

Memorias de Anna Suburbia: creación de un libro interactivo multimedia como experiencia colaborativa en bibliotecas universitarias*

Resumen

Las bibliotecas afrontan grandes retos y cambios, por lo que deben implementar servicios, recursos y estrategias novedosas que permitan su transformación en un espacio que motive la generación de conocimiento e innovación. En este artículo se analiza la remediación que a partir de un texto literario permitió el desarrollo de una experiencia de creación de un libro interactivo multimedia, *Memorias de Anna Suburbia*, el cual fue creado colaborativamente por estudiantes que participan del Club de Lectura Ficciones, estudiantes del programa de Ingeniería Multimedia y el personal de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente Cali, Colombia; también se expone el proceso metodológico que se llevó a cabo para generar la remediación del texto a los entornos digitales, además de una reflexión sobre el papel de las bibliotecas como espacios que motivan el aprendizaje, la investigación y la innovación mediante la incorporación de prácticas que promueven el trabajo colaborativo y el uso de la tecnología.

Palabras clave: experiencia multimedia, escritura creativa, libro interactivo, bibliotecas académicas, aplicaciones multimedia.

Cómo citar este artículo: Gallo, H., Gallego, A., Briceño, J., & Mera, D. (2019). *Memorias de Anna Suburbia: creación de un libro interactivo multimedia como experiencia colaborativa en bibliotecas universitarias*. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 42(3), 267-276. doi: 10.17533/udea.rib.v42n3a06

Recibido: 2017-11-28 / **Aceptado:** 2019-05-17

Hugo Alberto Gallo

Director de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente, Cali. Bibliotecólogo, Universidad de Antioquia, Medellín – Colombia. hagallo@uao.edu.co
orcid.org/0000-0002-3892-7771

Andrés Felipe Gallego Aguilar

Magíster en diseño y creación interactiva, Universidad de Caldas. Comunicador social-periodista y director del programa “Ingeniería Multimedia” de la Universidad Autónoma de Occidente Cali – Colombia. afgallego@uao.edu.co
orcid.org/0000-0003-4533-5130

Juan José Briceño León

Ingeniero de Multimedia, Universidad Autónoma de Occidente, Cali – Colombia. juan.briceno@uao.edu.co
orcid.org/0000-0002-1267-004X

Daniela Mera Castillo

Ingeniera de Multimedia, Universidad Autónoma de Occidente, Cali – Colombia. daniela.mera@uao.edu.co
orcid.org/0000-0002-1040-870X

* El presente texto es resultado del proyecto para optar por el título de ingeniero multimedia: desarrollo de un libro interactivo para el club de lectura de la biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente el cual hace parte de la línea sistemas multimedia del Grupo de Investigación en Telemática e Informática Aplicada y el cual contó con la colaboración de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente, el club de lectura Ficciones y Expin Media Lab.



Anna Suburbia Memoirs: An Interactive Multimedia Book Creation as a Collaborative Experience in University Libraries

Abstract

Libraries face great challenges and changes, so they must implement services, resources and innovative strategies that allow their transformation into a space that motivates the generation of knowledge and innovation. This article analyzes the remediation that from a literary text allowed the development of an interactive multimedia book creation experience, *Memorias de Anna Suburbia [Anna Suburbia Memoirs]*, which was created collaboratively by students who participate in the Ficciones Reading Club, students of the multimedia-engineering program, and the staff of the Library at Universidad Autónoma de Occidente Cali, Colombia. The document recovers the methodological process that was carried out to generate the remediation of the text to digital environments, as well as a reflection on the role of libraries as spaces that motivate learning, research and innovation through the incorporation of practices that promotes collaborative work and the use of technology.

Keywords: Multimedia experience, creative writing, interactive book, innovative libraries, multimedia development, collaborative work.

1. Introducción

La biblioteca universitaria se concibe como un espacio de generación y transferencia de conocimiento para una comunidad multidisciplinar en red. Una interfaz dinámica que propicia el aprendizaje permanente que va más allá del préstamo estático de libros y la solución a demandas de información.

Desde esta premisa, la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente, en su Plan de Desarrollo 2012-2016 y 2016-2020, definió como líneas de acción el desarrollo de actividades culturales y de lectura en la universidad, que ayuden a la formación integral de todos sus usuarios, y el fomento de hábitos de lectura que permitan su apropiación intelectual y su potencialización como herramienta idónea para acceder a los

múltiples contenidos disponibles en libros, internet, la misma biblioteca y la cultura en general. Como parte de esta iniciativa, desde el año 2013 se creó el Club de Lectura Ficciones, en el que participan estudiantes de diversos programas académicos, y que en conjunto con otras actividades busca dar cumplimiento a dichos objetivos.

Sin embargo, posicionar en la institución este tipo de espacios no ha sido una tarea fácil, pues el capital cultural de algunos de los estudiantes complejiza su convocatoria y posicionamiento. Por esto, la biblioteca ha desarrollado diferentes estrategias de promoción de estas actividades para ampliar la participación de los jóvenes; por ejemplo, la maratón creativa Play-On, que convocó a un grupo de *gamers* de la universidad y de la ciudad para construir un demo de videojuego que motivara la lectura a partir de una referencia de un libro, historia, recurso o servicio de la biblioteca. La iniciativa fue auspiciada por la biblioteca, el laboratorio de experiencias interactivas Expin Media Lab y el programa de Ingeniería Multimedia.

Este antecedente sirvió como referencia para poder intervenir el club de lectura con actividades creativas de diseño que fueron implementadas en el marco del Play On; una de ellas enfocada en el planteamiento de una historia que sería escrita de manera colectiva y colaborativa por los participantes del club de lectura, y que se materializaría como libro interactivo digital con el apoyo técnico de dos estudiantes del programa de Ingeniería Multimedia en proceso de trabajo de grado.

Toda esta experiencia, sumada a las tendencias globales, genera en la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente la oportunidad y la necesidad de promover iniciativas similares que combinen tales posibilidades de construcción colaborativa e interdisciplinar.

1.1. Contexto

No existe un estudio formal que permita reconocer los índices de lectura en la Universidad Autónoma de Occidente. Sin embargo, para el desarrollo de esta propuesta se tomó una muestra de 100 estudiantes y se indagó sobre sus hábitos de lectura. Más del 60 % manifestó que ha leído tres libros en el último año, una cifra por debajo del promedio nacional, pues según la última encuesta de consumo cultural en Colombia una

persona de 12 años o más lee 4,3 libros por año (DANE, 2016), que también es un promedio muy bajo y con una tendencia a mantenerse.

La lectura como acto de decodificar, extrapolar y comprender debe replantearse: “leer es el proceso dinámico-participativo de decodificación donde un sujeto psicológico entiende, comprende y/o interpreta un texto escrito” (Almaguer-Luaiza, 2002, p. 24). Más aún en los tiempos actuales, donde la aproximación al conocimiento y al mundo en general se puede hacer desde múltiples ámbitos; tal como lo referencia Paulo Freire (2006), quien dice que leer es el acto que “no se agota en la decodificación pura de la palabra escrita o del lenguaje escrito, sino que se anticipa y se prolonga en la inteligencia del mundo” (p. 94). Desde esta crítica al concepto de *lectura tradicional* que plantea Freire, se demuestra que, en el vasto mundo digital, el video, la multimedia, los pódcast, el chat, el gif y las infografías ofrecen toda una gama de posibilidades como plataformas de construcción de sentido que no se pueden desconocer ni negar. Igual razón aplica para el disfrute estético de la literatura llevada a otros medios diferentes a la palabra escrita (remediación).

Así mismo, pareciera que las bibliotecas han perdido protagonismo y hay quienes creen, de manera equivocada, que ya no cumplen con el rol de entregar información de manera oportuna, pues esa función es reemplazada de manera exhaustiva por los buscadores en línea e internet en general. No se puede negar que un usuario avezado y con buen entrenamiento en la búsqueda de información puede recuperar cientos de documentos para su proyecto de investigación sin siquiera pasar por la puerta de la biblioteca. La disponibilidad de contenido libre (artículos, libros, documentos gubernamentales, etc.) y motores de búsqueda fáciles de usar (Google, Yahoo, Bing, etc.) han convencido a los usuarios de que sus necesidades de información pueden ser satisfechas sin los recursos de la biblioteca (Shapiro, 2014).

Por supuesto este lector invertirá mucho más tiempo del necesario para filtrar las fuentes: los artículos de revistas científicas de los blogs, o los científicos de los charlatanes. Sin embargo, siempre será mejor contar con un filtro realizado por especialistas de la información, que ponga a disposición de ese lector los recursos más importantes en un solo lugar, con servicios que

posibiliten su trabajo de mejor manera y herramientas que potencien su uso y efectividad; así como la posibilidad de interactuar en un ambiente agradable, cómodo y funcional.

Ese trabajo lo sigue haciendo la biblioteca de manera efectiva y eficiente, pero es necesario visibilizarlo más y acercarlo a los usuarios escépticos o reticentes.

Lo anterior visibiliza algunas de las razones del porqué las bibliotecas han tenido que replantear muchos de sus servicios, recursos y espacios. En pocas palabras, repensar su quehacer. Entre muchas tendencias con miras a evidenciar estos cambios, en el mundo bibliotecario se han venido implementando iniciativas que reconfiguran este espacio y lo convierten en escenarios como los *makerspace*, espacios que fomentan la creatividad, la interacción y la apropiación de conocimientos y del aprendizaje para toda la vida. Espacios físicos informales localizados en una comunidad o institución educativa donde las personas se involucran en el hacer creativo (Adams-Becker, Freeman, Giesinger-Hall, Cummins & Yuhnke, 2016).

Una biblioteca estática que facilite información *per se*, pero que no permita rodear esta información de un contexto práctico, proactivo, filosófico y hasta emotivo, carecerá del reconocimiento dentro de su comunidad. En un *makerspace* la tecnología puede ampliarse a muchos rangos, y puede ir desde el papel maché y pistolas de silicona hasta impresoras 3D y cortadoras láser; el incremento del acceso a más tecnología por parte de la biblioteca mejora su impacto (Colegrove, 2017).

Estos *makerspace* pueden tomar la línea que la biblioteca considere más pertinente. Pueden variar desde un enfoque tecnológico, con impresoras 3D, cortadoras láser, etc., o enfocarse en generar ambientes interactivos específicos, orientados hacia una temática de interés para una biblioteca en particular. Para el caso de la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente, una temática orientada a los videojuegos, los contenidos digitales interactivos, la lectura y la escritura.

Para poner en marcha un espacio de estas características, se deben conocer las capacidades con que se cuenta, y allí aparece uno de los recursos más valiosos en el marco universitario: los estudiantes, con su alta capacidad

de ingenio y creatividad. Aprovechar su potencial fue la razón para llevar a cabo desde el club de lectura un sinnúmero de actividades que le permitieran a la biblioteca ofrecer ese espacio de interacción entre diferentes grupos de estudiantes con intereses muy disímiles. Esta interacción, base del trabajo interdisciplinario, fue la que posibilitó desarrollar el libro interactivo *Memorias de Anna Suburbia*.

2. Metodología

El proceso de desarrollo del libro interactivo involucró la conformación de un equipo de trabajo del que participaron estudiantes pertenecientes al club de lectura, entre ellos dos del programa de Ingeniería Multimedia, y personal de la biblioteca. Para su implementación se siguió una metodología que tomó como punto de partida el reconocimiento del contexto de actuación y la creación en paralelo de la historia. A continuación se describe el proceso de trabajo colaborativo.

2.1. Desarrollo de la propuesta

A partir de las sesiones propuestas por la promotora del club de lectura, que incluyeron la realización de ciclos literarios por categorías: fantástica, terror, héroes y ciencia ficción, se inició el proceso de escritura creativa con la participación de los asistentes a dicho espacio. Tomando como punto de partida pautas para la escritura de cuentos y a partir de las conclusiones de las jornadas de lluvia de ideas que se realizaron de manera colaborativa, se concibió la historia *Memorias de Anna Suburbia*.

El relato se concentra en las remembranzas de su protagonista, Anna, una anciana que presenta trastornos de memoria y rememora algunos recuerdos que vivió cuando era niña. Dicha pérdida de la memoria fue producto del tormentoso pasado que tuvo que vivir en la ciudad de Suburbia, por lo cual, la historia se desarrolla combinando dos tiempos: el pasado y el presente.

Este proceso definió una línea narrativa, definió personajes y configuró un espacio-tiempo para que se crearan bocetos gráficos de los personajes, que fueron evaluados y modificados de manera grupal para su incorporación en la propuesta. Todo este proceso se dio

mientras de manera paralela se alimentaba la historia para la producción del libro digital interactivo.

Semana a semana el equipo de desarrollo asistió al club de lectura para conocer sus dinámicas, grados de participación de los estudiantes y medios utilizados para promover la lectura en este espacio. Adicional a ello, se realizaron entrevistas al director de la biblioteca y a la promotora del club de lectura, para analizar los aspectos concernientes al funcionamiento del club, la historia y las experiencias respecto a la promoción de la lectura.

Posteriormente, se hicieron consultas de diferentes aplicaciones móviles y web relacionadas con literatura e interacción, entre las cuales se destacaron Quijote Interactivo, Bianfa Cuentos, entre otras. Lo anterior permitió reconocer el funcionamiento y la estructura de la información de dichas aplicaciones, y sirvió para plantear una propuesta que se adaptara a la necesidad y al problema expresado por las personas involucradas en el proyecto, teniendo en cuenta experiencias ya realizadas en este ámbito.

De esta contextualización se pudo concluir que el club de lectura tiene el propósito de acercar a los estudiantes al aprendizaje literario con un enfoque de goce y disfrute por este arte, apoyándose en la promoción de sus actividades en los diferentes eventos que se llevan a cabo durante cada semestre; por ejemplo, el Picnic literario, Halloween literario, entre otros. También la consolidación de una masa crítica de asistentes con un promedio de entre 6 y 10 estudiantes.

Este proceso tuvo como guía el cumplimiento de los siguientes propósitos:

- Crear una producción como alternativa a la lectura, involucrando el uso de las TIC, a partir de una producción propia generada por el club de lectura.
- Aplicar una metodología de desarrollo centrada en el usuario para recuperar información del entorno y facilitar la creación de un producto que incorpore recursos multimedia para la materialización de una obra literaria.
- Proporcionar una herramienta a la biblioteca como alternativa al club de lectura, para darse a conocer y promocionar sus espacios y actividades.

2.2. Análisis de los usuarios y perfil de usuario

Para identificar el perfil de usuario se implementaron dos instrumentos de seguimiento: un formulario vía web, el cual fue realizado aproximadamente por 100 personas, y entrevistas presenciales, a 15 estudiantes y miembros de la comunidad con preguntas relacionadas con el uso de recursos literarios.

A través de los acercamientos a los usuarios, una de las conclusiones a la que se puede llegar es que a los estudiantes les gusta frecuentar sitios como la biblioteca y las salas de computadores, pues allí encuentran un espacio tranquilo para relajarse o concentrarse en sus actividades; sin embargo, la mayoría no presentan un hábito de lectura de manera recurrente. La mayoría de estudiantes ha leído un máximo de tres libros el último año (Figura 1).

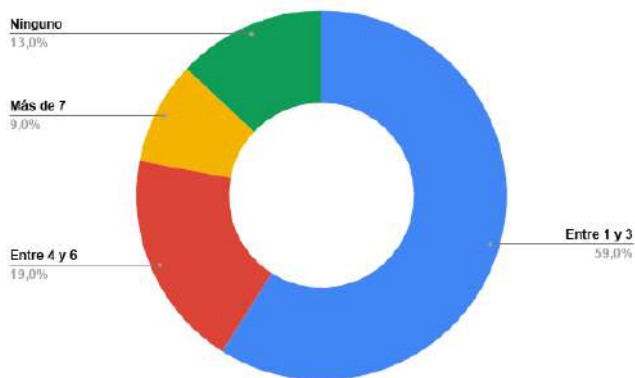


Figura 1. Relación de número de libros leídos en el año por estudiantes de la Universidad Autónoma de Occidente. Fuente: elaboración propia.

En cuanto al tipo de lectura, se encontró que los estudiantes son motivados por historias de romanticismo, ciencia ficción, suspenso y libros filosóficos, además de leer historias que no sean muy largas y que estén divididas en sagas.

Teniendo en cuenta su relación con la tecnología, se observó que los dispositivos usados con frecuencia son tabletas, teléfonos inteligentes y portátiles, ya que les permiten realizar sus tareas y trabajos de una forma práctica, al igual que jugar, ver películas y series o revisar redes sociales.

Como se puede observar en la Figura 2, el teléfono inteligente y el computador son los dispositivos más utilizados por los estudiantes y demás miembros de la comunidad universitaria; sin embargo, en cuanto a las preferencias para actividades de esparcimiento, se concluyó que los usuarios prefieren el teléfono inteligente y la tableta para realizar este tipo de actividades.

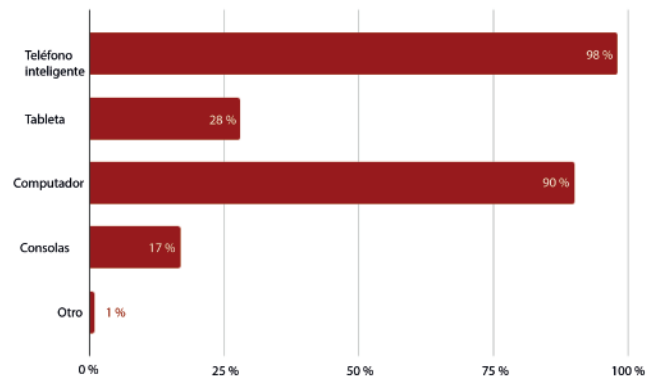


Figura 2. Porcentaje de uso de dispositivos por parte de estudiantes de la Universidad Autónoma de Occidente. Fuente: elaboración propia.

Con toda la información anterior, se realizaron dos infografías: el perfil de usuario, en el que se sintetiza toda la información de los encuestados a través de la representación de una estudiante ficticia de la Universidad Autónoma de Occidente de 19 años y perteneciente a la Facultad de Comunicación Social (Figura 3), y el mapa de proposición de valor (Figura 4), en el que se muestran todos los problemas o dificultades que presentan los estudiantes en relación con la lectura y la tecnología y sus posibles soluciones. Ambas referencias permitieron definir características propias del libro digital interactivo.

2.3. Caracterización del producto y definición de requerimientos

Con base en la información recopilada del público objetivo, se planteó la experiencia de usuario que se desarrollaría con el libro interactivo. Se describieron requerimientos funcionales y no funcionales del sistema, esenciales para su caracterización, teniendo en cuenta tanto lo que los usuarios esperaban de este como los involucrados directa o indirectamente en su desarrollo. Cada uno de estos requerimientos fueron ordenados en una lista de acuerdo con su prioridad para la implemen-

tación del sistema y se seleccionaron las herramientas más útiles para cumplir con los requerimientos del libro. El motor Unity fue el *software* utilizado para ejecutar y desarrollar el libro interactivo, Illustrator 2D como programa para diseñar las ilustraciones e interfaces gráficas de la historia, Adobe Premiere y Audition para la edición de los videos y audios y Photoshop para editar las imágenes. En cuanto a las herramientas de *hardware* para el despliegue, se seleccionaron dispositivos móviles como celulares, tabletas y kindles con sistema operativo Android.

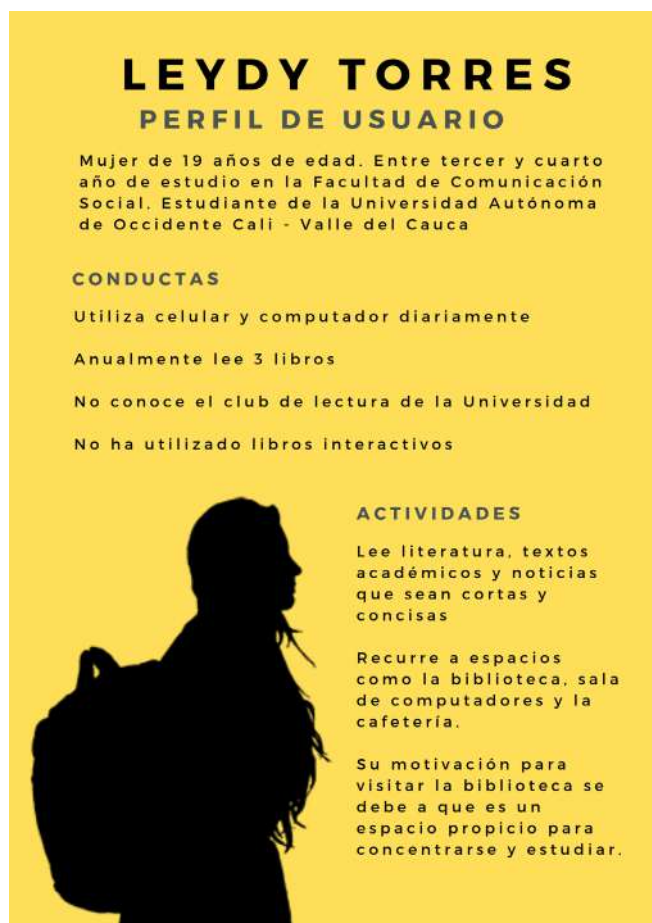


Figura 3. Perfil de usuario libro interactivo Universidad Autónoma de Occidente.

Fuente: elaboración propia.

2.4. Prototipos

El objetivo de los primeros prototipos fue definir y evaluar las diferentes características del sistema tanto a nivel funcional como a nivel de diseño. De forma gráfica se realizaron los bocetos del libro interactivo, simu-

lando la navegación que el usuario podría llevar a cabo en cada una de las páginas del libro, de manera que la persona entendiera fácilmente las funciones que puede ejecutar en la aplicación.



Figura 4. Mapa de proposición de valor del sistema.

Fuente: elaboración propia.

Con la historia de Anna se hizo una fragmentación del relato para definir las ilustraciones e interacciones que un usuario debía desarrollar para conectarse con la propuesta. Se utilizó una tabla como mecanismo para definir las escenas del libro. Un ejemplo se presenta en la siguiente tabla (Tabla 1).

Posteriormente, se realizó un mapa de navegación, en el que se representó la línea narrativa que referenciaba la continuidad entre las diferentes páginas que componen el libro, para tener una guía clara del orden y su desarrollo (Figura 5).

Finalmente, se diseñaron los aspectos estéticos del libro tanto en papel como en digital. Teniendo en cuenta las retroalimentaciones de los usuarios, obtenidas a partir de las pruebas de usuario, se obtuvo el prototipo más aproximado al producto final. Este proceso de pruebas se describe a continuación.

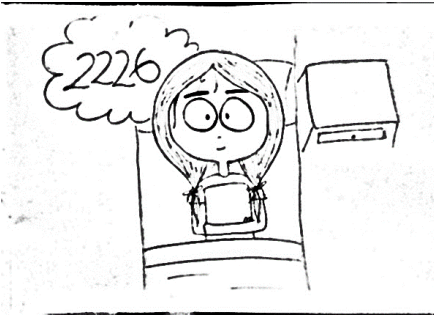
Primero, se realizó un boceto de las diferentes pantallas de la aplicación en forma vertical (*Portrait*), ya que así se concibió inicialmente. Sin embargo, al realizar una evaluación con los usuarios finales, se llegó a la conclusión de que la aplicación tendría un mejor resultado si el uso del libro interactivo fuera de forma

horizontal (*Landscape*). A partir de un prototipo en papel que destacaba detalles de la interfaz, se construyó su versión en formato digital para evaluar aspectos estéticos del libro interactivo.

Segundo, paralelo al diseño de los bocetos, se definieron las acciones según el mapa de navegación: definición de interacciones por el usuario según detalles del relato, mejoramiento de ilustraciones, pruebas. Se utilizó la aplicación Trello (Trello, 2016) para llevar a cabo la supervisión y gestión de dichas tareas, facilitando el cumplimiento del objetivo en un tiempo adecuado.

Estas actividades fueron repartidas entre los miembros del equipo para poder llevar a cabo el desarrollo de la aplicación y eran monitoreadas en reuniones separadas por intervalos de tiempo de una o dos semanas, donde se asignaban las tareas que aún no estuvieran en desarrollo, y, tercero, se hacían reuniones para revisar los avances correspondientes, ayudar al compañero a resolver problemas y tomar decisiones pertinentes durante la implementación del proyecto final. Todas estas actividades hacían uso de la infraestructura que la biblioteca brinda a los miembros del equipo.

Tabla 1. Descripción de interacciones según características del relato.

Número de página	Fragmento	Ilustraciones	Interacciones
Página 2	Se sume en sus sábanas abrazándolo como si se tratara de un objeto invaluable o del ser más querido. Acostada, mirando la luz del bombillo, una luz tenue como hojas de otoño recuerda la mañana de primavera del año 2226.		Seleccionar la nube de pensamiento para ver lo que Anna está recordando.
		<p>Descripción:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anna abrazando el diario, recostada en la cama y mirando el bombillo. • Se muestra a Anna parpadeando y con una nube de pensamiento en el que aparece escrito el número 2226, que corresponde al año que está recordando. 	

Fuente: elaboración propia.

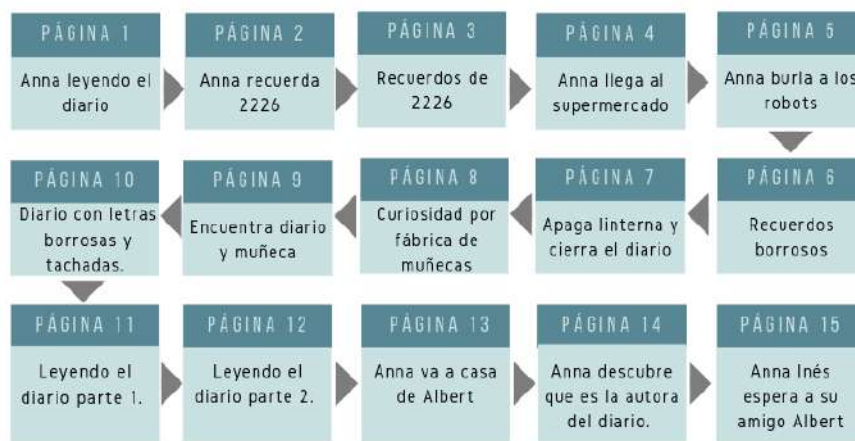


Figura 5. Mapa de navegación del libro interactivo *Memorias de Anna Suburbia*.

Fuente: elaboración propia.



Figura 6. Bocetos en papel y digitales de la interfaz del libro interactivo.
Fuente: elaboración propia.

2.5. Evaluación integral del sistema

Una vez se tuvo el libro interactivo final, se realizaron 15 pruebas con usuarios de la Universidad Autónoma de Occidente y 15 usuarios externos a la institución, con el fin de evaluar las funcionalidades de la aplicación y obtener la aprobación del producto por parte del público objetivo. Además, se contactó a un grupo de cinco personas experimentadas en el tema de usabilidad, que de acuerdo con la norma ISO/IEC 9126 consiste en el reconocimiento de los atributos de un producto *software* relacionados con el esfuerzo necesario para su uso, y la valoración individual de tal uso por un conjunto de usuarios, con el fin de encontrar posibles errores, verificar la eficiencia, el cumplimiento de los objetivos, requerimientos y funciones del producto final.

Además de las pruebas del sistema mencionadas anteriormente, se realizaron evaluaciones para indagar sobre aspectos de calidad en la funcionalidad del sistema, para lo cual se utilizó el siguiente procedimiento: se escogieron algunas personas, entre ellas los miembros del equipo de desarrollo, quienes probaban la aplicación, de forma que estuvieran atentas para encontrar posibles botones que no funcionaban, elementos táctiles que no respondían rápidamente al toque, elementos gráficos mal ubicados y problemas de desempeño. Este proceso permitió realizar correcciones para mejorar el producto tanto en su facilidad de uso como en el entendimiento por parte del usuario.

2.6. Lanzamiento y entrega al club de lectura

Para finalizar el proceso de desarrollo del libro interactivo, *Memorias de Anna Suburbia*, se realizó su instalación en las tabletas disponibles para préstamo en la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente.

En una de las sesiones del club de lectura se compartió con los asistentes el libro para que pudieran explorarlo en su totalidad. De esta reunión se pudo observar el interés de los estudiantes por el uso, además de una cantidad considerable de preguntas sobre el funcionamiento y la concepción técnica.

3. Resultado final

El libro interactivo *Memorias de Anna Suburbia* se caracteriza por incorporar ilustraciones con colores terráqueos y opacos para las escenas que representan el tiempo en pasado y los colores vivos en las escenas que ocurren en el presente de la historia. Cada página contiene pequeños fragmentos de la historia, ilustraciones alusivas a esta y actividades que permiten interactuar con el contenido multimedia.

El libro se encuentra ilustrado con gráficos en 2D, con los que las personas pueden interactuar en el momento en que hacen toques sobre estos. Además, se presentan animaciones e instrucciones para que el usuario pueda realizar las actividades correctas para

continuar con las siguientes páginas de la historia. La persona también puede interactuar en cualquier momento con el menú de configuración (volumen del sonido, audio) y manipular los botones de reproducir, pausar y detener la narración, minimizar y maximizar el texto de la narración.

La estructura del libro está conformada por un conjunto de juegos interactivos que responden a las características de cada uno de los escenarios de la historia y acciones puntuales para generar una conexión con el usuario: encontrar objetos dentro de la escena, esquivar a personajes villanos que hacen parte de la historia, ordenar y arrastrar objetos al sitio correspondiente, ingresar una clave arrastrando unos números hasta armar la fecha correcta, encontrar y elegir el camino correcto y destruir elementos que aparecen y desaparecen aleatoriamente alrededor de un entorno. Estos procesos son necesarios para poder avanzar en el recorrido del relato.

4. Conclusiones

Las experiencias y aprendizajes obtenidos durante el desarrollo de las actividades mencionadas han servido para que la Biblioteca de la Universidad Autónoma de Occidente presente un proyecto de readecuación de sus espacios y redireccionamiento de algunos de sus servicios y programas, así como del desarrollo de colecciones alternativas. Este espacio tomará la orientación teórica que rigen los makerspace, en tanto espacios de interacción, creación y aprendizaje colaborativo, pero se le dará un enfoque integrador de los programas de promoción de lectura que desarrolla la biblioteca.

Cabe destacar la importancia del trabajo colaborativo como parte del vínculo entre tecnología y tradición. En el ámbito bibliotecario ha venido cobrando relevancia en los últimos años, tanto para el enganche de los usuarios como para el uso por parte de la biblioteca en sus programas. A partir de experiencias como la anterior, se plantea la creación de espacios alternativos de interacción, como por ejemplo el GameLab, iniciativa donde los estudiantes del club de lectura puedan enriquecer las historias con videojuegos y el planteamiento de experiencias lúdicas con la lectura. Un atractivo más de la biblioteca para atraer a los no lectores de literatura impresa y tratar de engancharlos con ella.

La biblioteca ha sido y es un espacio de creación. Sin embargo, esa creación ha estado en gran medida supe-
ditada a un formato y a una sola manera de mediación: la lectura del material impreso. Históricamente las bibliotecas cumplieron ese rol de proveedores de información en formato impreso de manera eficiente, pero en gran medida centrando la función pedagógica en los contenidos, no en los lectores. Por supuesto los tiempos han cambiado, el libro impreso ya no es el único soporte que las bibliotecas manejan para la transferencia de información. Los servicios de las bibliotecas incluyen un amplio espectro. A ese mundo cada vez más amplio, y a veces disperso, se le debe buscar la forma de integrarlo en posibilidades reales de aprendizaje, interacción y creación. Juntar recursos físicos, tecnológicos, humanos, etc., con recursos de información (en cualquier formato) y con saberes propios de los usuarios (de cualquier disciplina), para potenciar la generación de ideas de todo tipo, es quizás uno de los enfoques más relevantes que debe tener una biblioteca académica.

Para atraer nuevos públicos, los servicios, recursos y programas se deben reorientar hacia nuevos ámbitos. La biblioteca no puede seguir centrando su quehacer en los servicios tradicionales: prestar libros, fotocopias, bibliografías, etc.; acciones que no impactan de manera propositiva y constructiva a las comunidades que la biblioteca atiende ni potencian la capacidad creadora del usuario.

Es necesario el planteamiento de propuestas que enganchen al usuario en su uso y le ayuden a descubrir su potencial creativo e innovador. La mezcla de estos componentes de manera novedosa y proactiva harán de la biblioteca un espacio imprescindible y a la vez divertido.

La lectura como herramienta de acceso a la información y a la cultura sigue estando vigente y siendo efectiva. Leer el mundo (digital o análogo), ampliando el concepto de Paulo Freire, permitirá a un usuario de biblioteca el desarrollo de otros nexos comprensivos y creativos que fomentarán la integralidad formativa que la biblioteca académica busca. Una lectura extendida, amplia, colaborativa, que pueda iniciarse en cualquier formato, medio o dispositivo y que permita su remediación hacia cualquier posibilidad o aplicación, permitirá que el usuario de la biblioteca proyecte sus capacidades más allá del aula, convirtiendo a la biblioteca en un espacio de aprendizaje muy importante para la comunidad universitaria.

5. Referencias

1. Adams-Becker, S., Freeman, A., Giesinger-Hall, C., Cummins, M., & Yuhnke, B. (2016). NMC/CoSN Horizon Report: 2016 K-12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Recuperado de <http://cdn.nmc.org/media/2016-nmc-cosn-horizon-report-k12-EN.pdf>
2. Almaguer-Luaiza, B. (2002). *Didáctica de la lectura*. Pourtprance: Universidad Estatal de Haití.
3. Biblioteca Universidad Autónoma de Occidente. (2016). *Plan de desarrollo 2016 - 2020*. Cali: Universidad Autónoma de Occidente.
4. Colegrove, P. T. (2017). Makerspaces in libraries: technology as catalyst for better learning, better teaching. *Ingeniería Solidaria*, 13(21), 19-26. doi: 10.16925/in.v13i21.1724
5. DANE. (2016). *Colombia. Encuesta de Consumo Cultural - ECC - 2016*. Bogotá: DANE.
6. Freire, P. (2006). *La importancia del leer y el proceso de liberación*. México: Siglo XXI.
7. Shapiro, S. (2014). The Internet, Web-based technologies, and user vs. library empowerment in academic institutions. *Journal of Electronic Resources Librarianship*, 26(3), 216-221. doi: 10.1080/1941126X.2014.939042
8. Trello. (2016). Trello. Recuperado de <https://trello.com/home>