

“El dispositivo móvil como espacio de aprendizaje e información en las redes sociales”

Fernando Gabriel Gutiérrez.

Universidad Nacional de Luján

Resumen

Los teléfonos móviles son los dispositivos más prohibitivos en ámbitos institucionales, tanto en escuelas como en bibliotecas. Lo que denota la falta de apertura en la incorporación de la tecnología móvil a nuevas formas comunicacionales, como lo son las redes sociales. Actualmente estos dispositivos son utilizados para múltiples tareas, nos permiten registrar instantes personales, eventos sociales y compartirlos con nuestras redes sociales en forma instantánea. Su gran potencial como herramienta de aprendizaje y de información no siempre es aprovechada en el ámbito educativo y bibliotecario.

En este texto se reflexiona en relación a los aprendizajes y los servicios de información a través de dispositivos móviles, que las instituciones educativas y las bibliotecas, pueden ofrecer. Vale aclarar que como dispositivos móviles se incluye además a las netbooks, notebooks, tabletas y los libros electrónicos entre otros. El desafío será poder intervenir en ese posible entorno mediante el conocimiento, uso y difusión de sus aplicaciones, tanto en el ámbito educativo como en el bibliotecario, pensando en construir una sociedad latinoamericana más culta y multialfabetizada digitalmente.

Palabras clave: Teléfono móvil celular, Dispositivo móvil, Redes sociales, Web móvil

Abstract

Mobile phones are the devices most prohibitive in institutional settings, both in schools and libraries. Which shows the lack of openness in mobile technology incorporating new communication forms, such as social networks. Currently these devices are used for multiple tasks, allow us to record personal moments, social events and share them with our social networks instantly. Its great potential as a learning tool and information is not always utilized in education and librarian.

In this paper we reflect on the learning and information services through mobile devices, educational institutions and libraries can offer. Worth mentioning that as mobile devices is also included to netbooks, notebooks, tablets and electronic books among others. The challenge will be to intervene in the environment through the knowledge, use and dissemination of their applications, both in education and in the library, looking to build a Latin American society more educated and digitally multiliteracies.

Keywords: Cellular mobile phone, Mobile, Social networks, Mobile web

Prohibido el uso del celular

Un cartel de prohibido el uso del celular en muchas instituciones educativas y bibliotecas nos indica, por supuesto, que el uso de ese dispositivo móvil no está permitido. Lo mismo sucede cuando se prohíbe el uso de Facebook, la red social virtual que más adeptos tiene en el mundo. Podemos pensar que el uso del teléfono móvil y esa red social resultan incómodas para la mayoría de las instituciones, entre ellas las escuelas y las bibliotecas. Ante la prohibición al acceso a las redes sociales, el cual se da a través de los dispositivos móviles, también se prohíbe la posibilidad del relacionarnos con nuestros semejantes en esos espacios desde cualquier lugar y momento.

En este contexto el uso del celular sería una acción que debería realizarse por fuera de la biblioteca y las aulas, escenario que han sido sinónimos de recogimiento y de exclusividad tanto de la información, como del aprendizaje. Reafirmando de esta manera su tradición conservadora mediante las prohibiciones en relación a la utilización de la tecnología, puesto que Internet y hoy en día las redes sociales, por ser un espacio caótico, escapa al control de los educadores y los bibliotecarios.

Estamos en una sociedad de hiperinformación, donde todo se expone, y la vertiginosidad de la información se construye en tiempo real en los dispositivos móviles. Los sujetos ya no nos movemos en un ámbito presencial, gran parte de la vida social de las personas se desarrolla en vínculos “virtuales”, “líquidos”, “fluidos”, la experiencias no suceden puertas adentro, en “ámbitos de clausura”, como las aulas y las bibliotecas tradicionales.

El dispositivo móvil, en especial el teléfono inteligente, Smartphone, es una plataforma en la cual se tejen las relaciones públicas y protagonizan las revueltas sociales, como sucedió en los países árabes y en Londres este año, por ejemplo. Algún diario los ha considerado como el arma del siglo XXI. La comunicación ubicua y móvil a través de las redes sociales ha impactado por la velocidad con que circula la información, logrando que las personas se aúnen rápidamente ante una consigna particular.

¿Cómo hacer desde las bibliotecas para que los dispositivos móviles se transformen en espacios expandidos de aprendizaje y participación colectiva del conocimiento? ¿Qué estrategias debemos implementar desde esos espacios ubicuos, móviles, para ofrecerles a nuestros usuarios?

Móviles en contexto

El crecimiento de los dispositivos móviles es imparable y su evolución se va ampliando como herramienta de entretenimiento, ocio e información. Ya no solamente lo utilizamos para llamar y mandar mensajes de texto (“mensajear” en Argentina) sino que ahora podemos acceder a Internet desde cualquier lugar y cualquier momento. Ese acceso nos permite estar conectado a todas las redes sociales que hasta hace poco solo lo podíamos hacer desde una PC de escritorio. Ahora, nuestras redes virtuales también se mueven con nosotros y en la palma de la mano.

Cuando nos referimos a dispositivo móvil, generalmente lo asociamos al teléfono móvil. Pero la definición de dispositivo móvil de la W3C lo hace con un sentido amplio: “es aquel aparato portátil, con el que se puede acceder a la web y diseñado para ser usado en

movimiento (Nkeze, Pearce y Womer, 2007)¹. Es decir que incluye una gran variedad de terminales de diferentes características, smartphones y PDA a videoconsolas portátiles, lectores de libros electrónicos y tabletas.

Según las estadísticas el mayor uso en América Latina que se da en teléfonos móviles es de SMS o envío de mensaje de texto, pero crece la consulta de redes sociales y navegar por Internet, además de la utilización multimedia, como sacar fotografía y filmar; por lo que el uso de teléfonos con prestaciones básicas están dejando lugar a teléfonos más sofisticados (Tendencias digitales, 2011)².

Está comprobado que los Latinoamericanos tienen alta afinidad con las redes sociales. La mitad de los principales 10 mercados mundiales en cuanto a tiempo consumido en redes sociales, se encuentran en América Latina, donde Argentina lidera la región con 10 horas por mes en Junio del 2011.

En el mercado latinoamericano desde el 2010, según comScore³, los usuarios están cambiando sus teléfonos móviles por otros con acceso a Internet, capacidad multimedia y muy de a poco crece el mercado de teléfonos inteligentes. Los últimos meses son testigos de la penetración y la

promoción que están haciendo las empresas de telefonía a las tablets para entrar al mercado latinoamericano

La movilidad está mutando la forma de hacer comercio, negocios, labores profesionales, la manera de relacionarse, de comunicarse y también afecta las actividades educativas. El sector empresario es optimista y auguran que estos dispositivos serán valorados, no sólo como un objeto de entretenimiento, sino también como herramienta de trabajo y de formación.

Web 2.0 en movilidad

El dispositivo móvil ya es parte de nuestras extensiones humanas y además se inserta en nuestro ecosistema mediático. Con la evolución de la tecnología móvil hacia la web social, que le ha dado un gran impulso a la potenciación y amplificación de fenómenos sociales a través de redes sociales ubicuas, el dispositivo móvil de carácter "inteligente" combina las redes sociales personales con las virtuales, al hacer la comunicación ubicua y portable en todo momento, logrando que las redes sociales se amplifiquen en la inmediatez.

Con el crecimiento de la adopción de smartphones, las redes sociales han experimentado un crecimiento substancial durante el último año, a medida que los consumidores se mantienen conectados socialmente. Si bien comScore actualmente no mide el uso en América Latina a través de su producto MobiLens, el análisis de comportamientos relevantes en Estados Unidos y Europa refleja las más amplias tendencias en adopción de redes sociales móviles.

Esto no es nuevo, ya que los usuarios de tecnología en Internet a través de la web 2.0 se han incorporado a un paradigma de creación y participación en la producción de contenidos. La

¹ Nkeze, Eman; Pearce, James; Womer, Matt (ed.). Device description landscape 1.0. W3C Working group note, 2007, 31 de octubre. <http://www.w3.org/TR/dd-landscape>

² Tendencias digitales 2011. Consultado en: http://www.slideshare.net/Tendencias_Digitales/presentacion-evento-tendencias-digitales-2011-9581646

³ comScore. El Crecimiento de Redes Sociales en América Latina. Publicado: 20 de septiembre de 2011. Consultado en: http://www.comscore.com/esl/Press_Events/Presentations/Whitepapers/2011/The_Rise_of_Social_Networking_in_Lat_in_America

gran diferencia en la actualidad es que ya no lo hacen desde su ordenador y desde un lugar cerrado físicamente, sino en movilidad desde los mismos dispositivos.

La sociedad actual interconectada y en permanente situación de creación de contenidos a través de dispositivos móviles sumada a la evolución de medios tradicionales como la prensa, la radio y la televisión, demanda mayor velocidad informativa e incluye la conversación como una necesidad. Es en ese sentido que Internet y la telefonía móvil se perfilan actualmente como los medios más adecuados para recopilar información referencial para estudios, encontrar ofertas o promociones, obtener información sobre productos y servicios e interactuar en redes sociales.

Aprendizaje en movilidad

El Informe Horizont⁴ considera al aprendizaje a través del móvil, como una de las tendencias de aprendizaje más importantes durante este año. El uso creativo de dispositivos móviles convierte estos momentos, aparentemente “muertos”, en potenciales espacios de aprendizaje informal. Por esto, muchas universidades han apostado por grabar sus clases en podcast o generar vídeos de valor agregado en breves cápsulas. En esta línea, hay un universo de posibilidades aún no exploradas (o simplemente ignoradas) en relación con la conversión de la movilidad en un continuum de aprendizaje.

El dispositivo móvil elegido por los estados latinoamericanos para la alfabetización digital en los sistemas educativos formales, como Argentina y

Uruguay entre otros, es la netbook⁵. En Argentina, el Plan Conectar Igualdad⁶ tiene como objetivo entregar 3 millones de netbooks a los alumnos de escuelas secundarias públicas. Ya entregaron la mitad y esto seguramente impactará en el ecosistema educativo. Enseñar y aprender en contextos donde cada alumno cuenta con una PC en el aula implica repensar el papel de las bibliotecas y los formatos de entrega de sus servicios pues no pueden seguir afincadas sólo en los servicios orientados al libro impreso.

Las nuevas generaciones, al contar con otro dispositivo móvil, tienen más posibilidades de ampliar sus espacios de aprendizaje, aunque es necesario aclarar que más tecnología no significa mejores aprendizajes si no viene acompañada por estrategias de utilización de calidad en la alfabetización digital por parte de docentes y bibliotecarios participantes de la formación de los estudiantes.

En este contexto el aprendizaje ya no ocurre sólo en el aula, sino también en el hogar, en el lugar de trabajo, en el lugar de juego, en la biblioteca, en el museo, en el parque y en las interacciones cotidianas con otros⁷. Aquí la vida diaria se convierte en espacio para nuevas pedagogías y nuevas prácticas de aprendizaje. El aprendizaje ubicuo nos recuerda la necesidad de continuamente volver a pensar cómo ocurre el aprendizaje y de reflexionar acerca de las posibilidades

⁵Según la Wikipedia, una netbook es una categoría de ordenador portátil de bajo costo y generalmente reducidas dimensiones, lo cual aporta una mayor movilidad y autonomía. Es utilizado principalmente para navegar por Internet y realizar funciones básicas como procesador de texto y de hojas de cálculo. <http://es.wikipedia.org/wiki/Netbook>

⁶ Conectar Igualdad. Consultado el 21/10/2011 en: <http://www.conectarigualdad.gob.ar/>

⁷Cobo Romani, Cristóbal; Moravec, John W. (2011). Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Colección Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona. Barcelona. pág. 91.

⁴ Informe Horizont 2011. Versión web. One Year or Less: Mobile. <http://wp.nmc.org/horizon2011/sections/mobiles/>

que nos brindan las TIC. El aprendizaje habrá de ir más allá de los aspectos técnicos para priorizar la pregunta acerca de qué es lo que pueden hacer con los dispositivos móviles y con cualquier tipo de teléfono móvil, considerando eso sí que los teléfonos inteligentes táctiles ofrecen más posibilidad de uso desde el punto de vista del aprendizaje al contar con aplicaciones específicas.

Pero si los usuarios están en estos espacios deberemos pensar cuáles principios de aprendizaje son necesarios. Según Cristobal Cobo y Moravec en su "Aprendizaje invisible" (Cobos Romani y Moravec, 2011) hay cuatro conceptos que podemos ampliarlos a la enseñanza a través de dispositivos móviles:

1) Aprendizaje permanente (lifelong learning): este aprendizaje promueve el desarrollo del potencial humano a través de un proceso continuo que estimula a los individuos a adquirir de manera constante los conocimientos, valores y habilidades que requieren a lo largo de su vida, aprovechando con creatividad todas las circunstancias y posibles entornos para aprender nuevos saberes.

2) Educación expandida: es un concepto que engloba las nuevas formas de educación, que incorporan los procesos sociales y comunicacionales que ha provocado Internet y se adaptan a ellos. La educación puede suceder en cualquier momento, en cualquier lugar. Dentro y fuera de los muros de la institución académica.

3) Edupunk: es un neologismo, usado en inglés para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo "hazlo tú mismo" (HTM o DIY, por sus siglas en inglés). Muchas aplicaciones instructivas pueden ser descritas como educación HTM Edupunk. El término alude a la

enseñanza y al aprendizaje inventivos. Edupunk ha surgido como una objeción a los esfuerzos gubernamentales y a los intereses corporativos por empaquetar tecnologías emergentes en productos tipo molde, con comportamientos predefinidos.

4) Aprendizaje ubicuo: representa un nuevo paradigma educativo que, en buena medida, es posible gracias a los nuevos medios digitales. El desarrollo tecnológico posibilita que prácticamente cualquier persona pueda producir y diseminar información, de modo que el aprendizaje pueda tener lugar en cualquier momento y espacio. Esta noción de "en cualquier momento/en cualquier lugar" aparece a menudo descrita como "ubicua" en la literatura sobre TIC. Esto permite cerrar brechas temporales y espaciales, hacer confluir lo físico y lo virtual o bien sacar el uso de los ordenadores de las oficinas y despachos para que exista en los espacios sociales y públicos a través de dispositivos portátiles.

Móviles como espacio de aprendizaje

Los dispositivos móviles brindan la posibilidad de potenciar y amplificar las redes de aprendizaje. Desde esta perspectiva podemos pensar en construir conocimiento a través entornos virtuales de aprendizaje personal en constante movimiento y por lo tanto, desde distintos espacios físicos. Se aprende a encontrar los nodos de conocimiento pertinentes que se distribuyen a través del flujo el conocimiento. Se aprende en red y en las redes sociales.

A continuación se enumera una lista de actividades que se pueden realizar con el dispositivo móvil desde el punto de vista del aprendizaje, utilizando teléfonos inteligentes o con prestaciones básicas:

- Contactar en forma telefónica o vía skype a un experto.
- Generar o buscar bibliotecas de libros electrónicos, para distintos tipos de dispositivos móviles.
- Utilizar diccionarios y/o enciclopedias en línea, y su versión móvil (Wikipedia).
- Enviar SMS para el recuerdo de aprendizajes.
- Crear un SMS o un espacio móvil basado en un salón de chat (group.me).
- Usar un Calendario con alertas de tareas determinadas (Google Calendar).
- Administrar un blog en posteros o blogger mobile y manejarlo como un diario de tareas cotidiano.
- Realizar una Investigación rápida y en cualquier lugar, guardando textos cortos en el celular.
- Realizar encuestas a una audiencia determinada (Poll everywhere).
- Tomar una foto como registro de una situación y enviarlo vía twitter, flickr, o Red Social y comentarla en un grupo de aprendizaje.
- Crear un video sobre una situación de aprendizaje para analizar en grupo.
- Grabar voz o podcast sobre ideas o pensamientos en relación a un proyecto (audio Bo).
- Registrar situaciones de aprendizaje con todos los recursos multimedia de los dispositivos.
- Generar códigos QR⁸ (teléfonos con cámara y conexión a Internet) con referencia de

fuentes de información, o para pasar consignas de trabajo.

Espacios de información

El espacio de información se expande notablemente, y las instituciones educativas y unidades de información, como las bibliotecas, deben participar en estos espacios, en una actitud de apertura. A continuación se presenta un listado complementario al anterior, de actividades que se pueden llevar a cabo por medio de dispositivos móviles como espacios de información:

- Consultar bases de datos online.
- Aplicaciones de libros sociales.
- Envío de alertas bibliográficas.
- Diseminación selectiva de la información
- Reservas de material bibliográfico
- Consulta al Opac móvil de la biblioteca
- Generar o buscar bibliotecas de libros electrónicos para distintos tipos de dispositivos móviles.
- Utilizar diccionarios y/o enciclopedias en línea y su versión móvil (Wikipedia).
- Enviar SMS para la devolución y reserva del material bibliográfico.
- Crear un espacio virtual móvil basado en un salón de chat de grupos de lectura de la biblioteca.
- Registrar entrevistas a usuarios con el móvil en video o grabaciones sonoras a los usuarios sobre aspectos de la biblioteca.
- Generar un listado de aplicaciones para móviles relacionados a los intereses de los usuarios de la biblioteca.
- Realizar una encuesta de tus usuarios desde y con el móvil (Poll everywhere)

⁸ Según la Wikipedia: Un **código QR** (Quick Response Barcode) es un sistema para almacenar información en una matriz de datos o un código de barras bidimensional. Consultado el 20/10/2011: http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR

- Alfabetización informacional y digital móvil.
- Generar videos de un minuto de referencia a Youtube con la posibilidad que puedan ser consultados por el móvil.
- Generar códigos QR para promocionar actividades, difundir actividades, enlazar distintas cuentas de las redes sociales, referenciar temáticamente para agregar información bibliográfica o temática por ejemplo de la wikipedia.

Aplicaciones para el uso de dispositivos móviles como espacio de aprendizaje e información

El listado de aplicaciones que sigue es de carácter arbitrario y corresponde a complementar las acciones enumeradas en los apartados anteriores. Todas ellas promueven un tipo de aprendizaje informal, y se pueden utilizar tanto desde el punto de vista grupal, como individual. Puesto que si bien el dispositivo móvil se relaciona con prácticas individuales, las aplicaciones también se pueden utilizar desde lo colaborativo y a distancia. Las bibliotecas y centros de documentación deben promover y difundir estas aplicaciones para que sus usuarios las implementen en su vida cotidiana. De todas maneras, pueden tener otros usos diferentes para los que fueron concebidas.

Skype⁹: este software tiene su versión móvil para distintos tipos de dispositivos, no solamente tabletas o teléfonos inteligentes. Permite realizar video llamadas, mensajes de voz y chat entre usuarios registrados. En el caso del aprendizaje nos sirve para ponernos en contactos con colegas y especialistas de un área determinada y

⁹ <http://www.skype.com/intl/en-us/get-skype-on-your-mobile/download/>

que tengan su cuenta en este servicio. Es gratuito el servicio básico.

Groupme¹⁰: se utiliza para formar grupos con las personas que ya están en sus contactos. Cuando se envía un mensaje, todo el mundo al instante que recibe. Es como una sala de chat privada que funciona en cualquier teléfono. Gratuito, pero el sistema de SMS es solamente para Estados Unidos.

Wikitude¹¹: es una aplicación de realidad aumentada para distintas plataformas móviles y que se utiliza específicamente para localizar puntos geográficos. Se utiliza para el aporte colaborativo de puntos de interés de cada ciudad. En este caso se necesita un teléfono con cámara y sistema operativo. No es gratuito y se debe descargarse por cada país.

Layar¹²: también es otra aplicación de realidad aumentada y es gratuita con sus servicios básicos para teléfonos inteligentes, cuyos sistemas operativos son Android, IOS, Symbian.

iTunes U¹³: iTunes U es un potente sistema para distribuir clases, cursos de idiomas, películas, prácticas de laboratorio, audiolibros y exposiciones. En suma, una forma innovadora de dar acceso a los estudiantes a todo tipo de contenidos didácticos.

Posterous space¹⁴: aplicación que permite publicar y compartir de la manera más sencilla fotos, video o texto directamente desde tu dispositivo. Ahora se pueden agregar etiquetas y compartir el contenido en Twitter, Facebook, Flickr, LinkedIn y más de 20

¹⁰ <http://groupme.com/>

¹¹ <http://www.wikitude.com/>

¹² <http://www.layar.com/>

¹³ <http://www.apple.com/education/itunes-u/>

¹⁴ <https://posterous.com/>

otros destinos. Es gratuita y para teléfonos inteligentes con los sistemas operativos Android y iPhone. Esta aplicación sirve para seguir a determinadas personas agrupadas en relación a una temática.

Poll everywhere¹⁵: esta es una de las aplicaciones más interesantes para realizar encuestas y relevamientos de distintos tipos a través del móvil a distintas personas. Desde hacer preguntas puntuales cerradas a abiertas sobre alguna actividad. Se puede utilizar también con teléfonos sin prestaciones inteligentes. Es gratuito con prestaciones básicas, y para uso educativo tienen paquetes interesantes.

Fring¹⁶: un **soft gratuito de VoIP móvil** que permite hablar y enviar mensajes instantáneos usando el acceso a Internet del teléfono móvil en vez de consumir minutos del plan GSM. A diferencia de Skype se puede utilizar desde la cuenta de Twitter. El video chat tiene un máximo para cuatro personas. Tiene las mismas características que Skype. Permite realizar llamadas gratuitas. Disponible para Android, iPhone, Nokia, y acceso web móvil.

Beluga¹⁷: es una aplicación comprada por Facebook, que permite crear grupos de chats en el móvil (está disponible para Android y para iOS) entre varios usuarios los cuales además de intercambiar mensajes de texto, también pueden enviarse imágenes o compartir localizaciones. Además dan la posibilidad de incluir personas sin *smartphone* a las salas de chats mediante una aplicación web. Similar a group.me y está disponible para Android y iOS.

Audioboo¹⁸: es una aplicación para grabar y compartir tu voz con el mundo. La versión gratuita permite crear y publicar archivos de audio de hasta 5 minutos de duración. Puedes añadir títulos, etiquetas, información de localización geográfica y una foto a la grabación antes de cargarla. El audio se puede compartir después a través de Facebook, Twitter y otras redes sociales desde tu cuenta en <http://audioboo.fm>.

Drop Box¹⁹: aplicación que tanto en su versión móvil como de PC permite sincronizar los datos guardados en un directorio del ordenador con una cuenta en Internet, pudiendo compartir cualquiera de los archivos con otros usuarios de Dropbox. El contenido en el PC y en Internet se sincroniza automáticamente, haciendo un backup. Con la versión para móviles sólo tenemos que informar nuestros datos de acceso desde el navegador web del aparato para poder ver los archivos de nuestro PC que fueron enviados a nuestra cuenta en Internet.

Nook²⁰: es un servicio de lectura de libros electrónicos de Barnes and Noble. Se puede descargar en varios dispositivos móviles, tablets de la misma marca, en iPhone, Android, y para PC. Tiene funcionalidades de lectura social.

Google móvil²¹: esta aplicación y software para móviles es de carácter gratuito y tiene versiones para distintos teléfonos, sean o no teléfonos inteligentes. Las versiones de Google Maps, Calendar, Youtube, Google Docs para móviles son excelentes herramientas para el aprendizaje y la búsqueda de información.

¹⁸ <http://audioboo.fm/>

¹⁹ <http://www.dropbox.com/>

²⁰ <http://www.barnesandnoble.com/u/nook/379003208>

²¹ <http://www.google.es/mobile/>

¹⁵ <http://www.polleverywhere.com/>

¹⁶ <http://www.fring.com/>

¹⁷ <http://belugapods.com/>

QRpedia²²: es una web móvil basada en el sistema que utiliza los códigos QR para ofrecer Wikipedia artículos a los usuarios, en su idioma preferido

24 symbols²³: permite compartir tus citas favoritas en las principales redes sociales y conocer los libros favoritos de tus amigos. Una nueva experiencia de lectura. Es otra aplicación que se puede instalar en dispositivos móviles con Android.

Facebook: es la aplicación de redes sociales para móviles con más descarga. Por lo tanto es la más utilizada por las personas en el mundo. Incluye adaptaciones a muchos tipos de teléfonos, tablets y ebooks. Es la red móvil más utilizada y con potencialidades más interesantes para generar comunidades de aprendizaje en línea.

La biblioteca en el dispositivo móvil se construye en las redes sociales

Ante la avalancha de aplicaciones y pensando en las posibilidades de utilizar los dispositivos móviles desde el aprendizaje y la información, pregunto sin muchas certezas: ¿los dispositivos móviles en las bibliotecas empiezan a tener mayor visibilidad?, ¿los usuarios demandan servicios que les presten utilidad a sus necesidades de información educativas y de aprendizaje en cualquier lugar y momento? ¿Las bibliotecas están reorientando los servicios teniendo en cuenta estas necesidades de los usuarios?

¿Y los bibliotecarios, como profesionales de la información, estamos pensando en nuevos

servicios? ¿Podemos seguir pensando una biblioteca totalmente inmóvil “al costado del camino”, al decir del poeta? Si estamos ausentes en estos espacios, también nos vamos a alejar de los usuarios de las bibliotecas.

Las unidades de información tienen que orientar su labor a fin de estar con sus usuarios en cualquier momento y lugar. No existe más la biblioteca física como la conocíamos, ahora tenemos que construir múltiples bibliotecas, para múltiples tipos de usuarios, biblioteca en la web, ubicua, conectivista, multiplataforma, flexible, cuyos contenidos también se sigan ofreciendo en grageas, en dosis de información.

Podemos pensar una biblioteca totalmente orientada al aprendizaje permanente e intergeneracional y en estilos de aprendizaje invisible y en red, pero ello no cuadraría en el paradigma de la biblioteca tradicional que conocemos. Incluso idear servicios de información totalmente “par a par”, y que la misma biblioteca sea un centro de aprendizaje en movimiento, un laboratorio de experimentación y los bibliotecarios, protagonistas de este cambio, dispersos en la web, participando, planificando y evaluando las necesidades de información de los usuarios junto a otros bibliotecarios, ideando servicios en forma colaborativa, con países y regiones similares.

Reflexiones finales

El auge de las redes sociales no nos debe sorprender. Es parte de la historia de nuestro paisaje cotidiano. Se trata de un antiguo ritual comunitario, el hablar unos con otros. La conclusión general es que Internet amplía tu barrio, expande tus redes y acelera el ritmo de la conversación. Y la gente dice que se siente mejor con ello. La biblioteca en los dispositivos móviles

²² <http://qrpedia.org/>

²³ <http://www.24symbols.com/>

puede potenciar el sentido de comunidad.

Por eso, deberá surgir un nuevo profesional de la información en los entornos de movilidad, que se desarrollará en habilidades y competencias orientadas al buen uso de los dispositivos móviles. Para ellos aquí enumero algunas ideas:

- Proporcionar información oportuna cuando y donde las personas más lo necesiten. Por eso pensar en una biblioteca ubicua, a través de dispositivos móviles.
- Los bibliotecarios como nodos que operan en un mundo 24/7 (24 horas, 7 días al año) de conectividad constante. Permitir que los usuarios personalicen la información para satisfacer sus propias necesidades.
- Hacer conexiones entre la información y los lugares del mundo real.
- Crear oportunidades para la inmersión de la información y la realidad aumentada.
- Tener en cuenta que cada persona que llegue a la biblioteca o se contacte con la ella, representa toda una red.
- Hacer que la información sea fácil de compartir.
- Pensar en otros dispositivos para la difusión de información desde la biblioteca.

De esta manera podremos pensar que estos profesionales de la información,

podrán a su vez, generar desde sus unidades de información o bibliotecas, programas de alfabetización informacional, que también acerquen a nuestros usuarios a esta nueva realidad.

Pero de lo que venimos hablando no es solamente de tecnología y aprendizaje sin más, sino de un modelo de sociedad más inclusivo. Por eso estoy de acuerdo con Javier Celaya²⁴ en que “los usuarios de Internet deben entender que lo verdaderamente importante de este debate es el modelo de sociedad que queremos construir”.

Pero si la tecnología móvil ya es parte de nuestras vidas, aprovechémosla desde las bibliotecas latinoamericanas para intentar “crear una sociedad digital culta y multialfabetizada en lugar de una sociedad ignorante”.

²⁴ Celaya, Javier. ¿Nos hace la web más ignorantes? En: dosdoce.com, 17/1/0211. Consultado el 21/10/2011. <<http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3606/nos-hace-la-web-2-0-mas-ignorantes/>>

Referencias Bibliográficas

- Arroyo Vázquez, N. (2011). *Informe APEI sobre movilidad*. Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información.
- Arroyo Vázquez, N. (2009). Web móvil y bibliotecas. *El Profesional de la Información* (18), 2. pp. 129-136.
- Celaya, J. (2011, 17 enero). ¿Nos hace la web más ignorantes? *dosdoce.com*. Obtenido de <<http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3606/nos-hace-la-web-2-0-mas-ignorantes/>> el 21 de octubre de 2011.
- Cobo Romaní, C.; Moravec, J. W. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Johnson, L.; Smith, R.; Willis, H.; Levine, A. & Haywood, K. (2011). The 2011 Horizon Report. Austin, Texas: The New Media Consortium. Disponible en <<http://www.nmc.org/pdf/2011-Horizon-Report.pdf>>
- m- libraries. Obtenido de <<http://www.libsuccess.org/index.php?title=M-Libraries>> el 8 de octubre de 2011.
- Nkeze, E.; Pearce, J. & Womer, M. (eds.) (2007, 31 de octubre). Device description landscape 1.0. W3C Working group note. Disponible en <<http://www.w3.org/TR/dd-landscape>>