

# La tecnología como aliada: sin perder el paso al futuro

JOAQUÍN HERNÁNDEZ SÁNCHEZ

*Coordinador, diseñador y tutor de proyectos formativos.*

*Asesor y dinamizador en el programa Espacios ReadMaker  
para las Bibliotecas en la Diputación de Badajoz*

*En el último año, los servicios y actividades virtuales de nuestras bibliotecas se han revalorizado. Si bien en un futuro inmediato es previsible que la presencialidad vuelva con fuerza, la virtualidad ha llegado para quedarse. Las razones son muchas, y de peso: complementar actividades, sustituir otras, apostar por la sostenibilidad y ofrecer una imagen innovadora y de futuro de la biblioteca. Los bibliotecarios precisan de ayuda y soporte en estas tareas: una formación estable y continua que ponga el acento en la alfabetización digital, la creatividad y la innovación.*

*Palabras clave: aplicaciones, apps, herramientas, virtual, actividades en línea, biblioteca, bibliotecario, formación, recursos, usuarios, digital, publicación, exposición, comunicación, alfabetización digital.*

## TECHNOLOGY AS AN ALLY: NOT FALLING BEHIND

*Abstract: During the past year, the online services and activities of our libraries have increased their value. Although a strong comeback of virtual activities can be foreseen in the near future, virtual activities are here to stay. The reasons are many and compelling: to complement activities, to substitute others, to commit ourselves to sustainability, and to offer an innovative and futuristic image of the library. Librarians need help and support for these tasks: a permanent and constant training that puts the stress on digital literacy, creativity and innovation.*

*Keywords: applications, apps, tools, virtual, online activities, library, librarian, training, resources, users, digital, publication, exposition, communication, digital literacy.*



## MUCHAS POSIBILIDADES... SÍ, ¿Y PARA QUÉ?

Hasta el 2020, nuestras rutinas nos permitían ascender a un ritmo pausado los peldaños de la escalera tecnológica. Eran tiempos en los que si teníamos una reunión laboral de un par de horas en otra ciudad, no había reparos en tomar un tren, un par de autobuses y un taxi. Las herramientas existían, pero no habían afectado de manera radical ni a nuestras relaciones profesionales ni, por supuesto, a nuestras relaciones personales.

Algo parecido ocurría en nuestras bibliotecas: las actividades cien por cien presenciales eran las que predominaban en las programaciones, y no había necesidad de adaptarlas a una versión digital. Sí, existían muchas posibilidades, pero... ¿para qué adentrarnos en ellas si el público acudía, sin problemas, a nuestras convocatorias?

No hace falta insistir en el *tsunami* provocado por la pandemia de la COVID-19. De pronto, desde las bibliotecas se buscaban fórmulas digitales para seguir ofreciendo servicios y actividades a los usuarios, sin perder la cercanía, ni la complicidad. Teléfono, correo electrónico, videollamada, mensajería instantánea y redes sociales fueron los principales y primeros instrumentos utilizados para solventar la emergencia y paliar la brecha de la distancia física y emocional. Pero lo cierto es que se necesitaban fórmulas para adaptar la actividad presencial de las bibliotecas al medio virtual. Había infinidad de posibilidades, pero... ¿cuáles eran las más adecuadas?, ¿qué podíamos hacer?, ¿cómo podíamos hacerlo?

## BIOSFERA DE LAS APPS

En el ecosistema digital nos encontramos con aplicaciones web, para el móvil, para la *tablet* de escritorio, para *smartwatch*, para el Internet de las cosas (la interconexión digital de objetos y personas), etc. Una verdadera jungla de utilidades y posibilidades con la que convivir.

Existen *apps* diseñadas para el uso diario, como una suerte de prolongación activa de nuestro día a día. Hay otras que llegan para ofrecer un servicio y, con el tiempo, se transforman y ofrecen prestaciones totalmente diferentes. La pantalla, hoy, es verde y sus iconos son cuadrados. Mañana, se pasa al azul y al círculo. Aplicaciones que son iguales, pero con matices; gratuitas, de pago, con suscripción, con pagos por consumo o con único abono. Con solera, recién nacidas, las que llegaron pero no germinaron, las que aterrizaron y monopolizaron el espacio digital.

Las hay específicamente para niños o para jóvenes. También para todos, o para principiantes, o para profesionales, educadores, economistas o deportistas.

Informativas, formativas, en torno a la cultura y a los libros. Para escribir poesía, para dibujar grafitis, para moldear en 3D, para jugar, pensar, cantar y bailar. Para escuchar, para ver, para observar. Para viajar, navegar, volar... (Realidad Aumentada y Realidad Virtual).

Todas ellas ofrecen algo para alguien, para la escuela, para la biblioteca, para el usuario. Todas al alcance de la mano con el mágico *ábrete Sésamo*, el clic: altavoces inteligentes, *smartv*, *smartphones*, tabletas, consolas. Podríamos continuar casi hasta el infinito.

Y, en el centro de este universo digital de herramientas, estamos nosotros. Ideando qué queremos hacer, buscando aplicaciones idóneas, instalando herramientas, probando su funcionamiento, investigando de manera intuitiva en *Google*, en los videos *altruistas* de *YouTube*, en los foros. Perdemos un tiempo precioso y, lo que es peor, aparecen nuevas obligaciones que nos hacen desistir y postergar nuestros intentos creativos. ¡Lo que podíamos haber logrado en ese tiempo perdido!

Este proceso lo hemos sentido en carne viva y a una velocidad de vértigo en los últimos meses. Necesitábamos una herramienta *casi para hacer cualquier cosa*, desde mantener una conversación a crear un espacio interconectado de usuarios con múltiples funciones. Las empresas e instituciones que ya transitaban por este mundo en línea han experimentando su gran oportunidad, pero el resto... se ha adaptado como ha podido.

## ¿Y LOS BIBLIOTECARIOS?

Los profesionales que trabajan en las bibliotecas se sintieron un tanto desamparados. Puedo expresarlo así porque así me lo han hecho saber en las acciones formativas que les imparto, en las charlas informales, en los encuentros que estamos manteniendo en estos últimos meses. Estos fantásticos *peones de la cultura* que son multifunción, multiplataforma y no suelen ser multitud en sus bibliotecas (especialmente en el medio rural), han hecho uso del *manual de la imaginación y la creatividad* para estar cerca de sus usuarios. Se han aventurado con aplicaciones desconocidas y, muchas veces, sin apoyos, han logrado sus objetivos. ¿Qué hubieran sido capaces de hacer con la ayuda adecuada, con la formación precisa en alfabetización digital?

Es cierto que en muchas de nuestras bibliotecas se ofrecían servicios en línea como el acceso al catálogo, el préstamo de lectura digital, los portales web, las bases de datos, los repositorios institucionales, la formación, la gestión de trámites, blogs y redes sociales, clubes de lectura, conferencias o charlas educativas. En el último año, estos servicios virtuales se han hecho más visibles, se ha comprobado su importancia y hemos descubierto que son esenciales.

Los cambios en muchos procesos han llegado para quedarse, ya no parece tan fundamental hacer un viaje de seis horas para una reunión de dos, cuando es más lógico, práctico y sostenible solventarlo con una videollamada.

En esta necesaria transformación digital nuestro principal hándicap seguirá siendo el coste de tiempo empleado en ensayo y error (es obvio que medios y personal tienen que ir de la mano), que, sin embargo, se puede solventar mediante programas de formación que aborden el desarrollo de destrezas tecnológicas, el conocimiento de las aplicaciones y sus posibilidades adaptadas al trabajo bibliotecario. Programas de formación que sirvan para el momento actual, pero sin perder de vista el futuro.

Se trata de ofrecer, desde una acción formativa integral, una panorámica de las herramientas disponibles en el mercado digital: aplicaciones para el entorno de la biblioteca que ofrezcan soluciones tanto para desarrollar nuevos proyectos como para adecuar los ya existentes al entorno virtual. Herramientas sencillas de manejar, de bajo coste o coste 0, que no pierdan ni un ápice de sus potencialidades para la innovación en nuestras unidades de información.

En el contexto de esta formación, los objetivos a perseguir son:

- Generar un desarrollo con más carga digital en las actividades de la biblioteca para adaptarnos a las tendencias y a la nueva situación post confinamiento.
- Disponer de una perspectiva clara sobre una selección de herramientas digitales idóneas para la generación de proyectos en línea.
- Adquirir alfabetización tecnológica sobre las aplicaciones con más posibilidades.
- Aplicar herramientas en proyectos concretos de la biblioteca.

## DISECCIÓN, FUNCIÓN Y BENEFICIO

Lograr los objetivos de nuestros proyectos y actividades, requiere de planificación, organización y, por supuesto, ejecución. *Las herramientas para organizar y programar* nos sirven para marcar una estructura de los flujos de trabajo que hará que nos organicemos de una forma más eficiente.

En la mayoría de los casos, este tipo de aplicaciones es de pago (su coste es bastante elevado), y con orientación empresarial. Pero si apartamos la maleza, encontraremos soluciones más que interesantes, desde una *simple* hoja de cálculo a una herramienta más especializada.

Casi es una obviedad comentar que no es suficiente con proyectar y llevar a cabo diferentes proyectos en nuestras bibliotecas, ya que para conseguir un mayor impacto de nuestra programación es absolutamente necesario anunciarlas y promoverlas.

Para *anunciar y promover actividades* necesitamos, principalmente, dos tipos de aplicaciones: el primero tiene que ver con el diseño y preparación de contenidos, mientras que el segundo estaría centrado en comunicar las actividades a los usuarios. Como no somos diseñadores, ni programadores, nuestra elección se decantará hacia aquellas que nos faciliten tareas y procesos, en las que las habilidades de diseño no sean imprescindibles, que pongan a nuestro alcance plantillas, patrones o prototipos, dejando espacio a nuestra libertad creativa.

De nuevo, existe un número muy elevado de aplicaciones para presentar e informar. Si contamos con suficiente presupuesto, elegir resultará relativamente sencillo, pues podremos acceder a la versión completa. Pero si ese no es nuestro caso, para cubrir un abanico más amplio de posibilidades, necesitaremos utilizar varias de ellas.

Las *herramientas de comunicación* son, por encima de todo, el hilo que nos mantiene unidos a nuestros usuarios: foros de debate, conversaciones, información, tertulias, avisos, etc. El correo electrónico continúa siendo un elemento fundamental, pero hay otras aplicaciones más rápidas y cercanas que forman parte de nuestro día a día: la mensajería y las redes sociales. Con ellas, charlamos directamente con los usuarios, con autores, nos comunicamos en grupos personalizados, etc. El reto consiste en aprender a darles otros usos más efectivos: combinándolas con las herramientas de promoción.

Además, estas herramientas de comunicación sirven para hacer entrevistas y difundirlas posteriormente. Para empaquetarlas y distribuir las en formato audio y que, así, lleguen a un mayor número de personas, elegiremos las que están centradas específicamente en la *creación de entrevistas y la difusión de lecturas*.

Las *publicaciones digitales* son valoradas muy positivamente por los usuarios, tanto en el entorno virtual como en el entorno presencial. Existen innumerables aplicaciones que, sin demasiado esfuerzo, nos permiten crear *documentos activos, interactivos y atractivos*: guías de lectura, narración de cuentos, informes, presentaciones de datos, pequeñas bibliotecas digitales, etc.

Las *herramientas para crear exposiciones virtuales* suelen ser más complejas, pero trasladar los entornos expositivos físicos a los entornos digitales es otro servicio más que ofrecer y en el que trabajar.

Crear estos espacios virtuales suele ser complicado a la par que costoso, sin embargo existen fórmulas sencillas y asequibles para aproximarnos, digitalmente y con realismo, a algunos de nuestros lugares físicos: rincones temáticos o centros de interés, salas de exposiciones y reuniones, aulas, etc.

El diseño de imágenes y fotografías, así como la realización de vídeos, juegan un papel muy importante a la hora de lograr esa aproximación. Se trata de

exponer el material multimedia de una forma diferente, tratando de propiciar su atractivo: vistas de 360°, aplicaciones especializadas para modelar muestras virtuales, *apps* para recreaciones artísticas, bancos de recursos o materiales que fomentan la creatividad.

Incluso, podemos utilizar estas aplicaciones para complementar muestras y exposiciones físicas, ofreciendo una experiencia diferente a los visitantes.

Las aplicaciones, en el contexto de su usabilidad, trascienden la jerarquía de las categorizaciones. Somos nosotros quienes, tras conocer todas sus potencialidades, debemos elegir *cómo, para qué y cuándo utilizarlas*, independientemente de cómo se presenten en el mercado.

## CONCLUSIONES

La visión general de las diferentes aplicaciones y herramientas que están a nuestro alcance (versiones gratuitas, de coste 0), más nuestros conocimientos y nuestra creatividad, permitirán que llevemos a cabo todo tipo de actividades en línea, dando una nueva y refrescante vida a algunas de nuestras actividades presenciales, y diseñando proyectos innovadores con perspectiva de futuro.

La jungla digital no es estática, sino cambiante: es probable que desaparezcan aplicaciones, que muchas de ellas se transformen al albur de los gustos e imposiciones del mercado (impactos, visibilidad, criterios económicos y empresariales, marketing). Puede llegar a ser frustrante: cuando se han adquirido las destrezas necesarias como para sentirse cómodo con una herramienta, ésta puede cambiar totalmente, desde su diseño a sus potencialidades, incluso, desaparecer y ser sustituida por otra u otras semejantes, que en muchos casos nos gustarán menos que aquella... o nada en absoluto.

Es por eso que es importante mantenernos activos y curiosos en los aspectos tecnológicos: utilizar un paquete de herramientas de primera necesidad, saber localizar otras opciones para no depender de una sola *app*, practicar, conocer, leer, explorar, curiosear, cacharrear, nos hará ser más flexibles y desarrollar un talento casi intuitivo para localizar aquello que nos sirva, más allá del momento, del medio o del dispositivo.

El *tsunami* de la pandemia nos obligó a pisar el acelerador para adaptarnos a la nueva realidad imponiéndonos un presente; ahora es necesario continuar evolucionando para no perdernos el futuro.

## BIBLIOGRAFÍA

*COVID-19 y el Sector Bibliotecario Global* (23 septiembre 2020, <https://www.ifla.org/ES/node/92983>).

*61 acciones que las bibliotecas están llevando a cabo durante el confinamiento* (21 abril 2020, <https://www.julianmarquina.es/acciones-que-las-bibliotecas-estan-llevando-a-cabo-durante-el-confinamiento/>).

*Los 25 servicios digitales que se ofrecen desde las bibliotecas* (17 mayo 2018, <https://www.comunidadbaratz.com/blog/los-25-servicios-digitales-que-se-ofrecen-desde-las-bibliotecas/>).

*46 acciones que realizan las bibliotecas argentinas ante la cuarentena por el COVID-19* (6 mayo, 2020, Infotecarios).

*33 aplicaciones que los editores de Xataka han descubierto en 2020 y ahora son esenciales* (18 de octubre 2020, <https://www.xataka.com/basics/aplicaciones-que-editores-xataka-han-descubierto-2020-ahora-esenciales>).

# **COMERCIAL GRUPO ANAYA, S.A.**

*ALGAIDA – ALIANZA EDITORIAL – ANAYA ELE*

*ANAYA INFANTIL/JUVENIL – ANAYA MULTIMEDIA*

*ANAYA TOURING CLUB – BARCANOVA – CÁTEDRA – ED. DEL PRADO*

*OBBERON – PIRÁMIDE – SPES (HARRAP'S LAROUSSE – VOX)*

*TECNOS – XERAIS – ANAYA EDUCACIÓN – CLÉ*

## **Fondos Distribuidos:**

*Gaesa — Rubiños 1860 — Editorial Fénix — Sociedad General Autores — J. Peñín*

## **Red Comercial Grupo Anaya, S.A.**

C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15  
28027 MADRID  
Telf. 91-3938600  
Fax: 91-3209129 – 7426631  
e-mail [cga@anaya.es](mailto:cga@anaya.es)

**Polígono Pisa**  
C/ Brújula, 7  
41927 - MAIRENA ALJARAFE  
Telf. 95-4182502 / 4180711  
Fax:95-4180977  
e-mail [cga.sevilla@anaya.es](mailto:cga.sevilla@anaya.es)

C/ Lanjarón 28  
Complejo Proica  
Polígono Juncaril  
18220 - ALBOLOTE (Granada)  
Telf. 958-466833  
Fax: 958-466897  
e-mail [cga.granada@anaya.es](mailto:cga.granada@anaya.es)