el punto de partida de la mesa de “aprender haciendo”. Cuando hablamos de aprender haciendo, hablamos de comunidades, de comunidades de aprendizaje y creación, de comunidades en torno a el uso de las tecnologías. Para Tabakalera, las disciplinas STEAM - Science Technology Engineering Arts - son importantes porque es un centro que viene de trabajar en arte y arte contemporáneo. En la mesa de “aprender haciendo” dedicaremos nuestro tiempo a reflexionar en torno a todo esto.



Ibai Zabaleta
Coordinador de
Medialab - Tabakalera



Oskar Hernández
Servicio de Bibliotecas.
Universitat Autònoma de
Barcelona



Nina Coll
Maestra de Educación
Primaria, tecnopedagoga
en el área de formación
de Citilab



**Javier García
de Bustos**
Proyecto Pisoraka TIC
Steam: innovación y
emprendimiento solidario



María Pousa
Asesora de bibliotecas
escolares de la Consellería
de Cultura, Educación,
Formación Profesional e
Universidades de Galicia



**Elena Sánchez
Nogales**
Responsable de Innovación
y Reutilización Digital,
Biblioteca Nacional
de España



**Silvia Sebastián
Salvatierra**
Directora de la biblioteca
pública de Mataró y
coordinadora comarcal
del Maresme (Barcelona)

1

Red urbana de bibliotecas de una ciudad mediana

Descripción

El objetivo del proyecto es el reconocimiento y la visibilidad de las bibliotecas como agentes del ecosistema educativo. Para ello, se propone articular un plan de sensibilización (advocacy), a partir de dos instrumentos:

1. **La creación de redes de colaboración** a entre diversos agentes del tejido ciudadano.
2. **Dar forma a un espacio de comunicación continuada**, en cuyo marco se celebran reuniones periódicas y actividades orientadas a visibilizar las bibliotecas como espacios de co-creación en el ámbito educativo.

Participantes

- /II Algunos de los agentes que se han identificado en el **ámbito educativo** con potencial para implicarse en el «plan de sensibilización» son personas educadoras y profesorado —de primaria, secundaria, universidad, y formación profesional—, así como de las instituciones educativas —Escuelas, institutos, centros de formación profesional, universidades—, del entorno de la biblioteca.
- /II Respecto a la **administración** son relevantes tanto los agentes técnicos como políticos de las instituciones locales, regionales o estatales que puedan dar apoyo a este plan de sensibilización.
- /II También es importante contar con **otras bibliotecas** del entorno, así como con sus equipos de bibliotecarios, dinamizadores y talleristas.
- /II En el **ámbito social**, es fundamental llegar a las comunidades de otras bibliotecas y espacios culturales próximos. Es interesante incluir a todo

tipo de agentes, aunque sería especialmente importante incorporar a familias, creadores, activistas y expertos en los ámbitos a trabajar.

- /II Algunos agentes con potencial identificados del **ámbito empresarial** son las personas emprendedoras locales con ideas o propuestas. Estos agentes son importantes puesto que pueden convertirse en aliados que ayuden a concretar soluciones.
- /II Del **sector tecnológico** es importante identificar tanto a empresas como a desarrolladores o innovadores que puedan ser interesantes para la biblioteca.

Contenidos

- /II Se realiza la **identificación de contactos**, comunidades y alianzas ciudadanas, institucionales y escolares.
- /II Se trabaja la **articulación de un plan** con la definición de objetivos, acciones e instrumentos de evaluación de la aplicación del mismo.

Equipo

- /II **Equipo directivo de bibliotecas.** Se requieren bibliotecarias responsables de la gestión y con capacidad de toma de decisiones y de liderazgo
- /II **Técnica sociocultural del ayuntamiento.** Debe dominar el trabajo en red, la participación y la dinamización. Se encarga de la creación de comunidades y redes.
- /II **Responsable de cultura del ayuntamiento.** Se trata de un perfil técnico y político que pueda desarrollar tanto aspectos de gestión presupuestaria como de gestión política.

Metodología

El proceso de elaboración de este plan de sensibilización se basa en la co-creación con los agentes del ecosistema de innovación abierta de la biblioteca. Se requiere realizar una escucha activa de los distintos agentes y también es importante identificar ejemplos que inspiren a la propia biblioteca y a otras bibliotecas, redes o ecosistemas. Una vez realizado el mapeo de agentes, se organizarán grupos abiertos de trabajo que puedan elaborar indicadores (propuestas de colaboración, participación, presencia en foros internacionales, etc.).

Recursos

- /II **Presencia e identidad digital** (web, redes sociales).
- /II **Espacio específico identificador**, simbólico, abierto.
- /II **Espacio de diálogo** entre agentes para reunión de comisión, de equipos.
- /II **Espacio abierto** o integrado en la biblioteca (identificación).

Consejos

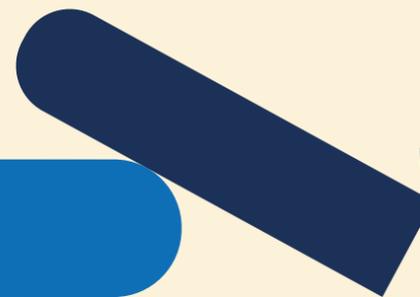


Antes de activar el desarrollo del «plan de sensibilización» es pertinente realizar un análisis para obtener un primer conocimiento de los agentes con potencial de su entorno.

Durante esta fase previa es conveniente definir un buen plan que incluya: objetivos, proceso, recursos, evaluación, sostenibilidad, riesgos y necesidades. También es clave que estos estén alineados.

Durante el proceso de co-creación del plan es básico ejecutar una planificación ajustada de las diversas acciones para llevarlo a cabo, concretando las reuniones y encuentros de todos los grupos.

Una vez ejecutado, el «plan de sensibilización» debemos evaluarlo. Revisar sus objetivos nos permite mejorar futuras iteraciones. También es importante trabajar en una implementación de este plan que sea sostenible y reproducible en otras bibliotecas y con el objetivo de escalar su impacto en el futuro.



Recetario de conocimiento abierto

Descripción

Se propone la creación de un **repositorio o recetario digital** de conocimientos, manuales o guías de taller a partir de las actividades prácticas realizadas en cada biblioteca.

Participantes

Se dirige a **personas interesadas en la tecnología**, en especial en las de fabricación digital y DIY y que valoren el conocimiento abierto.

A este perfil de participantes les motiva todo lo relativo a crear, expandir o transmitir conocimiento. Por lo contrario, algunas de las barreras a superar para implicarles son la pereza, por la carga de tareas a realizar que supone documentar los procesos, y también la falta de cultura del registro.

Aprendizajes

Realizando el recetario de conocimiento abierto las personas participantes aprenderán a **documentar juntas** y también a **compartir conocimiento** para que este sea abierto y accesible.

Contenidos

- /II Se realizarán **fichas sobre conocimientos prácticos** (que contengan texto + imagen + vídeo) de agentes, recursos, lugares, disciplinas y manuales de fabricación y uso.
- /II Se dará forma a un **repositorio digital** donde almacenar las fichas.
- /II Se elaborará una **guía de uso** “paso a paso” (How to).

Equipo

Para la realización de este formato se necesita contar con perfiles con competencias técnicas, de dinamización, y de diseño instruccional.

- /II **Técnico lab de la biblioteca.** Sus competencias son identificar, organizar, y conceptualizar los conocimientos que se ofrecerán desde la biblioteca y documentar mientras se llevan a cabo las actividades. Idealmente, sería la persona encargada de crear un esquema o guía de contenidos con el que documentar y con el recetario de conocimiento abierto.
- /II **Dinamizador de actividades.** Competencias: conocimientos técnicos, capacidad de comunicación, instrucción. Son las personas que ofrecen el contenido o el taller. Sus principales tareas se centran en preparar las actividades, las guías «paso a paso» y dar soporte técnico durante los talleres.
- /II **Responsable biblioteca/coordinación.** Sus competencias son identificar, organizar y facilitar las condiciones para la realización del programa. Sus obligaciones son: ofrecer los medios y activar aquello que sea necesario para documentar las actividades y dar forma al repositorio. Será la persona que facilite la creación del recetario y su alimentación por parte de dinamizadores y usuarias.

Metodología

Para dar forma al repositorio de forma colaborativa son interesantes los métodos de **editatonas, hackatonas, wikitonas** o similares, donde los usuarios se reúnen con la intención de documentar ciertos conocimientos en grupo durante un tiempo concreto y de forma intensiva. También son interesantes los formatos de testeo del contenido, donde a medida que se realiza la práctica se va creando una documentación conjunta de una actividad, de modo que la documentación es fruto del test real y recoge sus resultados.

Recursos

Para llevar a cabo las actividades de este formato se necesitan ordenadores para que los participantes puedan realizar el trabajo de documentación. La documentación se realiza a partir de una ficha para recoger la información. Finalmente es necesario contar con una plataforma web o wiki alojada en un servidor operativo.

Para acoger a los participantes se necesita una **sala lab** con herramientas y espacio virtual para los repositorios (servidores).



Consejos



Antes de empezar a generar el «recetario de conocimiento abierto» es fundamental coordinar y acordar qué se quiere recoger y compartir a partir del mismo. Por lo tanto, es necesario generar o adaptar las fichas para documentar las actividades que lo configuraren.

En este sentido, es crítico mantener una estructura básica entre los distintos tipos de fichas y contenidos. También es valioso conseguir un estándar con el que compartirlas con terceros (bibliotecas, usuarios, público general).

Su estructura debe ser lo más universal posible, y no estar pensada para un contexto determinado, recogiendo todas sus particularidades.

Durante la realización del recetario se debe dar tiempo y espacio para su elaboración. En estos procesos siempre es relevante reportar a medida que se realiza la actividad. Sobre todo debemos terminar la documentación en el momento. Recomendamos no dejarlo para después, porque si lo posponemos es posible que se quede a medias. Las correcciones, ampliaciones y mejoras se pueden finalizar más adelante.

Una vez terminada la tarea de elaboración del recetario es momento de revisar, corregir y ampliar las fichas. Tras su revisión, se deben compartir a través de los medios de divulgación de que disponga la biblioteca y su red porque nos proponemos que este nuevo recurso sea visible y accesible para el resto de la comunidad.

Conclusiones

Entiendo que nuestra misión es transmitir los «antes», «durante» y «después». La mesa de «aprender haciendo» somos un grupo un poco más pequeño que el resto y durante la sesión de trabajo hemos desarrollado dos propuestas.

La primera propuesta es activar una red urbana de bibliotecas de una ciudad tamaño mediano y se orienta al fomentar el reconocimiento y la visibilidad de las bibliotecas como agentes del sistema educativo y la articulación a partir de un plan de «advocacy».

La segunda acción que proponemos tanto para un espacio de laboratorio o para una biblioteca pública es crear un recetario de conocimiento abierto que funcione como una fórmula para ir generando conocimiento que se pueda compartir y que se pueda reutilizar.

Consejos: en el caso del plan para fomentar el reconocimiento de visibilidad de las bibliotecas como agentes del sistema educativo, aconsejamos que antes de activar el plan se trabaje:

- /II El análisis y conocimiento previo del ecosistema de la biblioteca.
- /II Realizar procesos de escucha activa de sus agentes.
- /II El diseño de una buena articulación del plan, con sus objetivos procesos, recursos y medios, o formas de evaluación. También se debe trabajar la sostenibilidad, los riesgos y necesidades.

Aprender en la biblioteca investigando

- /|| Ciencia ciudadana
- /|| Investigación en torno a retos ODS
- /|| Ciencia abierta y archivos Open Access



Presentación
Susanna
Tesconi



Participantes



Ficha
Laboratorio
de jóvenes
investigadores



Ficha
Repositorio
de contenidos



Ficha
Comunicación
a través de
proyectos



Ficha
Acompaña-
miento de
investigación
y acción
comunitaria
de impacto
social



Conclusiones



Susanna Tesconi

Como profesora e investigadora en educación identifico que la responsabilidad de educar a una ciudadanía crítica, y capaz de interpretar la complejidad de un mundo dónde la tecnología es ubicua es uno de los retos educativos más importantes.

Soy profesora de los «Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación» de la «Universitat Oberta de Catalunya». En la actualidad, me dedico a la investigación educativa y anteriormente he trabajado como diseñadora de entornos de aprendizaje en muchos sitios diferentes antes de entrar en el mundo de la academia. Algunos de estos lugares son las bibliotecas, los centros cívicos, los laboratorios ciudadanos y de fabricación digital.

Esa experiencia me ha permitido repensar en la acción y las necesidades educativas. Y así, basar esta reflexión en las oportunidades que los espacios formales e informales, de encuentro, de acceso al conocimiento y las tecnologías ofrecen al mundo educativo.

Al recibir la invitación y empezar preparar esta introducción y leer los nombres de las personas que participan en la mesa “aprender investigando” observé que algunas de ellas saben mucho más del conocimiento abierto que yo.

Por eso pensé: ¿Qué puedo aportar?

Entonces, comparé los retos más importantes del mundo educativo según mi opinión. Retos que son fun-

damentales, más allá de los Objetivos del desarrollo sostenible y de las competencias del siglo 21 y de todo lo que solemos escuchar en entornos educativos. También pude reflexionar sobre cómo los espacios «biblioteca – laboratorio» o una mezcla de ambos, nos puede ayudar encarar los retos.

Los laboratorios de la biblioteca son herramientas y espacios para investigar. La investigación no solo en ciencia

Hoy en día manejamos muchos dispositivos que no dominamos. Aunque tenemos un gran acceso “potencial” al conocimiento, solemos no disponer de tiempo, ni de capacidades de interpretación. Y no accedemos verdaderamente a ese saber y tampoco lo utilizamos para la emancipación.

Otro reto es que el mundo digital nos brinda la posibilidad de amplificar nuestra inteligencia colectiva. Podemos conectar proyectos, conocimientos, haceres, prácticas. Pero en el ámbito educativo no siempre se recoge esa opción.

Y, por tanto, uno de los retos es la participación de esa inteligencia, y de qué manera la podemos alimentar y aprovechar sus posibilidades, con las que mejorar las prácticas educativas.

Otro reto es enseñar para la cooperación. El mundo de hoy nos presenta muchos objetivos complejos. Hay quien dice que estamos al final de nuestra civilización y no quiero partir de un pesimismo cósmico, pero creo que nos tenemos que buscar la vida para encontrar soluciones comunes y ampliar los espacios donde aprendemos. No se aprende solo en la escuela. Se aprende en todos los lugares de la sociedad, en todas partes.

Rescatando el concepto de educación expandida, una de las cosas importantes que tenemos que hacer es enseñar a cooperar en estos entornos.

Al mismo tiempo, esa complejidad de la que habla nos obliga a ser más capaces de ver las cosas desde diferentes perspectivas disciplinarias. Ya no funciona decir —soy de letras o de ciencias o de tecnología—. Necesitamos formar a la ciudadanía con la habilidad de ser

El reto es que el mundo digital nos brinda la posibilidad de amplificar nuestra inteligencia colectiva

pluralista a nivel epistemológico. Ser capaces de tomar distintas perspectivas, y navegar por las diversas disciplinas. Fluyendo a través de la práctica, la investigación, la experimentación y el acceso al conocimiento tecnológico que ahí encontramos.

¿Cómo entran los laboratorios de la biblioteca en todo esto? Primero son lugares de acceso al conocimiento. Espacios para crear, o cómo se estaba diciendo en una de las presentaciones iniciales, remezclar. En concreto, son entornos donde el pasado y el futuro confluyen.

El poder de la palabra, de la totalidad del conocimiento que llevamos, se mezcla con el acceso a los datos, la posibilidad de producir, de remezclar, y es una oportunidad única para generar prácticas híbridas en este sentido. Ya toca eliminar esta división entre estos ámbitos, ¿no?

Son herramientas y espacios para investigar. La investigación no solo en ciencia. La ciencia ciudadana nos ha dado muchos ejemplos de cómo usar a los laboratorios para generar conocimiento científico con participación ciudadana. Las ciencias sociales también son ciencia. Entonces podemos trabajar desde ahí. Y ¿cómo? Se hace a través del encuentro entre personas, herramientas, máquinas, disciplinas. Y ese es el lugar

El poder de la palabra, de la totalidad del conocimiento que llevamos, se mezcla con el acceso a los datos, la posibilidad de producir, de remezclar y es una oportunidad única para generar prácticas híbridas. Ya toca eliminar esta división entre estos ámbitos. ¿No?

donde es posible dotar de sentido a todo este conjunto de datos que nuestra sociedad produce y también acceder a ellos y encontrar maneras de darle significado entre todas y todos.

Así, las bibliotecas y los laboratorios funcionan como una entidad híbrida. Defiendo que debemos superar esta dicotomía. Creo que tenemos la posibilidad de generar un cambio y enfrentar uno de los problemas que nuestra sociedad pone en evidencia. Lo que María García llama analfabetismo ilustrado.

A día de hoy, tenemos acceso a mucho conocimiento. Pensamos que lo sabemos todo, pero no sabemos nada, si no sabemos darle sentido.

Este punto de partida nos permite estructurar prácticas con las que las personas puedan superar esta situación. El objetivo es que seamos capaces de acceder al conocimiento de verdad y participar de él.

O lo que es lo mismo, que habitemos entornos de convivencia donde descubrir y construir sea un goce y no una tarea del colegio o una obligación académica para poder mejorar tu carrera.



Susanna Tesconi
Investigadora de la
UOC - Universitat Oberta
Catalunya



Anna Cabré
Directora de Innovación y
Comunicación, Bibliotecas
de Barcelona



Carmina Crusafon
Profesora Agregada,
Departamento de
Periodismo y Ciencias de la
Comunicación, Universidad
Autónoma de Barcelona



Fernando Vilariño
Director asociado del
Centro de Visión por
Computador - Profesor
Titular de la UAB



Jairo García Jaramillo
Escritor, investigador
y profesor de Lengua
Castellana y Literatura en
Educación Secundaria



Marga Muñoz
Responsable del Centro
de Documentación del
Agua y el Medio Ambiente
(CDAMAZ). Ayuntamiento
de Zaragoza



**Miguel Ángel
González López**
Técnico docente del Centre
de Recursos Pedagògics
- Servei Educatiu Baix
Llobregat V (Cornellà de
Llobregat - Sant Joan Despí)



**Ricardo Mutuberría
Zabala**
Fundador y Director
de Biobook.org y de
BiobookLab S.L



Víctor Jiménez
Bit Lab Cultural SCCL



Laia Sánchez
Directora del colaboratorio
de Citilab



Santi Fuentemilla
Director de Future Learning
del IAAC - Fab Lab
Barcelona

1

Laboratorio de jóvenes investigadores

Formato

Los proyectos de investigación deberán basarse, siempre que sea posible, en las motivaciones de los jóvenes. Para ello, el laboratorio podrá plantear un marco de retos (por ejemplo, la Agenda 2030) que inspirarán las investigaciones de los jóvenes. **Fomentar la pasión por investigar** y acoger las propuestas que hagan.

Contenidos

1. **Diseñar una investigación**
2. **Buscar y organizar información** a partir de las fuentes en un gestor bibliográfico (por ejemplo Mendeley, Zotero, etc.) y aspectos legales como los derechos de autor y el proceso de citación.
3. **Marco teórico**
4. **Metodologías de investigación**
5. **Experimentos y recogida de datos**
6. **Análisis de datos**
7. **Comunicación científica**
8. **Pautas imaginando futuros**

Metodología

Algunas de las líneas didácticas a seguir para la dinamización del laboratorio serán:

- // **Contar con residencias de expertos y mentores.** Puede resultar muy útil contactar con expertos en las materias que se vayan a trabajar para asesorar a los jóvenes en sus investigaciones, ya que tiene conocimientos tanto del ámbito como de los instrumentos necesarios para llevarla a cabo, los experimentos, trabajo de campo, etc.

- /II **“Gafas de género”**: Es importante tener en cuenta el género como una de las variables que atraviesa toda la investigación, desde la búsqueda de fuentes hasta el diseño de las encuestas, desarrollar investigaciones con perspectiva de género, etc.
- /II **Open Access**: es fundamental que los jóvenes conozcan las fuentes y repositorios abiertos y puedan publicar en abierto los resultados de sus investigaciones.
- /II **Promover la autonomía de los jóvenes**, que son los protagonistas que lideran sus propias investigaciones.
- /II **Desarrollar las capacidades especulativas**, que les permitan entender, imaginar, diseñar, etc, para dar respuesta a los retos complejos a los que nos enfrentamos.

Participantes

Se ha pensado en **jóvenes a partir de los 15 años** que sean curiosos, que tengan interés por la ciencia como profesión de futuro, o que tengan ganas de descubrir cosas de su entorno. Cuando pensamos en cómo implicar a los jóvenes es importante trabajar para que no haya una brecha a causa de estereotipos de género o que vean la propuesta de hacer ciencia como algo sólo para expertos. También es importante poder ofrecer experiencias que promuevan la ciencia desde las bibliotecas para poder exponer a este tipo de experiencias a jóvenes que vivan en zonas de alta complejidad.

Los proyectos pueden ser individuales o en grupo.

Equipo

Se necesita **un perfil de mediador** que pueda acompañar los proyectos de investigación de los jóvenes.

Esta tarea puede llevarla a cabo el personal de la biblioteca o una persona externa a la organización. Esta persona necesita tener competencias duras propias del método científico (competencia de investigación y conocimiento en las distintas áreas del conocimiento) y las blandas que le permitan la dinamización de grupos heterogéneos.

El mediador se encargará de que los jóvenes se sientan acogidos y les acompañará en el desarrollo de sus proyectos. Les pondrá en contacto con aquellas personas expertas del entorno de la biblioteca que les ayude a enriquecer o guiar su proyecto, en conocimiento del área o en diseño y realización de los experimentos. Además, se encargará de elaborar los materiales, como por ejemplo las fichas o guías de metodología.

Será muy importante su rol como guía para transmitir a los jóvenes las buenas prácticas sobre cómo buscar, organizar y tratar la información para investigar (competencia informacional). Este es un conocimiento en el cual los profesionales de biblioteca ya son expertos.

Aprendizajes

Los jóvenes que participen en esta actividad van a poder entrenar aspectos tan importantes como **el pensamiento crítico**, antídoto a los dogmas y a la intoxicación de discursos que no están basados en la ciencia y pueden ser dogmáticos y populistas. Les dará una cosmovisión que les ayudará a comprender el mundo y les ayudará a tomar decisiones informadas.

Podrán **aprender a buscar información relevante, veraz y pertinente**; a organizarla, guardarla para poderla usar después al servicio de la investigación que quieran realizar.

Todo esto lo van a aprender a partir de la experiencia directa en la investigación en la que se impliquen. No se trata de clases magistrales sino de aprender a investigar investigando.

Otra habilidad relevante es aprender a establecer relaciones entre distintos fenómenos, que pueden ser de causalidad o simplemente correlacionales, o conectar conocimientos de distintas áreas que son necesarios que configuran un fenómeno complejo.

Aprenderán los elementos fundamentales del diseño de una investigación, como son la pregunta de investigación, la hipótesis, el objetivo general y los objetivos específicos.

Recursos

/II **Se necesitará un espacio que permita el trabajo colaborativo**. Será un espacio que generará ruido, por lo que deberá tenerse en cuenta en relación con otros espacios de la biblioteca.

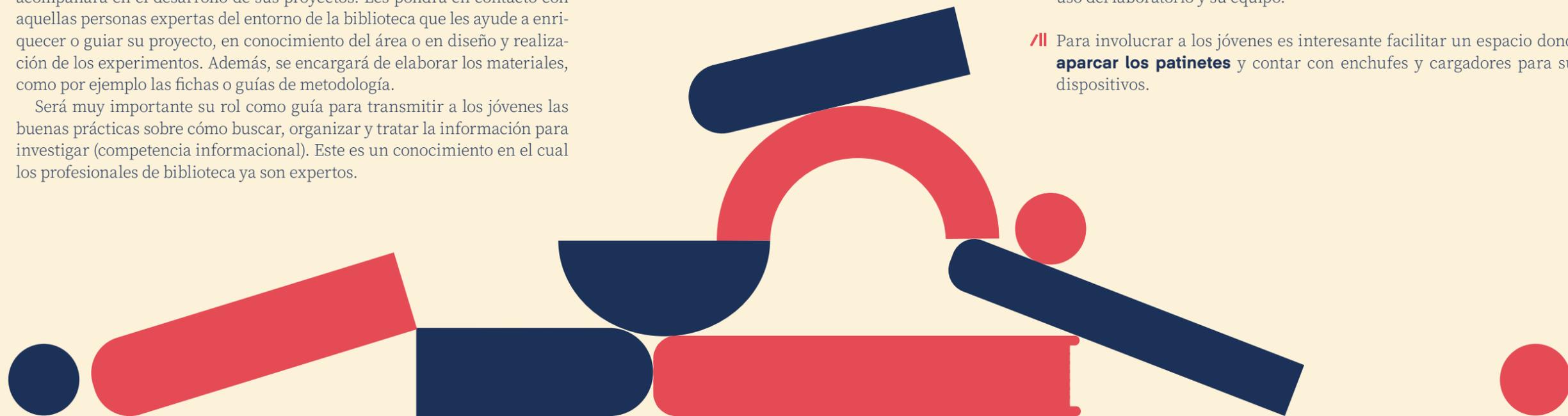
/II **Lo ideal sería que el mobiliario** permitiese configurar los espacios de trabajo según la actividad y el uso que se le vaya a dar.

/II **Habrá que disponer de una zona sucia** que permita realizar experimentos que puedan implicar construcción o manipulación de elementos.

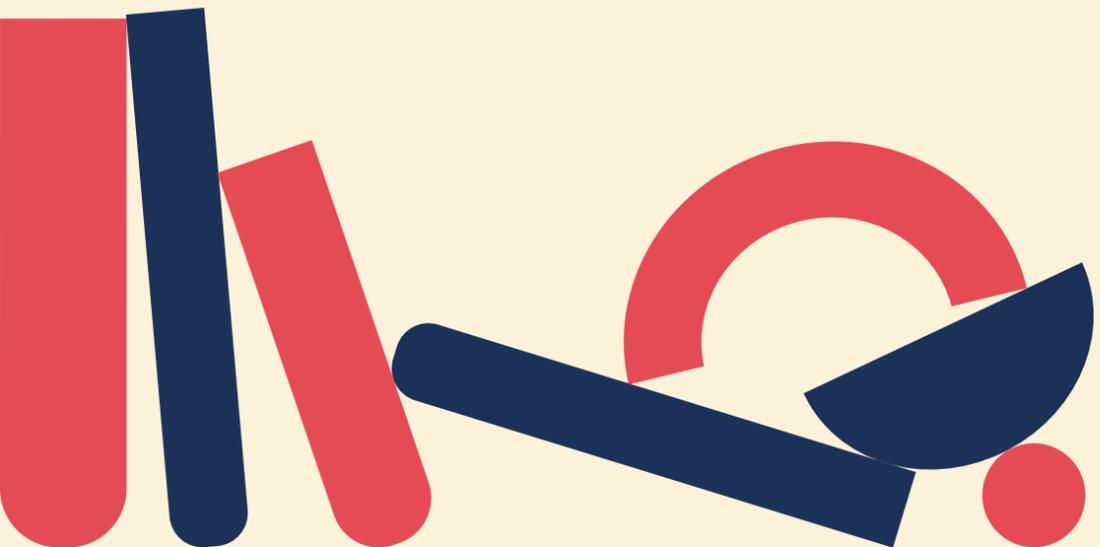
/II **Además, se necesitarán pizarras**, mobiliario que permita guardar los materiales necesarios para realizar las investigaciones, conexiones a la red eléctrica, red wifi.

/II **Es importante contar con protocolos éticos** y de seguridad para el uso del laboratorio y su equipo.

/II Para involucrar a los jóvenes es interesante facilitar un espacio donde **aparcar los patinetes** y contar con enchufes y cargadores para sus dispositivos.



Consejos



2

Repositorio de contenidos

Formato

Creación de un banco de recursos de conocimiento ciudadano accesible y colaborativo.

Contenidos

1. **Catálogo multimedia:** Libros, guías, trabajos universitarios y del ámbito educativo (formal e informal). Vídeos, programas radiofónicos, audiolibros, videojuegos, películas, etc...
2. **Crear, recopilar contenidos para la elaboración del directorio.**

Aprendizajes

- /|| **Digital**
- /|| **Catalogación** (metadatos, indexación, comunicación)

Participantes

Las personas interesadas en generar un repositorio de contenidos serán personas a quien les guste la investigación y el conocimiento pero también la posibilidad de aportar conocimiento y colaborar aportando recursos o competencias al desarrollo de este.

Para ellas la posibilidad de disponer de herramientas y contextos que faciliten el acceso a conocimiento será un atractivo. El fomento del pensamiento crítico será un factor motivador.

Una barrera para poderse involucrar será que necesiten una alfabetización digital y en medios previa y que sin ellas no puedan manejarse en el desarrollo de esta actividad. También pueden ser un impedimento otras condiciones socioeconómicas que puedan ser una barrera que habrá que trabajar para minimizar los efectos de exclusión por estos motivos.

Equipo

El dinamizador serán preferentemente las **personas bibliotecarias** competentes en la gestión de la información y que se encargaran de acompañar a las participantes en la elaboración del repositorio aplicando criterios de clasificación y catalogación. También darán apoyo a la investigación.

Recursos

Respecto a los **materiales** para el desarrollo de la actividad es necesario tener acceso a medios audiovisuales y digitales y a una plataforma CMS (Content management system colaborativa tipo wikimedia). Por tanto deberá disponer de servidores donde albergar el gestor de contenido y los contenidos generados (espacio virtual).

En relación al **espacio físico**, la biblioteca debe disponer de un espacio que funcione como un laboratorio para la creación también puede ser necesario disponer de espacios expositivos, de un auditorio.

Recursos humanos:

- /II Bibliotecaria
- /II Gestor informático
- /II Comunicador
- /II Personas contribuidoras de archivos y contenidos

Consejos



Es importante que el diseño y la implementación del repositorio sea **escalable, adaptable y replicable**.

Que tenga una arquitectura e infraestructura modular, que permita crecer de forma orgánica a medida que se necesite, sin sobredimensionar. Es adecuado optar por estructuras que puedan expandirse y que sean flexibles para adaptarse a las necesidades y las posibilidades de desarrollo del repositorio de contenidos.

Se definirán los requisitos de los usuarios del repositorio y se definirán los escenarios de uso del mismo. En esta fase la escucha activa de las personas involucradas en el proyecto es fundamental para poder partir de un buen diseño que se ajuste a lo que se quiere y se puede hacer.

Es recomendable gestionar el proyecto usando **metodologías ágiles**, que busquen el producto mínimo viable y que puedan ir desarrollando e implementando el repositorio por sprints a partir de los recursos humanos y materiales disponibles y las posibilidades de desarrollo de las personas implicadas. La escucha activa es fundamental para ser capaces de identificar las dificultades y las posibilidades y reaccionar de forma eficiente para conseguir dar mejor respuesta y no tensionar al equipo o bloquear el proyecto.

El cierre del proyecto se evalúa con las personas implicadas, también es importante **evaluar la experiencia de usuario** respecto al funcionamiento del repositorio de contenidos. Estas dos evaluaciones han de estar conectadas a un proceso de escucha activa que en esta etapa final permita contar con una evaluación participativa. Si se ha desarrollado alguna solución es importante que esta sea de código abierto.

Comunicación a través de proyectos

Formato

Elaborar un **programa de radio/podcasts**.

Participantes

Las personas participantes de este formato enfocado a fomentar la comunicación a través de proyectos partirá de su interés por las temática a tratar.

Otro aspecto motor para incentivar la participación es la misma pasión por aprender tanto sobre los aspectos técnicos cómo por los contenidos y las propias temáticas a tratar.

Comunicar los proyectos permite generar conocimiento colectivo y también adquirir habilidades vinculadas a las rutinas y procesos que permiten dar forma a los distintos formatos para comunicar.

Las principales barreras son la falta de competencias digitales que requieran de un procesos de alfabetización digital previa que les permitan utilizar herramientas más complejas en la elaboración de contenidos de mayor complejidad.

Será importante tener en cuenta las condiciones socio-económicas de los participantes para que puedan involucrarse y participar.

Contenidos

/II En el desarrollo del proyecto se trabajará el diseño y la elaboración de los formatos de **entrevista y reportajes**.

/II Se trabajará con las herramientas que permiten la **elaboración de los formatos audiovisuales** (programas de edición, streaming, plataformas de publicación, etc).

/II Serà importante identificar las temáticas de interés de los participantes y también de la observación del entorno sobre las que dar forma a los proyectos y contenidos a comunicar.

Equipo

La dinamización de esta actividad debe contar con una **persona experta en comunicación** que tenga tanto un dominio del dispositivo técnico como respecto a la creación de contenidos que debe dominar competencias digitales, comunicativas, sociales y pedagógicas que le permitan acompañar a los participantes en el desarrollo de sus proyectos y el aprendizaje y la capacitación sobre las herramientas y los formatos comunicativos. La **persona bibliotecaria** hace de ancla con el entorno y con los participantes.

Metodología

La aproximación didáctica de esta actividad trabaja el aprendizaje basado en proyectos poniendo foco en la autoproducción usando programación de código abierto y un enfoque globalizado.

Recursos

Los recursos materiales/digitales necesarios para desarrollar esta actividad requiere contar de un equipo de producción radiofónico. También es importante disponer de una guía didáctica para la creación, emisión o publicación de los contenidos. Para la documentación sobre las temáticas a tratar se necesitará acceso a prensa y recursos bibliográficos.

Recursos humanos:

- /II Bibliotecaria
- /II Técnico radiofónico-comunicación
- /II Usuarios de la biblioteca
- /II Colaboradoras externas / Personas entrevistadas

Espacio

La biblioteca deberá disponer de un espacio físico que funciona como aula multimedia para la producción del programa de radio o podcasts.
El proyecto también necesitará disponer de un repositorio digital para la publicación de los contenidos y una red social para divulgarlos.

Consejos

ANTES

La **escucha activa** es fundamental en todo el proceso. En el punto de partida esta escucha activa permite dimensionar el proyecto y hacerlo basándose en las motivaciones e intereses de las personas participantes tanto en la elección del tema como sobre sus competencias y capacidad de contribución en el proyecto.

El proyecto de producción de contenidos radiofónicos puede ser escalable según los equipos que se puedan formar y también replicable.

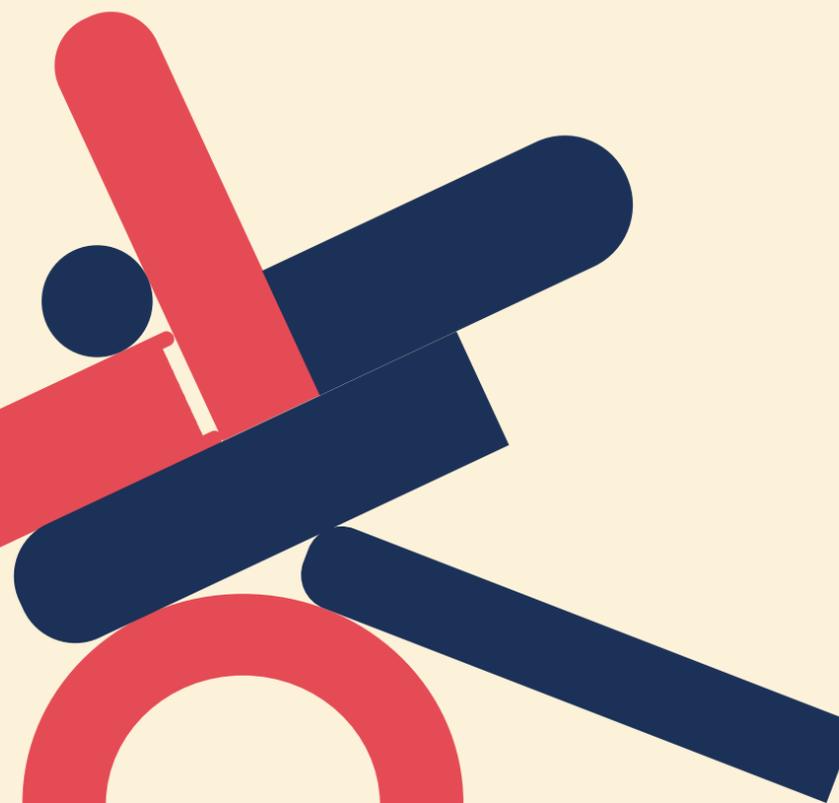
DURANTE

Durante el desarrollo de la actividad es necesario **ser flexible** para adaptarse a las posibilidades que surjan y poder gestionar las dificultades. Los dinamizadores y los equipos deben ser capaces de adaptarse al cambio. La herramienta que permite poder reaccionar es justamente una escucha activa que permita identificar las oportunidades que aparezcan y las necesidades o límites de las personas implicadas.

DESPUÉS

Es recomendable **realizar una evaluación** junto a las personas participantes tanto respecto a la satisfacción sobre los recursos, la metodología y su aprendizaje como para recoger sugerencias y propuestas de mejoras que puedan incorporarse en futuras experiencias.

El cierre es un momento importante para compartir con los participantes y la comunidad de la propia biblioteca, pero también es básico trabajar en la comunicación de los resultados de los proyectos radiofónicos y podcast realizados para conseguir la máxima difusión y visibilidad.



Acompañamiento de investigación y acción comunitaria de impacto social

Participantes

Las personas participantes tendrán **especial interés en el medioambiente** e interés en proyectos que les resulten atractivos. Además en este tipo de actividades también está implícita la creación de relaciones y por tanto hay un componente de socialización muy positivo.

Ser parte de este proceso favorece un desarrollo de la persona y puede tener un impacto positivo en lo personal.

Aprendizajes

Algunos de los aprendizajes se centrará en realizar un **mapa de alianzas y expertise**. También se fomentará el amor por la investigación.

Contenidos

Lo fundamental para desarrollar este formato es la capacidad de **formar redes de colaboración**.

Equipo

Para la dinamización necesita a **una figura de mentor**. La persona encargada de mentorizar a los participantes deberá tener un perfil multidisciplinar, curioso y con compromiso social. Entre sus competencias blandas ha de dominar el trabajo en equipo, liderazgo y la coordinación así como la capacidad de acompañar el proceso de aprendizaje durante la elaboración de los proyectos.

Paso del bibliotecario como proveedor de información a mediador y mentor de impacto social y acompañante de investigación y acción comunitaria.

Metodología

Esta actividad utilizar la posibilidad de generar **reuniones rápidas** (speed-dating) y potencia la colaboración entre las personas investigadoras participantes y los agentes del entorno de la biblioteca.

Recursos

El principal recurso para desarrollar la actividad es disponer de un **blog** con el que poder trabajar. Esto implica usar un servicio existente o instalar un **CMS** (wordpress, joomla, drupal) en unos servidores propios.

Para desarrollar la actividad es necesario contar con una persona encargada de la mentoría de la actividad.

Consejos

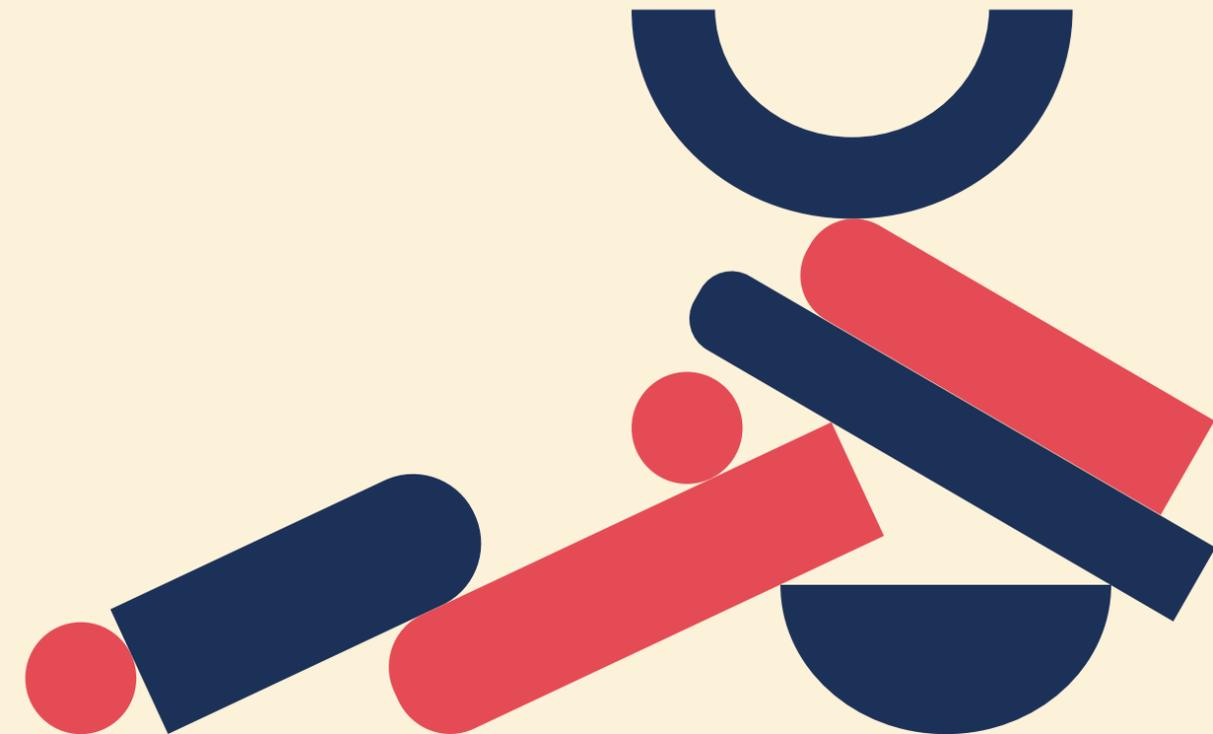
ANTES

Antes de empezar la actividad es importante **capacitar a las personas** que se van a involucrar. También es interesantes contar con grupos diversos en ese sentido se ha de trabajar para proponer una oferta atractiva para personas de distinto género.

DURANTE

Disponer de un plan de comunicación permite definir las acciones y los recursos necesarios para que el trabajo de publicación en el blog desarrollado por el equipo consiga el mayor impacto y visibilidad.

Es fundamenta trabajar para que el grupo pueda desarrollar su actividad y el proyecto con la máxima autonomía. Esto implica que el acompañamiento ha de buscar justamente esa autonomía del grupo y conseguir que éste acuda al mentor si se bloquea pero no dependa de él para avanzar y resolver todo lo que puedan con los recursos del propio equipo.





Conclusiones

Los formatos planteados son un repositorio en línea, un pódcast, radio y una propuesta más centrada en la producción e ideación: un laboratorio conectado con una biblioteca. Este último formato se dirige a jóvenes de más de 15 años y que se dedican a la investigación.

Hemos empezado por revisar la figura del bibliotecario ya que es un rol fundamental para establecer unos principios de diseño que sean útiles y que permitan dar forma a políticas al respecto.

Esta figura profesional, tal como es actualmente funciona, pero para ampliar su potencia necesita un empoderamiento, acceder a formaciones, y recursos, si queremos que acompañe procesos de investigación de sujetos muy diversos.

Entonces, primero ha de ser capaz de trabajar en equipo, liderar y comprometerse socialmente. Por otra parte, la tarea de difusión y de acompañamiento de la investigación debe reconocerse como una función de su figura profesional.

Actualmente estas funciones y tareas suelen realizarse como acciones voluntarias que hacen “unos enrollados y enrolladas” que acaban generando cosas muy interesantes, pero que al final no son sostenibles en el tiempo.

En este sentido, en esas tareas que se han identificado, también se habla de consolidar una relación sistémica con la comunidad. Este contacto permite que se detecten oportunidades de proyectos y que sea un punto de partida de la extracción de teoría.

Se necesitan unas infraestructuras de difusión ya desde el principio y sobre todo es necesario que la divulgación se reconozca como parte de las tareas profesionales.

Respecto al campo metodológico, hace falta una formación que capacite al equipo. También consideramos básico conseguir la suficiente incidencia para que la investigación en entornos no formales entre en la agenda

política. Además, es clave sistematizar los flujos de trabajo que esta tarea de comunicación implica.

¿Cómo se acompaña una persona, sea la que sea, en un proceso de investigación? ¿Cómo se acompaña la institución en una investigación?

En el «durante» lo que se recomienda es tener un seguimiento activo, esto en cada uno de los formatos que hemos ido trabajando. Recomendamos evaluar el retorno social. Y en lo posible, apostar por una evaluación participativa y comunitaria de todas las acciones.

Reportar es un compromiso propio de la investigación que podemos trasladar a las actividades que desarrollamos con recursos públicos. De este modo, podemos devolver nuestros resultados a la sociedad. Esto implica publicar lo que hacemos. Y nuestras publicaciones debe proporcionar un contenido abierto y accesible. Así trabajamos con más impacto.

Remarcamos la importancia de que todo siempre se haga con la intención de conectar ámbitos disciplinares diferentes, y que cada uno permita al otro de entender más cosas e idear futuros, pensar imaginarios y posibilidades que vayan más lejos

No es posible describir con detalle todos los formatos que hemos propuesto, pero vamos a identificar algunos aspectos comunes que presentan.

En el repositorio digital, por ejemplo, destacamos la importancia de adoptar metodologías ágiles de gestionar la información de una forma que sea utilizable y cuidar muy bien, proporcionar un entorno digital. Por otra parte, contemplar que el diseño de experiencia de usuario y de accesibilidad para que todo este material

sea accesible y representativo. Siempre estamos recordando de acceso y código libre, ya sea respecto los métodos o los contenidos de los materiales que se producen.

En el pódcast comporta otra oportunidad de hacer investigación social participativa a través de la escucha activa y de la de la observación del entorno. Además su producción implica la adquisición de destrezas técnicas, de herramientas, etc.

En todos los casos precisamos de espacios físicos diferentes a los espacios tradicionales de las bibliotecas: salas de producción audiovisual, o espacios sucios, en los que se pueda hacer ruido y experimentar

Esto es algo que repite. Se trata de aprender habilidades que son transversales acompañadas de otras más técnicas a partir del desarrollo de los proyectos.

Por otra parte, en todos los casos precisamos de espacios físicos diferentes a los espacios tradicionales de las bibliotecas. Se trata de salas de producción audiovisual, o espacios sucios, en los que se pueda hacer ruido y experimentar, y donde es posible realizar cosas diferentes a las que permite una sala de lectura.

En casi todos los casos hemos pensado en espacios flexibles. Los distintos elementos no se quedan fijos y por lo tanto, es posible montar un laboratorio temporal con bancos de trabajo que se abren y contienen los materiales que se ponen a disposición de las personas participantes.

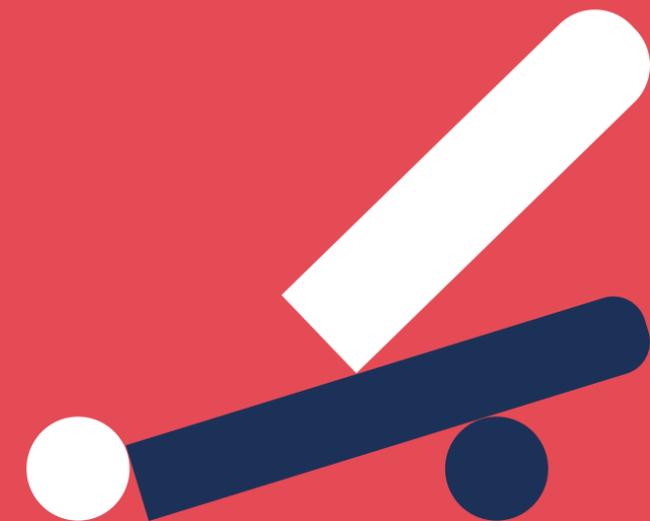
Siempre todo va acompañado por una capa digital, ya sea repositorio, o una red de difusión de los resultados, pero suele existir esta capa en varios formatos de acceso libre, como por ejemplo formatos wiki. También estoy

muy de acuerdo que no hay que volver a inventar la rueda, sea que ya tenemos cosas que nos pueden ayudar y el relacionarla.

Para cerrar digamos que hay un aspecto igual más epistemológico, ético respecto a los conocimientos que se produzcan con estas metodologías y lo hemos trabajado más en el grupo del laboratorio, la necesidad de establecer unos protocolos de praxis.

El “cómo se hace” a nivel ético. Esto implica el cómo nos movemos, cómo nos relacionamos con los participantes, y el modo en que nos comportamos en lo referente al plagio o al comité ético.

Aquí también debe realizarse pero de una forma más compartida. Remarcamos la importancia de que todo siempre se haga con la intención de conectar ámbitos disciplinares diferentes, y que cada uno permita al otro entender más cosas e idear futuros, pensar imaginarios y posibilidades que vayan más lejos, y que además sirvan para imaginar un mañana posible, que sea de todo el mundo, común. Un capital de bienes culturales y humanos a nuestra disposición.



Aprender en la biblioteca jugando

- /|| Dinámicas de gamificación
- /|| Actividades enfocadas a aprender jugando



Presentación
Carlos Tardón



Participantes



Ficha
Mejora de los procesos internos de la biblioteca a través del juego



Ficha
Matemáticas gamificadas y aprendizaje basado en juegos



Conclusiones



Carlos Tardón

He estado unos 10 años trabajando en la integración del videojuego en diversas bibliotecas. He trabajado con Azkuna Zentroa Alhóndiga Bilbao, Tabakalera Donosti y Montehermoso Vitoria Gasteiz en la zona del País Vasco.

Ha sido un trabajo muy interesante, muy intenso y en el que se han visto muchas posibilidades y también muchos problemas, que es lo que se va a trabajar dentro de la mesa de aprender jugando.

Oportunidades como por ejemplo que por fin en la Biblioteca Nacional haya un depósito legal de videojuegos, que ya estaba pero que ahora ya es visible y ya es necesario.

Problemas, como crear colecciones de videojuegos cuando el formato digital ha desaparecido; los problemas de préstamo de juegos de mesa, etc.

Pero hay que ver las oportunidades.

En la actualidad tenemos una generación que ha estado en casa y que ha redescubierto los juegos de mesa y ahora podemos utilizar eso para traerles a la biblioteca y a la vez enseñarles como forma de cultura el juego, el videojuego y las relaciones que hay con otros medios y con otras estructuras que además les gustan.

Se han realizado muchas actividades de distinto calado, lo que ha supuesto mucha batalla pero con resultados interesantes. Respecto a la idea de jugar en sí, todas las actividades del juego son importantes, todas las actividades de juego atraen. Estas puede ser un motor para que ciertas bibliotecas y mediatecas más pequeñas dejen de ser salas de estudio para convertirse en un espacio más vivo, más natural con más movimiento. Eso

Hay la oportunidad de que ciertas bibliotecas y mediatecas más pequeñas dejen de ser salas de estudio para convertirse en un espacio más vivo, más natural, con más movimiento

no evita que haya espacios de estudio pero que esta no sea la base, sino que sea el movimiento, el estar ahí, el coger un libro, mirarlo, hablar, reírse, jugar.

Y lo último sería el tema de gamificación, que también trataremos. La gamificación como estructura en sí y cómo podemos conseguir que a través de ella podamos mejorar o incluso resolver ciertos problemas como

La implementación de una estructura gamificada nos puede permitir ver ciertos patrones ocultos dentro nuestros usuarios, no medir sólo por cuántos libros ha cogido, cuánto ha tardado, etc., sino la motivación de pedir a préstamo ciertos recursos, cuál es su tendencia, etc.

la devolución de libros, la posibilidad de compartir e incluso favorecer la donación de recursos.

La implementación de una estructura gamificada nos puede permitir ver ciertos patrones ocultos dentro nuestros usuarios, no medir sólo por cuántos libros ha cogido, cuánto ha tardado, etc., sino la motivación de pedir a préstamo ciertos recursos, cuál es su tendencia, etc. Todo es información y la gamificación ayuda a su estructuración.



Carlos González Tardón
Profesor asociado en la Universidad de Diseño y Tecnología (UDIT)



Ana Ordás
Especialista en estrategias lúdicas y comunicación digital para Bibliotecas



Arantza Mariskal
Responsable de Medialab Tabakalera



Flavio Escribano
Responsable de Innovación en la Fundación GECON.es



Gemma Domingo Espinet
Directora de la Biblioteca Ignasi Iglésias-Can Fabra (Barcelona)



María Isabel López Rodríguez
Profesora Titular de Universidad. Departamento de Economía Aplicada. Facultad de Economía. Universitat de València



Óscar García Pañella
Académico (ENTI-UB, Euneiz, IEBS) y socio consultor en Gamificación (Cookie Box)



Pepe Pedraz
Diseñador, formador y divulgador de experiencias lúdicas en Alaluzdeunabombilla



Pura Fornals Sánchez
Presidenta Associació Museu de Matemàtiques de Catalunya



Vicenta Calvo Roselló
Profesora Titular de Universidad. Departamento de Matemática Aplicada. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universitat Politècnica de València



Lucía Santolaria
Responsable programa "Bibliotecas Sostenibles" de MUSOL

1

Mejora de los procesos internos de la biblioteca a través del juego

Descripción

La actividad consiste en aplicar **procesos de gamificación** a la gestión de la biblioteca.

Participantes

Es una actividad dirigida al **personal bibliotecario que quiera mejorar las metodologías** desarrolladas para ofrecer los servicios de la biblioteca. Este personal debe tener un cierto conocimiento del entorno, de los servicios que se ofrecen y de sus usuarios. También es recomendable que sean personas creativas.

Las motivaciones que pueden tener los bibliotecarios para participar en esta actividad tienen que ver con rentabilizar su tiempo de trabajo y con refrescar la conexión de la biblioteca con su entorno.

Las barreras que pueden hacer que no quieran participar tienen que ver con la resistencia al cambio y la falta de tiempo y la ausencia de presupuesto para llevar a cabo la actividad.

Aprendizajes

Los bibliotecarios que participen en esta actividad aprenderán a **hacer juegos**. Trabajarán de manera distinta con los usuarios y perderán el miedo a innovar en su trabajo. Además, a través de esta actividad podrán entrar en contacto con otras bibliotecas que estén trabajando en el ámbito de la gamificación.

Contenidos

Competición de creación de juegos y **estructuras de gamificación** para mejorar el servicio.

Equipo

- /II El **coordinador de bibliotecas** deberá conocer la realidad de las bibliotecas y tener capacidad de liderazgo, coordinación y movilización.
- /II Un **experto en dinámicas de juego**, cuya tarea consistirá en transformar las necesidades que planteen los participantes en un juego. Deberá estar familiarizado con las dinámicas del juego y dinámicas grupales.

Metodología

Se llevará a cabo una sesión introductoria presentando la dinámica y los conceptos relacionados con el desarrollo de un juego. Después, se diseñarán una serie de dinámicas grupales para desarrollar un prototipo.

Estas dinámicas pueden usar técnicas como el **brainstorming**, el **design thinking** y la **metodología 4MAT**.

Recursos

Se deberá contar con **materiales de juego**, como por ejemplo fichas técnicas de descripción del juego. Se necesitarán, además, mesas, pizarras, papeles, etc.

Para el correcto desarrollo de la actividad se deberá contar con formadores y dinamizadores, uno por cada grupo.

Los espacios en los que se desarrollará la actividad deben ser abiertos e informales. También es conveniente contar con una zona de comedor u office.

Consejos



Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda contar con el **compromiso de la institución** a la que pertenece la biblioteca. Esto hará que se puedan disponer de los recursos necesarios y así obtener los resultados esperados.

Durante el desarrollo de la actividad habrá que **identificar problemas y proponer soluciones**. Para ello, se recomienda eliminar la casuística y centrarse en lo general.

Una vez finalizado el taller habrá que llevar a cabo una **evaluación con los participantes** que les permita trasladar sugerencias de mejora. También es recomendable documentar para publicar todo el proceso, de forma que se pueda reproducir y aplicar en otros ámbitos.

Matemáticas gamificadas y aprendizaje basado en juegos

Descripción

Esta actividad busca hacer de las matemáticas una **herramienta al servicio de la integración social**. A través de ellas se puede diseñar una serie de elementos de gamificación que ayuden a los participantes a integrarse socialmente, o a aprender cómo lidiar con situaciones de presión social.

Participantes

Esta actividad va dirigida a **alumnado de la ESO**, jóvenes con energía y motivación que estén interesados en realizar actividades y retos en grupo.

Lo que puede motivar a los alumnos a participar es socializar, es un contexto seguro donde sentirse aceptado, divertirse, y al mismo tiempo conseguir los objetivos de aprendizaje facilitados por la gamificación aplicada a las matemáticas.

Con la gamificación se quiere aportar una estrategia con la que reducir las barreras de participación para el alumnado que pueda sentir alguna inseguridad o falta de autoestima y estereotipos negativos al valorar sus competencias matemáticas para que se animen a aprender a partir del juego.

Aprendizajes

El alumnado de la ESO que participe en esta actividad entrenará sus competencias en matemáticas como **razonamiento, cálculo mental**, entre otras. Así aprenderán, a través de experiencias y materiales didácticos que fomenten el juego y la socialización, a abordar los retos matemáticos diseñados para la actividad planteada.

En el caso del aprendizaje a través de juegos abstractos de estrategia por turnos, adaptados a esta propuesta como el Quarto, sudoku, 3 en raya. Son juegos que son conocidos y por lo tanto se jugarán de una forma ágil.

Contenidos

Materiales didácticos propios del currículum de matemáticas de la ESO que promuevan el razonamiento y cálculo mental, entre otras competencias a entrenar a través del juego. Para el diseño de estos materiales se puede contactar con los Museos de las Matemáticas u otras organizaciones dedicadas a la divulgación matemática y usan el juego como interfaz amigable y divertida para aprender jugando.

Las colecciones, medallas, puntos, y elementos de gamificación como el uso de secretos escondidos y comodines, etc. añaden interés a la experiencia de aprendizaje con la que se fomentan las habilidades matemáticas.

Equipo

/II Diseñador de juegos. Una persona que se encargue de identificar y seleccionar los materiales didácticos gamificados que hay disponibles y adaptarlos al contexto de aprendizaje en la biblioteca.

/II Dinamizador. Se necesita que sea una persona con pasión por las matemáticas que se encargue de la dinamización del material y de diseñar y proponer un contexto de aprendizaje social a través del juego. Pueden ser personas que ya han jugado (*seniors*). Esta persona tendrá la responsabilidad de hacer jugar al alumnado, y que diseñe o conozca las reglas del juego y sepa explicarlas.

Metodología

La aproximación metodológica del **aprender en acción** (*learning by doing*) aquí toma forma de aprender jugando. De este modo, se plantea abordar los retos en equipo (*Do it with others*) y reforzar contenidos a partir del aprendizaje a través de problemas que al estar gamificados se asimilan a partir de la cooperación, la diversión en un contexto situado y seguro en la biblioteca.

Recursos

Los recursos para desarrollar esta actividad pueden ser elementos físicos que ayuden a dinamizar la sesión. Se necesita **material de grandes dimensiones** (como juegos de hacer cúpulas o llaves para construir un mega puzle con las soluciones) **o de sobremesa** (piezas, reglas, tableros, etc.). También se pueden emplear recursos digitales disponibles que cumplan con los mismos objetivos didácticos y de gamificación.

Respecto a los recursos humanos a la hora de desarrollar la actividad, se necesitará personal encargado de la dinamización, la comunicación y la difusión de la actividad.

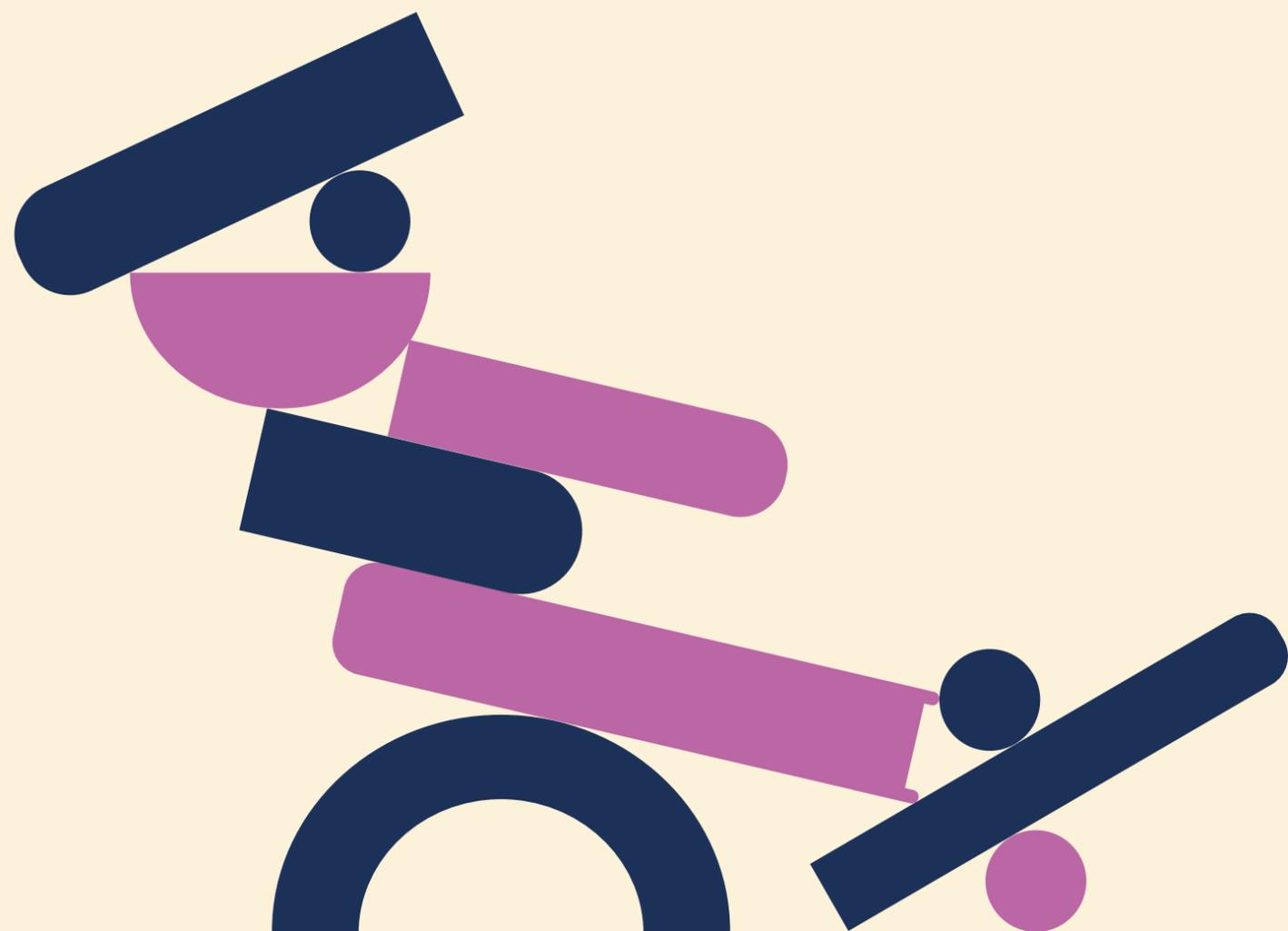
Respecto al espacio, se puede hacer dentro de la biblioteca, en un espacio que se pueda acondicionar para la actividad, o fuera de ella: en un espacio al aire libre, una plaza cercana, o un espacio público en el entorno de la biblioteca. Habrá que habilitar un espacio de juego con mobiliario y elementos de juego adecuados a éste.

Consejos

Contactar con Institutos del barrio para hacer llegar la propuesta a su alumnado. Se debe difundir la actividad por los canales de comunicación disponibles por la biblioteca y aprovechar de la amplificación de esta oferta a través de medios y canales de comunicación y redes sociales de organizaciones afines (medios locales, departamento de juventud, cartelería, etc). Se puede grabar un teaser o un trailer atractivo de la actividad, ya que ayuda a su difusión por redes.

Se recomienda que la actividad de aprendizaje de matemáticas gamificadas se desarrolle **en intervenciones ágiles**, partidas cortas de unos diez o quince minutos cada una. Si se escoge basar la actividad en juegos clásicos (3 en raya, etc) se recomienda poner en marcha dinámicas del tipo “necesito tu pieza para jugar”.

Una vez finalizado el taller se pueden **reformular los materiales** en función de los resultados obtenidos. Si la actividad lo permite, se pueden organizar liguitas y campeonatos, actividades temáticas del tipo “conectar con... la naturaleza”.





Conclusiones

En nuestra mesa se han creado cuatro proyectos: la creación de juegos basados en literatura, para que se crearan videojuegos vinculados a libros concretos, una propuesta para hacer un Escape Room para entrar a una biblioteca –aunque creo que sería mejor para salir, que se trata de un Escape Room, pero bueno aquí libertad–, un evento de minijuegos basados en matemáticas y un proyecto basado en el que va a poner en marcha nuestras compañeras de Medellín: hacer que los bibliotecarios creen estructuras de juego, juguete, videojuego o gamificación para mejorar los servicios que dan.

Como consejos antes, durante y después la actividad hay cuatro dimensiones: para la institución, para el proyecto, para las personas que lo van a ejecutar y, para los usuarios.

Consejos para el antes

El primero es el compromiso institucional y búsqueda de interacciones con otras instituciones, otros medios, empresa, ONG, etcétera.

Buscar experiencias previas, no estemos todo el rato inventando la rueda.

El tercero sería sobre el tema de marketing: que tengamos en cuenta que cuanto más lejos llegue mejor para la institución y para el proyecto en sí.

El cuarto sería la formación de calidad para los dinamizadores, para aquellas personas que van a participar, que es muy importante que estén bien preparados, porque si no, no funcionará.

El último sería ya sobre los usuarios: identificar aquellas cosas que les motiva, incentivos que mueven a nuestros usuarios antes de crear un proyecto al vacío.

Consejos para el durante

A nivel institucional es importante identificar los problemas, oportunidades que queremos tratar con el proyecto.

Eliminar el concepto de queja, es decir, se están solventando problemas, no grupos de autoayuda.

A nivel de proyecto, es importante intentar mantener la motivación, que los que participen se mantengan dentro de él y abogamos por una serie de ideas que no debemos olvidar:

- /// Siempre hay que tratar de que los participantes se sientan bienvenidos y acogidos por la institución y por el proyecto.
- /// Ser un poco flexibles a nivel metodológico para que nos podernos adaptar a ellos, crear actividades que fomenten la atracción.
- /// Crear relaciones cruzadas entre grupos de distintas edades o de distintas actividades.
- /// Y una cosa que se ha comentado mucho durante la sesión: el concepto de feedback constante durante el proyecto, darle una referencia de donde está, cuánto queda, cuánto lleva, cómo lo está haciendo...

De cara a la gente que lo está realizando, creemos que se debe documentar el proceso para que pueda ser evaluable y replicable. Hemos de poder saber qué ha pasado y por qué ha pasado.

También pedir y esperar feedback por parte de los usuarios que pueden aportar mejoras y sugerencias para hacer otros proyectos. Una persona que ha participado ha hecho una inversión y por lo tanto va estar más predispuesto a hacer muchas más cosas si se la escucha. De este modo se siente parte de ese proceso.

Consejos para el después

El siguiente punto es analizar con el equipo lo que ha ocurrido, esto nosotros en videojuegos llamamos *post-mortem*. Revisamos qué hemos aprendido, qué hemos hecho mal y qué hemos hecho bien. Revisamos lo que nos hemos dejado por el camino y que a veces se convierte en el motor del siguiente proyecto.

También intentar generar continuidad a las acciones, cómo se puede ir más allá, sobre todo desligado de la institución. Por ejemplo, en los minijuegos de ma-

Se trata de crear embajadores y prescriptores, es decir, intentar que aquellas personas que están más motivados prescriban e incluso vuelvan a reiniciar otros proyectos, ayudando en las acciones de difusión, comunicación etc.

temáticas, intentar fomentar competiciones dentro de los institutos o llegar a colaborar con otros museos de matemáticas, etc.

Por último, respecto a los usuarios, se trata de crear embajadores y prescriptores, es decir, intentar que aquellas personas que están más motivadas tratar de incluirlas como parte del grupo promotor. Ellas serán las que prescriban e incluso vuelvan a reiniciar otros proyectos, ayudando en las acciones de difusión, comunicación etc.

Todo ello con el fin de tratar de que los recursos aplicados a nuestras acciones tengan el máximo valor, impacto y continuidad posible.



Aprender en la biblioteca con las TIC

// Alfabetización digital y mediática por proyectos



Presentación
Anna Inglés



Participantes



Ficha Corto. Qué es la comunicación digital. Herramientas disponibles



Ficha Medio. Kit de herramientas comunicación digital



Ficha Largo. Desarrollar un proyecto de comunicación digital



Conclusiones



Anna Inglés

Soy Anna inglés, vengo de una cooperativa (Colectic) que lleva muchos años en diferentes proyectos vinculados a la dinamización de espacios tecnológicos en bibliotecas, pero también en otro tipo de espacios más de laboratorio y el colaboratorio de innovación ciudadana.

Por todos es conocido que las bibliotecas son la fuente madre de conocimiento de información. Si querías tener y llegar a un conocimiento, la biblioteca lo tenía para tí. Podríamos decir, hablando del pasado, incluso antes de Internet, que las bibliotecas eran nuestro Internet.

Así pues, cuando aparecen las TIC (tecnologías de la información y la comunicación e Información), éstas no pueden estar ajenas a estos centros de conocimiento, ni estos centros ajenos a las tecnologías.

Pero dentro de esta jornada, la mitad de las mesas podrían haber hecho este discurso porque en todas ellas hablamos de tecnologías. Está todo relacionado de forma transversal, embebido una cosa con otra, ¿cómo debía afrontarlo? Creo que aquí lo principal es diferen-

ciar entre las TIC como medio y las TIC como finalidad.

Para poder llegar a trabajar todos estos diferentes apartados (que se tratarán en las distintas mesas), tecnologías o conocimientos en las bibliotecas, también es necesario que la gente tenga una base de conocimiento de estas tecnologías y que aprenda a utilizarlas.

Cuando han ido apareciendo nuevas tecnologías –y digo nuevas tecnologías porque eran nuevas en su momento, no que lo sigan siendo siempre sino cuando aparecen– la biblioteca las ha ido integrando en sus espacios. Podríamos decir que, igual que hace 15 años a través de los espacios multimedia con sus ordenadores o los Punt TIC, la bibliotecas dotaban a la ciudadanía de un espacio donde poder acceder a estas máquinas y aprender a usarlas, ahora poco a poco han ido integrando otros tipos de tecnología, como bien han ido introduciendo aquí los compañeros y compañeras de las otras mesas. Pero, ¿qué va a venir después?

La realidad nos muestra que el rol principal que han tenido las bibliotecas durante mucho tiempo es el de la alfabetización digital de la ciudadanía. Esa alfabetización que hace que cualquiera sea capaz de usar un ratón

o un ordenador o una tablet o un móvil. Esto nos parece muy alejado y que todos ya lo sabemos y, seguramente todos los que estamos aquí sí, pero hay mucha gente a la que todavía no ha llegado la alfabetización, por no necesitarla o por no tener acceso a ella. Con la pandemia, se ha hecho más evidente que nunca cómo mucha gente quedaba excluida y fuera del acceso a las videoconferencias o las formaciones online o al teletrabajo.

El hecho de compartir y trabajar de forma compartida es la clave que diferencia y le da el punto extra a la biblioteca: este acceso a la globalidad de la ciudadanía en comparación con otros espacios de aprendizaje que nos acercan a las TIC

Proyectos como las antenas de alfabetización, los Bibliolabs, los labs portátiles, los biblio experimenta, proyectos dirigidos a ciudadanía y a veces también a los profesionales de las bibliotecas, han permitido que las TIC puedan ir abarcando desde lo más básico, a conocimientos más complejos, como comentaban Ibai con los makers o Carlos con los videojuegos.

Hemos empezado con alfabetizaciones, luego con softwares más específicos, con talleres de formación de cómo redactar documentos de texto, y dentro del contexto de la biblioteca nos ha ido muy bien hablar por ejemplo de narrativas, de escribir cuentos como excusa para poder utilizar estas herramientas y también, por ejemplo, en el área de los videojuegos analizarlo desde la parte más de la historia que explica dicho videojuego.

De ahí, hemos ido avanzando en temas de programación, de impresión 3D, de robótica, de fomento de las STEAM y también, cómo no, de la innovación. En todos estos programas o abordajes que nos permite hacer la biblioteca hay un factor clave: como no está estructuralmente ligada a las escuelas, sino que funcionan por sí solas, no se centra solo en el espacio o el periodo educativo: infantil o juvenil –que es el que se escolariza y que recibe formación de este tipo–, sino que las bibliotecas nos permiten llegar a un amplio espectro de la ciudadanía. Es decir, que así podemos acercar esta tecnología a niños y niñas, a jóvenes y adultos, a gente mayor... y además también nos permiten poder trabajar de forma intergeneracional entre ellos.

Sí bien es cierto que siempre triunfan los talleres de verano con jóvenes para hablar de robótica o las actividades extraescolares a las que estamos más acostumbrados; también funcionan estos cursos trimestrales que nos ofrecen las bibliotecas y que son abiertos a toda la ciudadanía y mezclan en una aula gente de todas las

edades alrededor de estos ordenadores o tabletas y estos conocimientos, y se pueden ayudar entre ellos, una de las claves de estas formaciones.

El hecho de compartir y trabajar de forma compartida a lo largo de toda la vida es la clave que diferencia y le da el punto extra a la biblioteca: Este acceso a la globalidad de la ciudadanía en comparación con otros espacios de aprendizaje que nos acercan a las TIC.

Tengo mis propuestas sobre lo que necesitamos para que esto pueda seguir sucediendo:

Para mí es importante que haya voluntad; pero voluntad por parte de todos los agentes: de las instituciones, de las organizaciones y también del personal que tiene que llevarlo a cabo.

Primero voluntad, luego conocimiento. Obviamente hace falta formación, reforzar que la gente sepa y conozca bien el contenido para poder transmitir el conocimiento, pero no tenemos por qué tenerlo siempre en casa.

Es muy importante que haya buenas alianzas con otras organizaciones para poder realizar una red de recursos y de conocimientos que nos permitan hacer este trasvase de tecnologías, conocimientos y metodologías que podamos replicar de forma abierta y compartida, de manera que nos aproximen a estos nuevos conocimientos.

Llevamos 50 nuevas tecnologías en 10 años y vendrán 50 más, así que necesitamos metodologías que podamos utilizar con otras herramientas futuras que aún no conocemos

Añadiría una apuesta por las metodologías poco dirigidas para que sean útiles con cualquier “nueva” tecnología. Porque si hemos hablado de nuevas tecnologías hasta ahora, llevamos 50 nuevas tecnologías en 10 años y vendrán 50 más, pues necesitamos metodologías que podamos utilizar con otras herramientas futuras que aún no conocemos.

Luego está la parte de los recursos para tener máquinas. Por ejemplo, ¿Cómo voy a hacer robótica si no tengo robots para montar? Pero hay que pensar que no siempre es necesario tener las máquinas. Si tenemos buenas alianzas, buenos compañeros de viaje que nos permitan compartir estos recursos, podemos hacerlo. Parte de estas formaciones se pueden hacer a nivel conceptual desde el ordenador y luego aplicarlas en físico en otros centros o hacer encuentros de centros. Al final, como decía Susanna Tesconi, responsable de la mesa *Aprender en la biblioteca investigando*, estos encuentros entre individuos son los que nos ayudan a avanzar y a generar nuevo conocimiento.



Anna Inglés
Responsable de Canòdrom - Ateneu d'Innovació digital i democràtica. Socia y coordinadora de proyectos en Colectic SCCL



Alicia Rey
Coordinadora bibliotecas municipales de Huesca



David Pello
Técnico de laboratorio de fabricación digital - Medialab Tabakalera



Felicidad Campal
Ayudante de Biblioteca en la Biblioteca Pública del Estado de Salamanca y Formadora



Montse Lara
Directora Biblioteca Municipal de Cervelló



Diego Gracia
Responsable del proyecto Laboratorios Bibliotecarios



Raquel González Lozano
Responsable provincial de Lectura y Bibliotecas Escolares en la Delegación de Desarrollo Educativo y Formación Profesional de Málaga



Ricard Benítez Hernández
Servicio de Inclusión y Capacitación Digital de la Generalitat de Catalunya



Rosa Piquín Cancio
Profesora Facultad de Formación Profesorado y Educación. Universidad de Oviedo



Xavier Domínguez
Investigador en Future Learning y responsable de proyectos estratégicos del IAAC Fab Lab Barcelona

Corto. Qué es la comunicación digital. Herramientas disponibles

Formato

Esta actividad consiste en ofrecer una visión general sobre **qué es la comunicación digital**, y tiene como objetivo el empoderamiento de sus participantes, que tendrán una primera aproximación a lo que pueden lograr a través de estas herramientas.

Participantes

El público al que va dirigida esta actividad es **población adulta no alfabetizada** que tenga interés en procesos colaborativos. Estas personas ya conocen la comunicación digital como receptoras, pero tienen interés en convertirse en creadoras de contenido.

Los obstáculos que se pueden presentar a la hora de participar en esta actividad tienen que ver, sobre todo, con el desconocimiento total de los lenguajes y las herramientas y la falta de competencias digitales y de alfabetización digital.

Aprendizajes

Los participantes en esta actividad tendrán la oportunidad de conocer a personas de su entorno con sus mismas inquietudes. Además, aprenderán nuevos lenguajes y maneras de relacionarse con otras personas.

Contenidos

Los contenidos se definirán teniendo en cuenta que sean relevantes y significativos para la comunidad. Algunos contenidos pueden ser los siguientes:

- /II **El cambio de paradigma de comunicación:** del 1.0 al 2.0
- /II **Espacios de relación comunicativa digital** y qué herramientas hay para cada uno de ellos: redes, ámbito laboral (correo), blogs o comunidades de participación, vídeo y podcast
- /II **Herramientas de código abierto**
- /II **Contenidos libres de derecho** (imágenes y otros recursos)

Equipo

- /II **Profesor:** además de los conocimientos sobre la materia, deberá tener capacidad comunicativa y pedagógica; empatía y paciencia. Deberá hacer un diagnóstico previo del grupo de personas que se hayan apuntado a la actividad.
- /II **Mediador:** persona que conozca bien el entorno de la biblioteca: a sus usuarios, pero también al tejido asociativo, instituciones, etc. de la comunidad en la que se inscribe la biblioteca.

Metodología

- /II **Constructivismo**, aprender haciendo
- /II **Solución de problemas** (*problem solving*)

La difusión es un elemento clave de esta actividad: se deberá pensar desde el principio una estrategia para que se conozcan los beneficios de la actividad y así otras personas se animen a participar.

Recursos

Se puede plantear la posibilidad de que cada participante traiga sus propios dispositivos (*Bring your own device, BYOD*). Se necesitará una buena conexión a Internet. Otro elemento que ayudará al desarrollo de la actividad es una pizarra proyector.

Respecto a las personas encargadas de llevar a cabo la actividad, al profesor que impartirá los contenidos y el mediador puede sumarse algún experto en la materia.

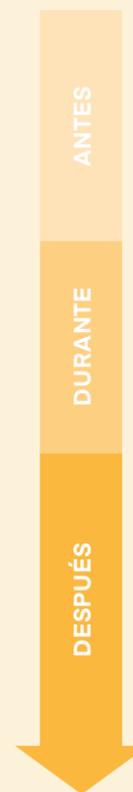
El espacio donde tendrá lugar la actividad deberá ser agradable e informal, que facilite la comunicación entre los participantes y el trabajo en grupo.

Consejos

Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda **elaborar una guía de contenidos previa** y estudiar bien el perfil de los participantes. Es conveniente hacer un diagnóstico de necesidades y del entorno para establecer posibles alianzas. Se recomienda identificar mediadores de la comunidad y trabajar conjuntamente, para no solaparse ni duplicar esfuerzos. También conviene diseñar una buena campaña de difusión.

Durante el desarrollo de la actividad habrá que **conocer el nivel del que parten los participantes**. Además, se recomienda crear dinámicas que faciliten la interacción entre los participantes. Es interesante preparar algo para que puedan llevarse a casa.

Una vez finalizado el taller es interesante enganchar al participante con un **premio final**, para que se apunte al siguiente nivel. Se le puede informar de actividades relacionadas con el tema (que tengan lugar en la biblioteca o fuera de ella). La biblioteca puede ofrecer la posibilidad de que se vuelva después de que finalice la actividad con dudas que le hayan surgido y que pueda resolver el personal de la biblioteca. Habrá que difundir las siguientes píldoras y próximas actividades para profundizar. Evaluar el grado de satisfacción de los participantes a través de una encuesta.



Medio. Kit de herramientas de comunicación digital

Formato

Una vez vistos los conceptos generales sobre la comunicación digital, se trabajará sobre **herramientas específicas**.

Esta actividad tomará la forma de un kit conformado por varias “píldoras”, pequeña dosis de conocimiento en torno a cada una de las herramientas que se decida trabajar.

El objetivo es el de profundizar en el conocimiento de las herramientas y conformar grupos estables que trabajarán en colaboración en la tercera actividad propuesta.

Participantes

Los participantes pueden ser personas que completaron la actividad anterior (*Qué es la comunicación digital. Herramientas disponibles*) u otras personas que, aun no habiendo participado en ella, están familiarizados con los conceptos que se abordaron en la misma. Todos ellos tienen un conocimiento de la comunicación digital desde el punto de vista del receptor.

Deberán ser personas interesadas en profundizar en el conocimiento de las herramientas, aprendiendo a manejarlas como emisores o creadores de contenido, desarrollando su autonomía.

Aprendizajes

Conocimiento de las herramientas.

Contenidos

El equipo involucrado deberá decidir qué herramientas se trabajarán en la actividad. Esta selección podrá hacerse contando con la colaboración de las personas que se apunten a la misma. Además, como contenido transversal, se incluirán los siguientes contenidos:

- // **Redes de comunicación existente**
- // **Plataformas de contenido**
- // **Contenidos libres de derecho** (imágenes y otros recursos)
- // **Herramientas de código abierto**

Equipo

// **Profesor:** además de los conocimientos sobre la materia, deberá tener capacidad comunicativa y pedagógica, así como dominar las estrategias didácticas que vaya a aplicar. Además, deberá tener habilidades para realizar la coordinación general del proyecto.

// **Mediador:** persona que conozca bien el entorno de la biblioteca: a sus usuarios, pero también al tejido asociativo, instituciones, etc. de la comunidad en la que se inscribe la biblioteca. El mediador estudiará el perfil de las personas participantes y las organizará en grupos.

Metodología

La actividad estará dividida en píldoras, cada una de ellas dedicada a una herramienta y de una duración de 2 horas. Se puede impartir una píldora por día.

- // **Constructivismo**, aprender haciendo
- // **Solución de problemas** (*problem solving*)

La difusión es un elemento clave de esta actividad: se deberá pensar desde el principio una estrategia para que se conozcan los beneficios de la actividad y así otras personas se animen a participar.

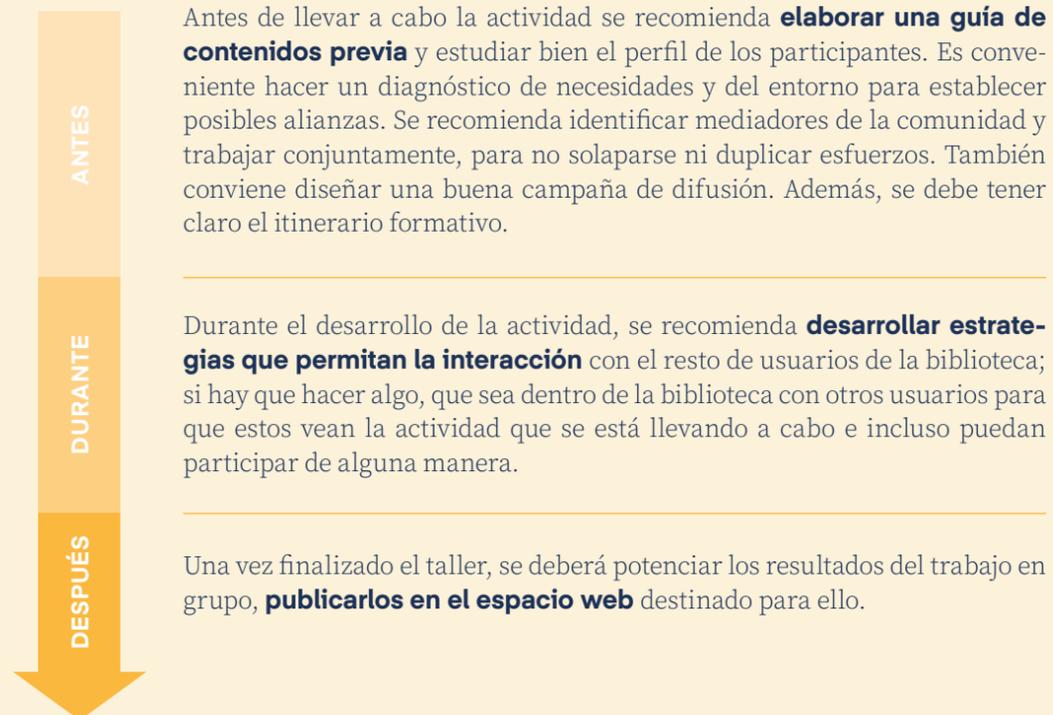
Recursos

Se puede plantear la posibilidad de que cada participante traiga sus propios dispositivos (*Bring your own device, BYOD*). La biblioteca deberá contar con los dispositivos necesarios por si alguien no trajera los suyos. Programas específicos necesarios para el desarrollo de la actividad. Se necesitará una buena conexión a Internet. Se deberá contar con un espacio web para documentar y preparar las plataformas que se van a usar. Este espacio puede ser una página dentro de la web de la biblioteca.

Respecto a las personas encargadas de llevar a cabo la actividad, al profesor que impartirá los contenidos y el mediador, puede sumarse algún experto en la materia.

El espacio donde tendrá lugar la actividad deberá ser agradable. Al contrario que en la actividad anterior, se necesitará un espacio más formal, que facilite el trabajo con las herramientas. Habrá que tener en cuenta que se necesitará algún espacio de silencio que permita realizar grabaciones. En otras palabras, el espacio deberá ser versátil.

Consejos



Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda **elaborar una guía de contenidos previa** y estudiar bien el perfil de los participantes. Es conveniente hacer un diagnóstico de necesidades y del entorno para establecer posibles alianzas. Se recomienda identificar mediadores de la comunidad y trabajar conjuntamente, para no solaparse ni duplicar esfuerzos. También conviene diseñar una buena campaña de difusión. Además, se debe tener claro el itinerario formativo.

Durante el desarrollo de la actividad, se recomienda **desarrollar estrategias que permitan la interacción** con el resto de usuarios de la biblioteca; si hay que hacer algo, que sea dentro de la biblioteca con otros usuarios para que estos vean la actividad que se está llevando a cabo e incluso puedan participar de alguna manera.

Una vez finalizado el taller, se deberá potenciar los resultados del trabajo en grupo, **publicarlos en el espacio web** destinado para ello.

3

Largo. Desarrollar un proyecto de comunicación digital

Formato

Con los conocimientos adquiridos en las actividades anteriores, los participantes trabajarán en grupo desarrollando un proyecto de comunicación digital.

El objetivo de este trabajo puede ser **crear un medio local** (por ejemplo una radio, un periódico, una publicación digital...) referente dentro de su comunidad. Los grupos que se formen decidirán el tema que les interese, asesorados por el equipo que organiza la actividad.

El grupo podrá convertirse en una comunidad abierta (podrán sumarse nuevos miembros) y constituirse en un grupo de trabajo estable con reuniones periódicas.

Participantes

Los participantes pueden ser personas que completaron la actividad anterior (*Qué es la comunicación digital. Herramientas disponibles*) u otras personas que, aun no habiendo participado en ella, están familiarizados con los conceptos que se abordaron en la misma.

Deberán ser **personas interesadas en desarrollar proyectos propios y en trabajar en equipo**. También en generar conocimiento y formar comunidad.

Aprendizajes

Además de los conocimientos de las herramientas, los participantes adquirirán ciertas habilidades sociales, por ejemplo cómo trabajar en grupo.

Contenidos

Se trabajará en base al proyecto que cada grupo quiera desarrollar.



Contenidos

Los contenidos se definirán teniendo en cuenta que sean relevantes y significativos para la comunidad. Algunos contenidos pueden ser los siguientes:

- /II **El cambio de paradigma de comunicación:** del 1.0 al 2.0
- /II **Espacios de relación comunicativa digital** y qué herramientas hay para cada uno de ellos: redes, ámbito laboral (correo), blogs o comunidades de participación, vídeo y podcast
- /II **Herramientas de código abierto**
- /II **Contenidos libres de derecho** (imágenes y otros recursos)

Equipo

- /II **Profesor:** además de los conocimientos sobre la materia, deberá tener capacidad comunicativa y pedagógica, así como dominar las estrategias didácticas que vaya a aplicar. Además, deberá tener habilidades para realizar la coordinación general del proyecto.
- /II **Mediador:** persona que conozca bien el entorno de la biblioteca: a sus usuarios, pero también al tejido asociativo, instituciones, etc. de la comunidad en la que se inscribe la biblioteca. El mediador estudiará el perfil de las personas participantes y las organizará en grupos.

Metodología

- /II **Constructivismo**, aprender haciendo
- /II **Solución de problemas** (*problem solving*)

La difusión es un elemento clave de esta actividad: se deberá pensar desde el principio una estrategia para que se conozcan los beneficios de la actividad y así otras personas se animen a participar.

Además, se deberá aplicar alguna metodología que permita trabajar los conflictos que puedan surgir dentro de cada grupo.

Recursos

Se puede plantear la posibilidad de que cada participante traiga sus propios dispositivos (*Bring your own device, BYOD*). La biblioteca deberá contar con los dispositivos necesarios por si alguien no trajera los suyos. Programas específicos necesarios para el desarrollo de la actividad. Se necesitará una buena conexión a Internet. Se deberá contar con un espacio web para documentar y preparar las plataformas que se van a usar. Este espacio puede ser una página dentro de la web de la biblioteca.

Respecto a las personas encargadas de llevar a cabo la actividad, al profesor que impartirá los contenidos y el mediador, puede sumarse una persona que coordina el trabajo de los distintos grupos.

El espacio donde tendrá lugar la actividad deberá ser agradable y distendido, pero también que facilite el trabajo con las herramientas. Habrá que contemplar la existencia de espacios de silencio para grabar.

Se puede poner algo para picar.

Durante el desarrollo de la actividad, se recomienda desarrollar estrategias que permitan la interacción con el resto de usuarios de la biblioteca; si

hay que hacer algo, que sea dentro de la biblioteca con otros usuarios para que estos vean la actividad que se está llevando a cabo e incluso puedan participar de alguna manera.

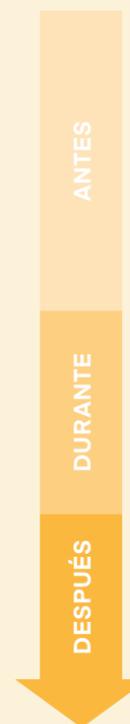
Una vez finalizado el taller, se deberá potenciar los resultados del trabajo en grupo, publicarlos en el espacio web destinado para ello.

Consejos

Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda **elaborar una guía de contenidos previa** y estudiar bien el perfil de los participantes. Es conveniente hacer un diagnóstico de necesidades y del entorno para establecer posibles alianzas. Se recomienda identificar mediadores de la comunidad y trabajar conjuntamente, para no solaparse ni duplicar esfuerzos. También conviene diseñar una buena campaña de difusión. Además, se debe tener claro el itinerario formativo y dejar que los participantes planteen sus necesidades para asesorarlos en la elección del proyecto.

Durante el desarrollo de la actividad es importante **crear dinámicas entre grupos**, con presentaciones de otros proyectos. También es recomendable buscar colaboraciones fuera de la biblioteca que faciliten el llevar a cabo cada proyecto.

Una vez finalizada la actividad, se recomienda **constituir un grupo abierto** al que puede sumarse más gente. Es muy importante publicar el resultado. La biblioteca lo difundirá en medios locales. Lo ideal sería que el resultado del trabajo se convierta en un medio local.





Conclusiones

Para el abordaje de cómo aprender en la biblioteca con las TIC, hemos identificado tres formatos que, partiendo desde la alfabetización, serían más clásicos: **corto, medio y largo plazo**. Hemos vinculado cada formato con un tipo de aprendizaje distinto:

/I/ Las píldoras para el corto plazo son una fase de descubrimiento, que facilita el conocimiento de las herramientas y busca la motivación en estos nuevos aprendizajes.

/II Los de medio plazo o formaciones de más de una sesión. Contar con más de una sesión, nos permite hacer un abordaje más profundo y más instruccional de cómo utilizar las herramientas.

/III Finalmente los de largo plazo están relacionados con proyectos y retos a partir de la motivación personal y de las participantes de los grupos formados y que, conectando con sus necesidades, tengan más significados para ellos y les permitan hacer un aprendizaje más profundo.

Con este marco hemos identificado varias propuestas. En la fase inicial hemos llegado a 4 propuestas distintas. Nos hemos dividido en dos equipos para desarrollar algunas de ellas. Después, hemos visto con gran alegría que en muchas cosas las propuestas coincidían y estábamos de acuerdo sin haberlo compartido previamente. Así que veo que con algunas de vuestras ideas también estamos en el mismo barco, remando en la misma dirección.

Una práctica de corto plazo: una formación concreta específica. Una a medio plazo que lo que quiere abarcar es la suma de varias sesiones. Algunas más demostrativas pero ya entrando en la práctica, que la gente toque

mucho las herramientas que queremos que aprendan, y que se las haga propias.

Finalmente hemos hecho un diseño más ambicioso de proyecto a largo plazo que integre todos los conocimientos anteriores. En el objetivo de largo plazo nos planteamos que llegue a surgir del grupo formado en la biblioteca el proyecto de generar un medio local referente. Se trata de crear un proyecto, por ejemplo, de comunicación digital, que empiece desde la formación sobre qué es la comunicación digital, donde aprendamos las herramientas, y finalmente nos sirvan para el trabajo conjunto.

Al final se ha propuesto este proyecto: un podcast, una revista o una revista digital (que puede incluir el podcast y el vídeo y otros recursos). La motivación o las necesidades de cada uno serán la clave, pues si consiguieran como comunidad hacer de este medio un medio referente para explicar lo que pasa a su alrededor, se convertiría en un gran triunfo comunitario y compartido.

La motivación o las necesidades de cada uno serán la clave, pues si consiguieran como comunidad hacer de este medio un medio referente para explicar lo que pasa a su alrededor, se convertiría en un gran triunfo comunitario y compartido

Me gustaría compartir un poco los consejos que hemos elaborado:

Uno de los grandes debates es el de la compartición y que nos ha salido a muchos de nosotros en distintas mesas: compartimos y ponemos a disposición nuestras propias fichas y nuestras actividades y formatos en nuestros propios medios, en nuestras memorias, en nuestras páginas web pero se echa en falta un reposi-

torio común. Así que hemos propuesto que se montara algo a nivel estatal donde poder sumar. Pero si queréis encontrar recursos allí, pues también hay que ponerlos. A veces buscamos pero nos falta aportar. Quizá alguien se ocupe de hacer esta recopilación de recursos por todas las webs y repositorios propios y los unifique en un sitio para que sea más fácil de replicar.

Apostamos por una buena difusión, por concretar bien el perfil previo de los participantes para tener unos niveles más o menos acordes e indicarnos en la inscripción previa unas guías de contenido para que la gente sepa exactamente a qué viene.

Fomentar que los mediadores de la comunidad formen parte los participantes como referentes o como formadores, porque eso crea vínculos tanto con la biblioteca como con los participantes

Diagnosticar el entorno para posibles alianzas. Identificar mediadores de la comunidad. Es muy importante identificar la gente de la comunidad que detecta qué necesidades tienen las personas participantes de la misma y que nos las trasladen para poder proyectar cápsulas o formaciones que respondan a estas necesidades. A poder ser, que ellos mismos se involucren en las formaciones. Fomentar que formen parte los participantes como referentes o como formadores, porque eso crea vínculos tanto con la biblioteca como con los participantes.

También conocer de qué recursos dispone esta misma comunidad, para no reinventar la rueda, pero también para no pisar los pies unos a otros porque al final resulta que a veces en la puerta de al lado están haciendo un taller similar y nos estamos solapando y contra-programando. Buscar colaboraciones también a este nivel o coordinarnos facilitaría mucho nuestro trabajo.

Preparar bien previamente las metodologías innovadoras. También ha salido en nuestro equipo lo de hacer un escape room (haciendo referencia a una aportación anterior): más para conocer la biblioteca que para escapar de ella o para entrar en ella, pero bueno, todo son juegos, la cuestión es jugarlos. Se trata de hacer que el aprendizaje sea vivencial para que realmente sea significativo.

Es importante para que el participante se involucre en la formación generar confianza, aprender haciendo, más práctica, conocer bien el contenido para poder guiar hacia los nuevos conocimientos.

Incluso hemos hablado de hacer dinámicas tipo rompehielos y que nos ayuden a detectar en qué nivel están los participantes, en qué momento están tecnológicamente

hablando, para saber a partir de qué punto partimos.

Hemos valorado mucho también no sólo la formación sino el aprendizaje mutuo. Ver desde dónde empiezan los que tenemos delante o a nuestro lado.

Otro factor es generar seguridad, también en el entorno de aprendizaje. Mucha gente viene con el miedo de que “si toco algo lo rompo”, o “si toco algo, se borra”. Pues se trata justamente de romper eso y generar seguridad. Que sientan que no pasa nada, que están en un entorno de aprendizaje. Eso también es muy importante, sobre todo en estos entornos de alfabetización.

También lo es enganchar (fidelizar) al participante, ya sea con un premio final de algún tipo, o con la posibilidad de volver después de la formación a resolver sus dudas, aunque fuese fuera de un formato de aula, o que se apunte a las siguientes propuestas.

Si hablamos de itinerarios a largo plazo, que los participantes de las formaciones se unan a estos grupos, ya que potencian una dimensión social que va más allá del aprendizaje y son contextos de apoyo mutuo que les servirán más allá del conocimiento tecnológico y les puede ayudar a resolver en la vida otros temas que no sean tecnológicos.

Publicar y compartir las fichas de las prácticas para que se reflejen. Lo podemos repetir 20 veces, pero va a estar ahí, como el elefante en la cacharrería.

Si hablamos de itinerarios a largo plazo, se potencia una dimensión social que va más allá del aprendizaje y son contextos de apoyo mutuo que les servirán más allá del conocimiento tecnológico y les puede ayudar a resolver en la vida otros temas que no sean tecnológicos

Es importante recordar que es necesario proporcionar espacios de acceso libre donde la gente pueda acceder a la tecnología. Quizá de forma más informal, pero para resolver sus necesidades, para poder seguir adelante con los proyectos que tienen en grupo o individualmente. Espacios donde puedan resolver dudas, donde puedan resolver trámites. Recordemos que no todo el mundo en casa tiene las mismas oportunidades. Estos espacios se generan primero como espacios de comunidad y de resolver dudas de tecnología, y de aquí ya luego pasarán a los proyectos Maker o de videojuegos, a investigar, y cómo no, a leer, pero esto ya se lo dejo a Tomás Saorín, coordinador de la mesa *Aprender en las bibliotecas leyendo*.

Aprender en la biblioteca leyendo

- /|| Innovación en torno a la promoción de la lectura
- /|| Comprensión lectora
- /|| Alianzas con Bibliotecas escolares
- /|| Alianzas con centros educativos de primaria y secundaria



Presentación
Tomás Saorín



Participantes



Ficha
Repertorio de lecturas para jóvenes



Ficha
Programa de formación lectora para familias



Ficha
Ciudades lectoras (barrio/territorio)



Conclusiones



Tomás Saorín

Nadie se atreve a cuestionar la palabra lectura, es algo sagrado. Aprender a leer –algo que se realiza en la escuela desde primer momento– conlleva una serie de rituales. Quizás el proceso principal de construir de forma participativa la lectura sea “des-ritualizarla”.

Las bibliotecas han desarrollado toda una cultura de clubs de lectura que han creado unos nuevos espacios pero que todavía pueden ir más allá. El club de lectura como ritual que sacraliza una obra, unas palabras fijadas, un respeto a la autoría, debería también saltar en pedazos y convertirse en clubs de lecturas “maker-gamer” de investigación ciudadana y de alfabetización digital. Hay un concepto bonito pero difícil de pronunciar: *Bibliotecidad*. Pablo Gallo ha escrito sobre él. Significa hacer cosas en la biblioteca que también tengan esa esencia bibliotecaria. Esa esencia que conecta con algo que identificamos como lectura y con el libro pero que cada vez es más difícil que lo veamos como libro.

Cuando un alumno no entiende algo se va a YouTube. Y se está produciendo delante de nosotros una bifurcación de la forma de leer: hay personas que te lo explican

a través de una nueva oralidad natural, pero el libro sigue estando presente, sabemos que no ha desaparecido. Aquí la lectura se convierte en algo diferente, se lee para aprender. Quizás deberíamos plantear las instituciones como las bibliotecas y cualquier espacio ciudadano como un lugar donde aprender a leer.

¿Pero qué es aprender a leer? Leer no es juntar las palabras. Se puede decir de muchas maneras pero deberíamos construir una forma reconocida de leer y de apropiarnos de la lectura, de pasar por encima de los libros y ser más primitivos. Hay dos libros que he usado para preparar esta presentación: “La nueva oralidad, primitivos de una nueva era” y “La furia de la lectura”, de Joaquín Rodríguez. Leer nos coloca en situación de inferioridad siempre. Somos mucho más pequeños que el libro en el que está depositado el conocimiento, y esa posición nos hace pequeños como ciudadanos: no poder subrayar un libro, recortarlo, copiarlo, pegarlo y todas esas cosas que hemos aprendido de la escuela que son un crimen. También hay que romper estas cosas en esos club de lectura que tienen que ser más punkies, más agresivos, más maker, más de atreverse a hacer cosas.

No hay vida sin lectura y la lectura se está produciendo delante de nosotros, pero no se reconoce: todo el mundo siente que no lee lo suficiente, no lo he leído todo, no leo como debe ser... Y en la adolescencia, en la juventud, este sentimiento de inferioridad es más fuerte. Ante esto, tenemos que devolver a la ciudadanía el derecho a leer como quiera, reconocer que su lectura

No hay vida sin lectura y la lectura se está produciendo delante de nosotros, pero no se reconoce: todo el mundo siente que no lee lo suficiente, no lo he leído todo, no leo como debe ser...

vale y además... ¿para que leemos? ¿Leer nos hace mejores? En absoluto. Hay gente despreciable que lee mucho. Leer nos da la razón en aquello que queremos. ¿Las bibliotecas que son? el top manta de la lectura. Yo pirateo todos los libros que hay en España a través de la biblioteca. Eso no son las bibliotecas.

Tenemos que entender que leer presupone la existencia de una biblioteca, que es una biblioteca donde hay muchas lecturas y tenemos que saber orientarnos. Que alguien tiene que ayudarnos a construir nuestro itinerario lector, ese capital social. Eso es leer, y luego está el acto de leer, que puede ser ver un vídeo de Youtube o leer un cartel o escuchar a una persona. Esto nos está llevando a una nueva oralidad. Y ¿la oralidad, qué es? no respetar nada. Me cuentan algo y yo se lo cuento a otra persona y lo voy transformando.

La cultura impresa se está también disolviendo en una cultura fluida digital, en la que las palabras se ponen unas encima de otras y ya no sabemos cuál es la original y cuál es la copia. Y si hacemos un club de lectura es quizás porque la gente quiere escribir, pero ¿qué significa escribir? Quieren hacer algo, quieren hacer algo con aquello que leen. Quieren ser capaces de jugar, de

Leer no es solo leer y compartir la lectura, es leer y hacer algo con lo que leemos para que afecte a otras personas. Hacia ahí debería producirse esa transición de los clubs de lectura: club de lectura Maker

elegir lo que van a leer, de descubrir, de seleccionar, de incorporar la lectura a algún proceso vital que puede ser un movimiento ciudadano, pero puede ser el asumir un problema vital.

La idea de club de lectura es una idea muy potente pero es una idea con una ritualización muy cristiana.

Todo el ritual debe permitir que aquellos que participan en el mismo lo transformen para que sea un ritual y no una ceremonia, un espectáculo. Poder decir: sí, esto está bien, pero podemos hacer las cosas de otra manera. No tiene por qué haber un oficiante y unos espectadores. Que no sólo te permita asistir y sentirse reconocido, sino que te permita opinar, y proponer hacerlo de otra manera.

Debería haber un taller de lectura de recortar libros, para sentir esa experiencia que es como meter las manos en el barro y mancharse, porque eso es lo que estamos haciendo en Internet: estamos anotando, recreando, copiando, reutilizando y aprendiendo a expresarnos en un lenguaje complicado pero que es natural porque los chavales y nosotros mismos, cuando tenemos que hacerlo, creamos lenguajes naturales y nos convertimos en artesanos. Eso es leer también. Leer no es solo leer y compartir la lectura, es leer y hacer algo con lo que leemos para que afecte a otras personas. Hacia ahí de-

Debería haber un taller de lectura de recortar libros, para sentir esa experiencia que es como meter las manos en el barro y mancharse, porque eso es lo que estamos haciendo en Internet

bería producirse esa transición de los clubs de lectura: club de lectura Maker. Me gustaría que alguien lo hiciera porque las impresoras 3D está muy bien pero ¿no hay algo parecido que tenga que ver con la lectura?

Quizás lo que buscamos es algo menos que escribir pero algo más que hablar. No es meramente la experiencia de hablar y compartir la lectura, ni es escribir otro libro, es algo intermedio. Hay que dar reconocimiento a ese tipo de cosas. Hay que volver a hacer murales. Hay que volver a eso tan infantil que es recortar y pegar. De adultos también lo podemos hacer, y tiene una trascendencia social porque luego se convierte en un videojuego, se convierte en cine, se convierte en lo que sea. Hay que volver a hacer murales de adultos y ahí las bibliotecas tienen un papel en el aprendizaje y en el reconocimiento de nuestra inteligencia, de nuestro compromiso y de nuestra capacidad como lectores. Leer es una manía más. Hay otras que son también bonitas.

Luego hay que recuperar el valor de la ficción como vía de aprendizaje, de conocimiento y mezclarla con el conocimiento académico, científico y riguroso. La ficción es un elemento muy motivador y con mucho impacto y que crea verdades que asumimos. Todo eso alrededor de la idea de lectura me gustaría que lo trabajásemos en la mesa.



Tomás Saorín
Profesor en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Murcia



María Antonia Moreno Mulas
Bibliotecaria freelance, especialista en promoción de la lectura. Ayudante de dirección de la revista *Mi Biblioteca* de la Fundación Alonso Quijano



Alicia Sellés
Bibliotecaria y Consultora



Foix Ortiz Martí
Jefa de estudios y Coordinadora de la Biblioteca de la Escuela Mas i Perera (Vilafranca del Penedès)



Iolanda Bertran Medialdea
Directora de l'Escola Mas i Parera



Juan García Única
Profesor en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada



Kani Cubo Mayo
Técnica de LAAAB Laboratorio de Aragón Gobierno Abierto

Repertorio de lecturas para jóvenes

Descripción

Una de las propuestas elaboradas por el grupo de trabajo propone la elaboración colaborativa de un **repertorio de obras por parte de un grupo de jóvenes**. Se trata de un repertorio comentado, no un simple listado de obras.

Participantes

Esta propuesta va dirigida a la comunidad lectora que tenga interés por crear, compartir y socializar. Los participantes en esta actividad serán **jóvenes lectores con ganas de aprender** y que tengan intereses culturales.

Habrà que tener en cuenta a la hora de diseñar esta actividad que quizás las personas interesadas en participar no puedan dedicarle el tiempo necesario. Además, pueden existir barreras socioculturales y económicas que condicionen la participación de jóvenes interesados en esta actividad. Habrà que tenerlo en cuenta a la hora de diseñarla (por ejemplo, adaptando los horarios a las circunstancias de los participantes, o contemplando la participación por medios virtuales).

Aprendizajes

- /II Los jóvenes que participen en esta actividad **aprenderán a buscar información** a través del catálogo de la biblioteca y otras fuentes bibliográficas.
- /II Se familiarizarán con los **métodos de investigación** que se apliquen, un conocimiento que les será muy útil en el futuro.
- /II Aprenderán a **trabajar en equipo**, repartiéndose las tareas y llegando a consensos.
- /II Aprenderán **herramientas de difusión** de los resultados de su trabajo.

Contenidos

Se trabajará sobre el contenido del **catálogo de la biblioteca**, así como de otras fuentes bibliográficas como base para realizar la selección de las obras que formarán parte de la guía.

Los resultados se presentarán en forma de **epitextos**, un concepto con el que los jóvenes pueden estar familiarizados. Ejemplos de epitextos son blogs, foros de lectores, booktrailers, etc.

Equipo

/II Bibliotecarios. Se necesita personal bibliotecario que, como profesional de la información, pueda aportar sus conocimientos técnicos para ayudar a la selección (manejo del catálogo, conocimiento de las fuentes). Su tarea será la de dinamizador, acompañando y coordinando la actividad. Puede también asesorar en cuanto a la forma en la que se presentarán los resultados: guía de lectura, epitexto, etc.

/II Jóvenes. La actividad la llevará a cabo un grupo de jóvenes lectores que posean un espíritu crítico y se comprometan a implicarse en la selección de lecturas. Su tarea consistirá en escoger las lecturas que formarán parte de la guía. También se necesitarán otros perfiles que puedan facilitar el desarrollo de la actividad, como técnicos de juventud o profesores de instituto, además de una persona que esté familiarizada con los métodos de investigación y que pueda asesorarles en este sentido.

Metodología

La actividad tomará **la forma de un laboratorio**, ya que facilita el trabajo colaborativo de los participantes. Así, se hará una campaña de información y difusión de la actividad en los institutos de la zona (con el apoyo de los centros y el profesorado) y en redes sociales para formar los equipos que participarán en la misma. Una vez construidos los equipos, se diseñará el calendario de trabajo (que recomendamos se consensue con los participantes) y se procederá al trabajo colaborativo con el apoyo del equipo involucrado.

Una de las primeras tareas que deberá llevarse a cabo será la de identificar y decidir entre todos los criterios de selección de las obras.

Recursos

- /II** Se necesitará **acceso al catálogo de la biblioteca**.
- /II** Habrá que decidir **en qué plataforma se va a trabajar** (plataformas que faciliten el trabajo en colaboración).
- /II** Se proporcionarán los **equipos necesarios** para el trabajo en equipo, como por ejemplo un ordenador portátil, y materiales de oficina como un flipboard, rotuladores, post-its, etc.
- /II** Respecto al espacio, se pueden usar los **espacios comunes de la biblioteca pública** o la biblioteca escolar. Deberá ser un espacio inspirador y diverso.

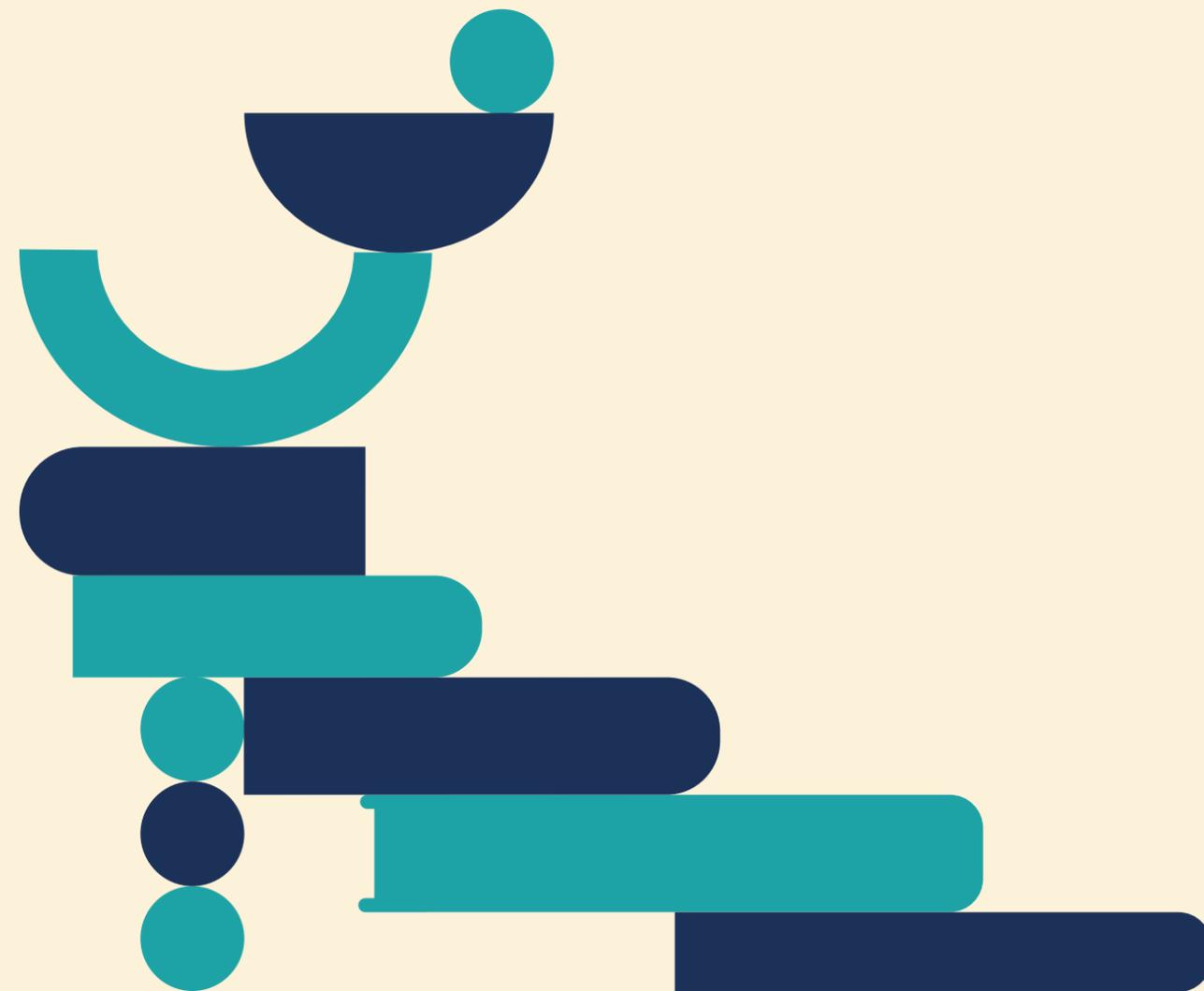
Consejos



Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda hacer una **campaña por redes sociales**, que plantee retos a los jóvenes para animarles a apuntarse. También se puede desarrollar alguna estrategia de gamificación.

Durante el desarrollo de la actividad habrá que **monitorizar el trabajo** de los grupos. Se pueden plantear micro demos que ayuden a ver los avances en el trabajo. Además, habrá que ir documentando los trabajos.

Una vez finalizado el taller, es importante **estimular la reutilización colectiva de los resultados**. La biblioteca puede incorporar las selecciones y facilitar su circulación entre la comunidad lectora.



Programa de formación lectora para familias

Descripción

Esta actividad consiste en el **diseño colaborativo de programas de formación lectora** para familias. Estos programas se concretarán en una serie de actividades que se llevarán a cabo a lo largo del curso escolar. Habrá que establecer un calendario para el desarrollo de las mismas, planificar el seguimiento de las actividades y evaluar el impacto y los resultados de las mismas. También se debe documentar todo el proceso para facilitar su difusión y puesta en marcha en otros contextos.

Participantes

Los participantes en esta actividad serán **familias que tengan un interés en implicarse en una actividad en colaboración** con otras personas. Deberán ser familias lectoras, que quieran comunicar y pensar en colaboración con otras familias.

Habrà que tener en cuenta a la hora de diseñar esta actividad que pueden existir barreras socioculturales y económicas que impidan participar a algunas familias. Se tendrá en cuenta a la hora de diseñar la actividad, por ejemplo adaptando los horarios.

Aprendizajes

- /II **Aprender la importancia de la lectura** como tal, en el sentido amplio de la palabra. Además de comprobar el papel esencial que juega la familia en la mediación y el acompañamiento lectores.
- /II **Despertar en los alumnos la afición por el libro**, mejorar su comprensión lectora y afianzar el hábito de la lectura.

- /II **Crear lectores de textos diversos**, promover actitudes críticas y reflexivas y difusión de la cultura.
- /II Además, esta actividad contribuirá a **reforzar los vínculos entre padres y madres y profesorado**.

Contenidos

Para el desarrollo de esta actividad será necesario contar con un repertorio de lecturas flexibles y adaptables. También se necesitará acceso a bancos de recursos y habrá que establecer alianzas en la formación lectora.

Equipo

- /II **Bibliotecario**. Se deberá contar con personal bibliotecario que tenga conocimientos en el ámbito de la educación literaria. Esta persona aportará sus conocimientos en el uso y generación de recursos.
- /II **Educador**. Que tenga conocimientos en el ámbito de la educación literaria y una apertura de miras que le permita superar el concepto de currículum. Su labor en esta actividad será la de dar soporte didáctico a las familias que participen en la actividad.
- /II También se necesitarán otros perfiles que puedan facilitar el desarrollo de la actividad, como **investigadores, miembros de los consejos escolares, técnicos municipales** (que hagan de impulsores de la actividad), o la **industria editorial**.
- /II Se puede contar además con **educadores** (maestros, educadores sociales, etc.), **técnicos municipales** y otros profesionales relacionados con la lectura.

Metodología

La metodología empleada puede tomar la forma de un **laboratorio colaborativo**, en el que las familias se pongan a trabajar juntas asesoradas por el equipo involucrado.

Para diseñar los equipos de trabajo es recomendable hacer un estudio de los perfiles de las personas involucradas, para crear equipos heterogéneos.

Los equipos trabajarán en el diseño de una serie de actividades que puedan llevarse a cabo a lo largo del año y que tengan lugar tanto en el aula como en los hogares de los alumnos. Estas actividades deberán involucrar no solo a los niños sino también a otros miembros de su familia.

Recursos

- /II Se trabajará sobre el fondo bibliográfico de la biblioteca, a través del catálogo. Se pueden usar también guías formativas.
- /II Se necesitarán dispositivos con conectividad.
- /II El espacio físico en el que se desarrollará la actividad pueden ser las instalaciones de la biblioteca pública o la biblioteca escolar. Se pueden usar también espacios virtuales.

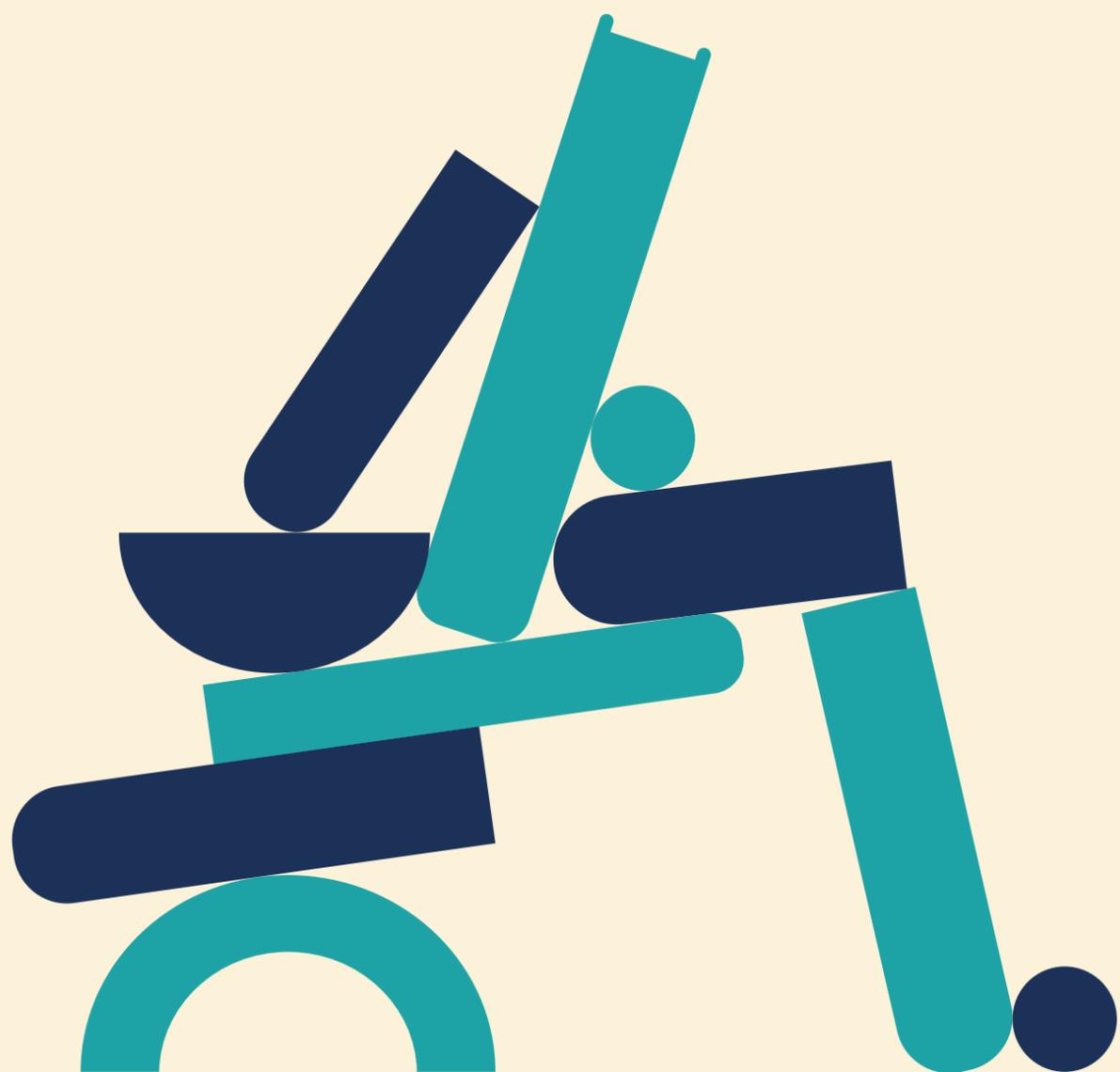
Consejos



A lo largo de todo el proceso habrá que proceder con cuidado y cariño. Antes de llevar a cabo la actividad se recomienda hacer un **diagnóstico de las familias** y hacer un balance de experiencias similares.

Durante el desarrollo de la actividad conviene **hacer evaluaciones intermedias**.

Una vez finalizado el taller, se hará una **evaluación final**.



3

Ciudades lectoras (barrio/territorio)

Descripción

Se trata de una actividad en la que **un grupo de personas leen todas el mismo libro**. Usando esta acción como punto de partida, se pueden desarrollar distintas actividades relacionadas con la temática del libro. Estas actividades o pueden co-diseñarse en un proceso participativo impulsado por la biblioteca.

Participantes

Es una actividad que va dirigida al **público en general que tenga el hábito de la lectura** y que estén interesados en socializar e integrarse. Además, debe estar interesado en conocer lecturas y personas y en conocer la historia local.

Habrà que tener en cuenta a la hora de diseñar esta actividad que pueden existir barreras que impidan participar a algunas personas, como la falta de tiempo o la timidez de los posibles participantes a la hora de involucrarse en un proyecto colectivo. Puede darse la circunstancia de que haya personas que piensen que esta actividad no es para ellos, o que requerirá un esfuerzo que no pueden asumir.

Aprendizajes

Quien participe en esta actividad accederá a un **conocimiento más profundo del territorio**, ya que se propone trabajar lecturas con un carácter local.

Contenidos

La actividad girará en torno a un libro o una selección de libros de temática local o relacionada con el territorio. Tomando como punto de partida este material, se podrán organizar diversas actividades. Por ejemplo rutas literarias, encuentros con autores, un premio, etc.

Equipo

Para llevar a cabo esta actividad se necesita un grupo impulsor multiactividad que cuente con autonomía y presupuesto. Se encargará de la coordinación de la actividad y ha de tener habilidades de diseño y una actitud de escucha.

Este equipo estará formado por **personal bibliotecario, una persona que se encargue de la mediación y un experto en cultura local.**

Metodología

La actividad se definirá a través del **diseño participativo**. Se puede usar la metodología propuesta en el proyecto Laboratorios Bibliotecarios, en la que un grupo de personas (que en este caso serían los participantes de esta actividad), deciden qué actividades quieren realizar y diseñan cómo hacerlo de forma colaborativa. Este grupo estará acompañado por un equipo de mentoría formado por el equipo involucrado que les ayudará a hacer este trabajo.

Recursos

- /// Deberá escogerse **un pack de libros**.
- /// Se diseñará una **campaña de difusión** de la actividad, tanto en redes sociales como a través de métodos tradicionales, como “empapelar la ciudad”.
- /// Respecto a los espacios, se necesitará **un espacio de trabajo** donde los participantes puedan diseñar las actividades a llevar a cabo, dotado con las herramientas que faciliten el trabajo en equipo (materiales de papelería, equipo informático si se estima necesario, etc.).
- /// Este espacio puede servir también para llevar a cabo las **sesiones de discusión** y puesta en común sobre la lectura del libro.

Consejos

ANTES

Buscar influencers que puedan ayudar en la difusión de la actividad y contar con un equipo de voluntarios.

DURANTE

Durante el desarrollo de la actividad se celebrará **una actividad de refuerzo**. Se puede “invitar a intrusos”, personas que apoyen el desarrollo de la actividad con sus conocimientos, que puedan reforzar las acciones que se decida llevar a cabo, etc.

DESPUÉS

Una vez finalizado el taller deberá plantearse **un proceso de evaluación** de la participación para recabar la opinión de los participantes y documentar el proceso. En vista a los resultados de la evaluación, se puede plantear la posibilidad de dar continuidad a la actividad, animando a otras personas a participar en la lectura del mismo libro y realizando las mismas acciones diseñadas en esta primera experiencia o realizando todo el proceso de co-diseño de nuevo.

Se puede dar un reconocimiento simbólico a los participantes.



Conclusiones

Nuestro grupo ha trabajado la idea de aprender a través de la lectura y una de las cosas que nos hemos encontrado a la hora de decidir los proyectos es que algunos de ellos los reconocemos como ya existentes, como cosas que ya están hechas.

Hemos seleccionado varias prácticas: una tan convencional como es la presentación de lecturas de autores, o proyectos como ciudades lectoras, o barrios lectores. Otras ideas: la recomendación de lectura entre iguales, donde los iguales son docentes o profesionales, no el lector silvestre; El programa de formación lectora para familias, y un repertorio de lecturas juveniles. También hemos seleccionado el clásico elemento de los clubs de lectura.

Todo esto son prácticas muy institucionalizadas y sobre ellas hay que reflexionar para enriquecerlas y para hacerlas a través de unas dinámicas que respondan a la idea de laboratorio y a la participación y de encontrar valor, pero en sí, los nombres de los proyectos son nombres que podemos encontrar ya en nuestras instituciones.

También nos hemos planteado que hay una dificultad institucional presente en todas ellas: hay que identificar a los actores que tienen que colaborar, participar y tender puentes. Como proveníamos del entorno

Existe una dificultad institucional en todas las prácticas: hay que identificar a los actores que tienen que colaborar, participar y tender puentes

educativo, de entorno académico, del entorno de la biblioteca o del entorno de los movimientos ciudadanos, existen diferentes esferas que necesitan colaborar o convertirse en una, pero no lo son.

De ahí la idea de que las actividades de lectura no pertenecen al ámbito de la cultura, o del patrimonio, sino a esas esferas de mediación. Como tal, están muy relacionadas con la educación y con la mediación con grupos sociales y hay que identificar los recursos, las barreras, las motivaciones y la forma de tejer estructura para colaborar. Nuestras instituciones públicas y nuestros organismos, o incluso empresas están transformándose para intentar responder y hace falta una cierta creatividad institucional y habilidades de gestión y de gestión de equipos diversos y de agendas diversas que no es banal.

La lectura, como bien social, debe estar enmarcada dentro del ámbito del bienestar social, de la cohesión ciudadana y no como una mera destreza educativa o como un adorno cultural

Por tanto, la lectura, como bien social, debe estar enmarcada dentro del ámbito del bienestar social, de la cohesión ciudadana y no como una mera destreza educativa o como un adorno cultural. Que instituciones como el Ministerio de Cultura y Deporte estén viendo la cultura como algo que no es meramente el adorno, ya no supone un reto.

Sobre la mediación, hemos distinguido entre aspectos metodológicos, de implementación y de contenido que comparten de alguna forma todos estos proyectos y que pueden parecer que ya están hechos pero que necesitan hacerse de una manera más significativa.

¿Cómo? a través del codiseño, del diseño de estas actividades contando en su concepción con la comunidad, con sus intereses y con sus expectativas. Pero al mismo tiempo, la comunidad necesita ser acompañada y ese



codiseño también necesita cierto liderazgo para identificar temas sensibles, que enriquecen a la sociedad, que abordan conflictos o dificultades de convivencia. Estos pueden ser los objetivos del milenio, o la crisis de refugiados, o la identidad género, la pobreza, aquellos que estén en la agenda de las instituciones. Por lo tanto el diseño y el liderazgo tienen que equilibrarse. Y hay

Hemos visto la necesidad de descubrir herramientas de evaluación, estadísticas y métricas cualitativas que hablen no del impacto del número de personas, no del número de libros, sino del impacto en el desarrollo personal, en los lectores. No qué se lee, sino para qué nos vale

que saber manejar este equilibrio: nos encontramos con conflictos a la hora de diseñar o tomar decisiones, identificar actividades, contenidos, recursos.

El diseño de programas obliga en todos los casos a distribuir los recursos, el dinero, el personal, la atención y los tiempos entre aquellas acciones de planificación, implementación y evaluación. No se pueden abandonar ninguna de las tres porque entonces los proyectos flaquearán en alguno de estos aspectos.

Hemos visto también como aspecto muy importante dentro de la implementación o la metodología, la necesidad de descubrir herramientas de evaluación, estadísticas y métricas cualitativas que hablen no del impacto del número de personas, no del número de libros, sino del impacto en el desarrollo personal, en los lectores. No qué se lee, sino para qué nos vale. Y eso requiere metodologías diferentes, que se alejan de los números, de metros lineales o de presupuesto, de número de eventos porque tales medidas no reflejan lo

que buscamos. Esto requiere cambiar las propias dinámicas de evaluación.

En lo que respecta a los contenidos, en estas actividades relacionadas con la promoción de la lectura que está vinculada con la industria y con los medios y con ciertas agendas de promoción, es importante equilibrar y mantener en los proyectos la autonomía, la independencia y la honestidad, para no verse empujados por los intereses de una editorial de un grupo de presión, y eso tiene que detectarse como problema la hora de gestionarse.

En las actividades relacionadas con la lectura, su contenido tiene que tener un carácter conversacional y hay que aprender a generar esa conversación en esos espacios, y en relación a lo que significa la lectura. Hay que detectar malas praxis, como son algunas formas de preguntar que conducen a callejones sin salida, que intimidan o crean dificultades para expresarse... Esto es una de esas cosas que se deben aprenderse en los procesos de lectura: qué nos ha aportado la lectura y cómo facilitamos que todos hablemos y nos escuchemos.

Los repertorios de lectura, de recomendaciones, tienen que ser datos en la red, datos abiertos, interoperables, que puedan ser explotados por otros para generar apuestas creativas, para jugar o para experimentar, y que se puedan reutilizar

Pero además de esa conversación, en el otro lado de la balanza ponemos que también los repertorios de lectura, de recomendaciones, tienen que de alguna forma ser datos en la red, datos abiertos, interoperables, que puedan ser explotados por otros para generar apuestas creativas, para jugar o para experimentar con aquellas

propuestas, presentaciones y contenidos para que se puedan reutilizar; y eso también debe de incorporarse al diseño. Y no son asuntos fáciles porque también hay que analizar en qué fallan o cuáles son las barreras que encontramos en los proyectos. Entender en qué están fallando, para encontrar la manera de hacerlo de otra manera y hacerlo correctamente. También en relación

Hay que reflexionar sobre cuál va a ser la huella digital de cada una de estas acciones porque no se trata meramente de grabar en streaming las presentaciones y difundir muchos contenidos

a los contenidos de este tipo de actividades de ciudades lectoras, sobre recomendaciones entre iguales o de promoción de la formación lectora para familias.

El equilibrio entre la actualidad y la recuperación de ese fondo de armario de lecturas o de contenidos, de ese fondo histórico o reciente combinado con la actualidad y con el propio mercado, que es otro agente más que participa en la recomendación de lecturas.

También hemos detectado que hay proyectos que funcionan bien en ambientes informales, y que su institucionalización puede hacer que no funcionen. Por lo tanto, son elementos que han de encontrar la estrategia adecuada para cada para cada proyecto, para hacerlo funcional.

Hemos incorporado también que la lectura es, más que una actividad, una carrera de fondo, una actividad lenta que nos hace percibir el tiempo de otra manera, que construye el tiempo de otra manera, pero que también necesitamos devolver micro-demos, micro-satisfacciones, resultados e incentivos como la recompensa para que mantengan la motivación, y el equilibrio.

Por último, también hay que tener en cuenta la idea de huella digital. ¿Cuál va a ser la huella digital de cada una de estas acciones? Hay que reflexionar sobre ella porque no se trata meramente de grabar en streaming las presentaciones y difundir muchos contenidos, sino en qué manera esos contenidos pueden reflejar una síntesis de aquello que ha tenido lugar y en lugar de inundar el espacio digital, lo alimenta de manera proporcionada y por lo tanto tienen más posibilidades de incorporarse en la cadena de transformación o de valor de otros agentes.

Ha sido un trabajo complicado por el tiempo, por la identificación de los aspectos metodológicos, y por la diferenciación y por la selección de elementos.

