

# Aprender en la biblioteca con las TIC

/II 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.



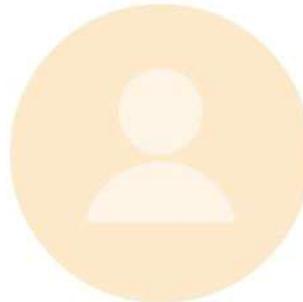
**Anna Inglés**

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:

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

---

## 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

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.

- /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*). 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

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

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.

DESPUÉS

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



# 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:

- /// **El cambio de paradigma de comunicación:** del 1.0 al 2.0
- /// **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
- /// **Herramientas de código abierto**
- /// **Contenidos libres de derecho** (imágenes y otros recursos)

---

## 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

- /// **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.

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

te 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*.