



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA GRADO EN

TRABAJO FIN DE GRADO

**PROPUESTA DE REACTIVACIÓN DE LA BIBLIOTECA
PÚBLICA DEL PARQUE MUNICIPAL RODRÍGUEZ PENALVA
DE HUÉSCAR**

Presentado por:

D^a. Amanda Juárez Sánchez

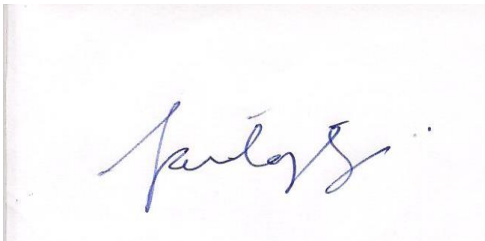
Tutor:

D. Javier López Gijón

Curso académico 20 / 21

D.: Javier López Gijón, tutor/a del trabajo titulado **Propuesta de reactivación de la Biblioteca del Parque Municipal Rodríguez Penalva de Huéscar** realizado por el alumno/a **Amanda Juárez Sánchez**, INFORMA que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Información y Documentación* para su defensa.

Granada, __1__ de _____Junio_____ de __2021__

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Javier López Gijón'.

Fdo.: _Javier López Gijón

Por la presente dejo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado **Propuesta de reactivación de la Biblioteca del Parque Municipal Rodríguez Penalva de Huéscar** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Información y Documentación**, tutorizado por el/la profesor/a **Javier López Gijón** durante el curso académico **20- 21**.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y software) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

 1 / 06 / 2021

Fecha

Firma

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dedicar y agradecer este proyecto principalmente a mi familia. A mis padres Juan y Conchi y a mi hermana Andrea, ellos son ese soporte sobre el que me apoyo incondicionalmente y que me cobija cuando más lo necesito. Gracias por estar y ser la mejor familia que se pueda desear. A mi pareja Pedro, por ser un gran apoyo creativo, un paciente oyente y un pilar fundamental que siempre está, sin condiciones. A mis suegros, Pedro y Paqui, por aconsejarme, escucharme, apoyarme y seguirme en todas las ideas que les planteaba, incluso en las más locas; ellos me han permitido trabajar en este proyecto de cerca abriéndome las puertas de su casa en Huéscar. Gracias.

También me gustaría agradecerles tantas enseñanzas a todos y cada uno de los profesores de la Facultad de Comunicación y Documentación y en especial a los de mi Grado, que me han acompañado a lo largo de mi carrera universitaria. De todos he aprendido valiosas lecciones pero, en especial a mi tutor, Javier López Gijón, que me enseñó que la diversión no estaba reñida con el aprendizaje y me inculcó ideas nuevas que desconocía, ideas que han dado forma a este proyecto.

A mi fiel compañera de quebraderos de cabeza, penurias, preocupaciones, agobios infinitos y alegrías cuando el esfuerzo era recompensado. Mi gran amiga Mila. Gracias por ser desde el primer día esa amiga que necesitaba y ese apoyo tan grande como importante en esta carrera que sé, nos han unido para siempre.

Y por último pero jamás menos importante, mi agradecimiento al Archivo Histórico Municipal- Centro de Estudios Históricos “Vicente González Barberán” de Huéscar por proporcionarme todos los datos históricos y de investigación que aparecen en este proyecto, por asesorarme y ofrecerse para cualquier necesidad que me surgiera. Gracias a su responsable, Antonio Ros Marín, por ayudarme en este camino y al Ayuntamiento de Huéscar por el interés demostrado.

Después de haber cumplido un sueño culminando esta etapa de mi vida con éxito, no me queda más que agradecer a todas esas personas que de una forma u otra entraron en mi vida para ayudarme a alcanzar este objetivo. Gracias.

ÍNDICE

1.- INTRODUCCIÓN	14
1.1. - MARCO HISTÓRICO.....	14
2.- OBJETIVOS	25
2.1.- DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS	25
3.- METODOLOGÍA	28
3.1.- BIBLIOTECA DE CREACIÓN	30
3.2.- ANTECEDENTES DE LAS ACTIVIDADES	35
3.2.1.- DIGCOMP	36
3.2.2.- APRENDIZAJE PERMANENTE	38
3.2.3.- NOTA DE LA FEMP SOBRE EL MECANISMO DE RECUPERACIÓN Y RESILIENCIA	43
3.3.- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	45
3.4.- RETROALIMENTACION CULTURAL.....	46
4.- RESULTADOS	48
5.- CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN	49

ÍNDICE DE IMÁGENES Y CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Plano del proyecto del parque. Archivo Municipal de Huéscar.....	15
2. Plano detalle de los jardines de invierno del parque. Archivo Municipal de Huéscar.....	15
3. Plano de la ciudad utilizado para el proyecto del parque (señalado en verde), (biblioteca señalada en rojo). Archivo Municipal de Huéscar.....	16
4. Plano de Huéscar, parque a color, 1946. Archivo Municipal de Huéscar.....	16
5. Vista aérea del parque en el año 2010. Archivo Municipal de Huéscar.....	16
6. Palomar del parque Rodríguez Penalva en el año 1951. Archivo Municipal de Huéscar.....	17
7. Palomar del parque en el año 2000. Archivo Municipal de Huéscar.....	17
8. Palomar en el año 2021. Amanda Juárez Sánchez.....	17
9. idea del estanque y la jaula para monos. Archivo Municipal de Huéscar.....	18
10. Boceto en detalle del estanque, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.....	18
11. Boceto en detalle de la jaula para monos, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.....	18
12. Boceto del proyecto del kiosco de música para la rotonda central del parque de Huéscar, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.....	18
13. Primavera, Verano, Otoño, Invierno.2021, fotografías de Amanda Juárez Sánchez.....	19
14. Fotografía de una pareja posando con “la cabra” del parque en 1950. Archivo Municipal de Huéscar.....	19
15. Fotografía del David pisando la cabeza de Goliath, 1950. Archivo Municipal de Huéscar....	19
16. Estatua de la Venus de Milo, 1950. Archivo Municipal de Huéscar.....	20
17. Fotografía de una mujer posando delante de la Venus de Milo (solo se aprecia medio cuerpo), 1950. Archivo Municipal de Huéscar.....	20
18. Fotografía de un grupo de muchachos posando con otra de las estatuas del parque, un fauno tocando un instrumento musical, 1950. Archivo Municipal de Huéscar.....	20
19. Fotografía de la biblioteca, ca. 1945. Archivo Municipal de Huéscar.....	22
20. Fotografía de la biblioteca, ca. 1945. Archivo Municipal de Huéscar.....	22
21. Fotografía de la biblioteca, ca. 1950. Archivo Municipal de Huéscar.....	22
22. Fotografía de un grupo de mujeres en la biblioteca, ca. 1960. Archivo Municipal de Huéscar.....	23
23. Fotografía de dos niños a los pies de la fuente de la biblioteca, ca. 1960/70. Archivo Municipal de Huéscar.....	23
24. Fotografías de la biblioteca a finales de los 70 y principios de los 80. Archivo Municipal de Huéscar.....	23
25. Fotografía de la biblioteca en el año 2018. Amanda Juárez Sánchez.....	24
26. Fotografías de la biblioteca en los años 2020 y 2021. Amanda Juárez Sánchez.....	24
27. Bancos de la plaza Gabriel Pierné de París, 2020. Fotografías de paris-que-j-aime.com.....	26
28. Ideas para el camino de luces. Fotografías de Amazon y LuminalPark.....	26
29. Ideas para el arco de la entrada de la biblioteca. Pinterest.....	27

30. Ideas para la nueva fuente de la biblioteca. Pinterest. La fuente en forma de libro se encuentra en Budapest, Hungría.....	27
31. Carritos de makerspaces. Grant Funded Makerspace at Oley Valley Library. Ashly R. Roman. 2018	35
32. Premio Educaciudad que se encuentra en la Biblioteca Pública Municipal Gonzalo Pulido de Huéscar. Amanda Juárez Sánchez. 2021	47
33. Video promocional de la Biblioteca del Parque Rodríguez Penalva. 2021. Amanda Juárez Sánchez	49

RESUMEN

El presente proyecto pretende ser una restauración, reestructuración y reactivación de la biblioteca situada en el Parque Municipal “Rodríguez Penalva” de Huéscar. Se ha realizado una investigación a nivel histórico para conocer los antecedentes de la biblioteca y se ha intentado motivar esa reactivación procurando cumplir con las competencias digitales para la ciudadanía que recomienda la Unión Europea en el documento DigComp, con las competencias clave para el aprendizaje permanente que recomienda el Consejo y Parlamento Europeo y con algunos de los ODS. La meta es alcanzar los objetivos de la nota FEMP y convertir al Ayuntamiento de Huéscar en beneficiario de las subvenciones que proporciona el Gobierno por cumplir con dichas competencias. Todo esto a través de las actividades potenciadas por la Biblioteca del Parque Rodríguez Penalva de Huéscar, actividades que irán relacionadas con esas competencias.

Palabras clave: Biblioteca de creación; Unión Europea, DigComp, Huéscar. Parque.

Abstract

This project aims to be a restoration, restructuring and reactivation of the library located in the Municipal Park "Rodríguez Penalva" of Huéscar. Historical research has been carried out to understand the library's background and an attempt has been made to motivate this revival by trying to fulfil the digital skills for citizens recommended by the European Union in the DigComp document, with the key competences for lifelong learning recommended by the European council and parliament and some of the SDOs. The objective of fulfilling these competences is to achieve the objectives of the FEMP note and to make the Town hall of Huéscar the beneficiary of the subsidies provided by the Government for fulfilling these competences. All through the activities enhanced by the Library of Rodríguez Penalva Park in Huéscar, activities that will be related to those competences.

Keywords: Creation library; European Union, DigComp, Huéscar. Park.

1.- INTRODUCCIÓN

El presente proyecto pretende ser una restauración, reestructuración y reactivación de la biblioteca situada en el Parque Municipal “Rodríguez Penalva” de Huéscar. La biblioteca estará activa los meses estivales.

La localidad y municipio de Huéscar se encuentra en la zona centro-norte de la comarca oscense y pertenece a la provincia de Granada (Andalucía). El Parque “Rodríguez Penalva” es un lugar a destacar ya que es uno de los parques más grandes en extensión de toda Granada.

Se ha llevado a cabo una ardua investigación en las instalaciones del Archivo Municipal de Huéscar para localizar todas las fotografías que se podrán ver a lo largo de este proyecto así como la localización y digitalización de los textos como actas, artículos de prensa y demás documentación relevante para el marco histórico del mismo.

1.1.- MARCO HISTÓRICO

El Parque Municipal Rodríguez Penalva de Huéscar se construyó a mediados del siglo XX bajo la alcaldía precisamente, del alcalde que le da nombre: Manuel Rodríguez Penalva. A él, en 1940 se le ocurrió la idea de construir este espacio de jardines, caminos para pasear, fuentes, estatuas... donde las gentes del pueblo pudieran disfrutar de su tiempo de ocio. Este parque, se convirtió en un elemento muy llamativo para la ciudadanía ya que, por aquel entonces, Huéscar era una ciudad dedicada casi por completo a la ganadería y la agricultura y no contaba con espacios de esta envergadura ni categoría.

Hace 80 años (14 de Febrero de 1941), se aprobó en Sesión Extraordinaria del Ayuntamiento, el proyecto de este extraordinario “jardín”, presentado por Manuel Gámez, tan solo tres días antes. A pesar de la brevedad con la que se aprobó el mismo, este no se materializó en forma de proyecto entregado hasta noviembre de 1948. El arquitecto madrileño Pedro Rodríguez y Alonso de la Puente, fue el encargado de desarrollarlo.

Dentro de las casi 33 hectáreas que componen el parque, en la actualidad, encontramos dos zonas diferenciadas y pensadas para diferentes épocas del año, una para disfrutarla en verano y otra en invierno. Su estructura del parque no ha variado en sus 80 años aunque, hace 3 años aproximadamente, se emprendieron labores de restauración y replantación de especies vegetales, labores que continúan a día de hoy.

“La zona de invierno, ocupa un cuarto del espacio total. Allí se plantaron especies de hoja caduca, para que se soleara durante las frías estaciones. Este espacio se divide en dos partes a través de un pasillo central. Dispone de una larga pérgola trazada de este a oeste en la que se entrelazan rosales trepadores.” (Rincones de Granada, 2021).

La zona pensada para el verano, tiene inmensos árboles que proporcionan sombra en los meses estivales. También encontramos en este parque una zona sin vegetación pensada para el ocio de los más pequeños; un espacio convertido en parque infantil, aunque en un principio no estaba pensada para este fin. El parque infantil se ideó para la zona del parque que colinda con la carretera a Baza y pegado a los jardines de invierno, aunque, actualmente, se encuentra en el centro del mismo lo que debería haber sido, según los planos presentados en el proyecto inicial, la pista de baile.



1. Plano del proyecto del parque. 1941. Archivo Municipal de Huéscar.

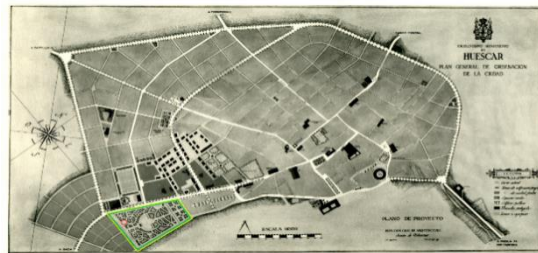
En este mismo plano, se puede observar la localización de la biblioteca (señalada en rojo), protagonista de este proyecto, ubicada en uno de flancos más cortos del parque, en la parte opuesta a los jardines de invierno. En la imagen anterior no están plasmados los jardines de invierno. Se ven en detalle a continuación:



2. Plano detalle de los jardines de invierno del parque. 1941. Archivo Municipal de Huéscar.

Como se puede ver, estos jardines intentan simular un laberinto al igual que el resto del parque, que fue pensado con esta dinámica.

Dentro del núcleo urbano de Huéscar, el parque queda situado prácticamente en el extrarradio ya que al ser de un gran tamaño no podría haberse ubicado en el centro del pueblo. En las siguientes imágenes se puede observar con mayor claridad su ubicación:



3. Plano de la ciudad utilizado para el proyecto del parque (señalado en verde), (biblioteca señalada en rojo). 1941. Archivo Municipal de Huéscar.



4. Plano de Huéscar, parque a color, 1946. Archivo Municipal de Huéscar.



5. Vista aérea del parque en el año 2010

En la fotografía del año 2010 se puede apreciar con mayor claridad la biblioteca, rodeada de cipreses para preservar la privacidad y tranquilidad de los lectores y toda la vegetación del parque ya en su máximo esplendor.

Aunque como se ha mencionado con anterioridad, la biblioteca es el elemento protagonista de este proyecto, es importante reseñar todos los elementos que componen el parque para entender y relacionar mejor el entorno que rodea a la misma.

Un parque público construido en el siglo XX no podía prescindir de un palomar. En este caso el palomar está ubicado en el jardín de verano. Es una estructura de tres plantas con base cuadrada y la segunda y tercera plantas hexagonales.

Actualmente se usa para el almacenaje de las herramientas de los jardineros.

Las siguientes fotos, indican los estados por los que ha pasado el palomar a lo largo de los años y como el entorno a su alrededor ha cambiado también:



6. Palomar del parque Rodríguez Penalva en el año 1951. Archivo Municipal de Huéscar.



7. Palomar del parque en el año 2000.



8. Palomar en el año 2021.

Archivo Municipal de Huéscar. Imagen del año 2000 perteneciente al Archivo Municipal de Huéscar, la del año 2021 de Amanda Juárez Sánchez.

Como se aprecia, esta estructura, al igual que otras muchas que integran el parque, ha pasado por varios estados pero afortunadamente siempre se ha ido restaurando.

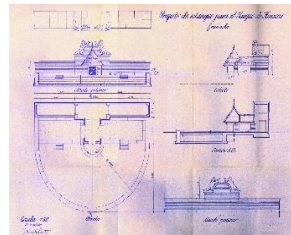
En la última foto vemos que desde el año 2000 se han vuelto a pintar las partes en color del palomar. En la actualidad han sellado las ventanas superiores.

El proyecto que presentó el arquitecto madrileño de la Puente contaba con espacios que nunca llegaron a materializarse, tales como: un “Quiosco de la Música”, un “Estanque” y una “Jaula de Monos”. De haber llevado a la realidad estos espacios, el parque Rodríguez Penalva de Huéscar habría sido, sin lugar a duda, de los mejores parques de España construidos en su época. Aun así, siempre contó, y cuenta, con la categoría de ser uno de los parques más grandes de Granada.

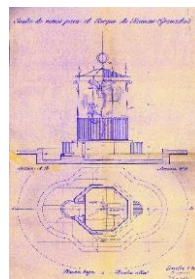
En los planos originales del parque, se encuentran los bocetos de estas estructuras:



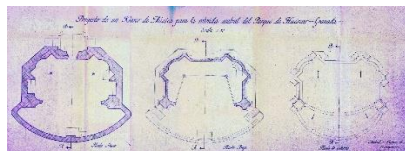
9. Idea del estanque y la jaula para monos. 1948. Archivo Municipal de Huéscar.



10. Boceto en detalle del estanque, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.

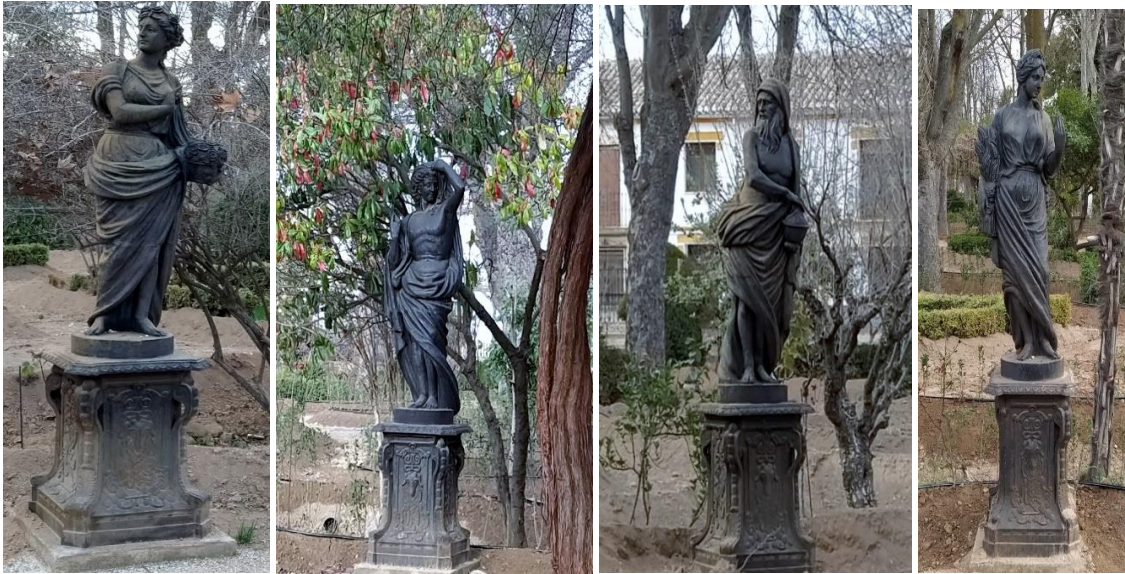


11. Boceto en detalle de la jaula para monos, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.



12. Boceto del proyecto del kiosco de música para la rotonda central del parque de Huéscar, 1948. Archivo Municipal de Huéscar.

Las esculturas, también son parte importante de los elementos del parque. Originalmente, en el parque se encontraban algunas esculturas que se hicieron muy populares entre las gentes del pueblo. Algunas de estas estatuas eran: un David vencedor sobre Goliat, una Venus de Milo o un ternero descansando en el suelo, al que los niños de la época llamaba “la cabra”. Este último, cuenta con innumerables fotografías en los álbumes de todas las familias del pueblo. Estas estatuas, ya muy degradadas, fueron sustituidas hace algunos años, por cuatro nuevas esculturas en bronce, que representan las cuatro estaciones del año.



13. Primavera

Verano

Otoño

Invierno

2021, fotografías de Amanda Juárez Sánchez.

En las anteriores imágenes, tomadas en la actualidad, se observa el parque bastante deforestado debido a las obras que se están realizando para su mejora desde el año 2015.

A continuación, se pueden ver las esculturas originales del parque y no solo las mencionadas con anterioridad:



14. Fotografía de una pareja posando con “la cabra” del parque en 1950. Archivo Municipal de Huéscar.



15. Fotografía del David pisando la cabeza de Goliat, 1950. Archivo Municipal de Huéscar.



16. Estatua de la Venus de Milo, 1950. Archivo Municipal de Huéscar.



17. Fotografía de una mujer posando delante de la Venus de Milo (solo se aprecia medio cuerpo), 1950. Archivo Municipal de Huéscar.



18. Fotografía de un grupo de muchachos posando con otra de las estatuas del parque, un fauno tocando un instrumento musical, 1950. Archivo Municipal de Huéscar.

La estatua que se observa en la imagen anterior se obtuvo del taller de vaciados de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando de Madrid. Se trata de un [fauno tocando una siringa](#).

Gracias a la colaboración del Archivo Municipal de Huéscar, este proyecto cuenta con gran cantidad de imágenes e información de la época que han facilitado la línea cronológica y la observación de los diferentes cambios que se han ido dando a lo largo de los años en el parque y su biblioteca.

Cabe también hacer mención a otros documentos que ponen en contexto la labor que se realizó en el parque durante su construcción y la relevancia que obtuvo, ya que, realizar una tarea así en un pueblo pequeño y retirado de la urbe y, que además, incluyera una biblioteca, convirtió a Manuel Rodríguez Penalva en un auténtico visionario en tiempos en los que no se reparaba en la cultura porque el país estaba recuperándose de una guerra civil.

Estos documentos son, por ejemplo, el [Acta de la Sesión Gestora del Ayuntamiento](#) de Huéscar por la que se aprueba en Febrero de 1941 la construcción del parque y los presupuestos necesarios para iniciar las obras, incluyendo el valor de los árboles y plantas, Acta que se puede ver también [escrita a máquina](#).

También se ha podido extraer de las Actas del período que va de enero de 1940 a julio de 1941, el [documento](#) que acredita a la persona encargada de la medición de los terrenos que el Ayuntamiento expropió para la construcción del parque y el pago por esta tarea. Este hombre se llamaba Francisco Gor Torres, y por el traje que lleva en las fotografías cedidas por el Archivo Municipal de Huéscar, se deduce que era el capataz forestal y, por tanto, se entiende que le encomendaran esta misión, ya que era el supervisor del mismo. Igualmente, se puede ver la firma de Don Francisco Gor Torres en el [expediente de las plantas y planos](#) que el Ayuntamiento encargó a Don Manuel Gámez (Linares), horticultor y autor del proyecto, así como el valor de las plantas y árboles encargados.

En el número 38 de la Revista Velezana publicado en julio de 2020 (Morón García, I, 2020) titulado: El parque municipal "Rodríguez Penalva" de Huéscar. El gran jardín del Altiplano Granadino, Ignacio Morón García (Ingeniero de Montes y Paisajista), realiza una extraordinaria investigación y difusión del Parque Rodríguez Penalva. Este artículo, ha sido de vital utilidad y referencia para llevar a cabo este proyecto. El mismo puede verse pinchando [aquí](#).

Además, el Archivo Municipal de Huéscar ha facilitado otro documento importante que ha servido para datar la inauguración de la biblioteca del parque. Se trata de un [artículo de prensa](#) (del año 1944) dedicado a los alcaldes modelo que desarrollaron acciones ejemplares en su mandato, entre los que destacó Manuel Rodríguez Penalva, no solo por la construcción del parque sino también por levantar un hospital, un asilo, construir 39 viviendas protegidas, etc...

La biblioteca del parque se inauguró el 21 de Mayo de 1944 por [José María Fontana Tarrats](#), (El más alto de la fotografía. A su izquierda, el alcalde Rodríguez Penalva, en otros actos de inauguración también por Fontana). Era un economista falangista convertido en gobernador civil y jefe provincial de Granada durante la dictadura franquista. Al final del artículo se incluye una fotografía de Manuel Rodríguez Penalva más en detalle.

Centrando la atención en la biblioteca alojada en el parque, es importante conocer la trayectoria de la misma a lo largo de los años hasta llegar a su estado actual para poder

empezar a trazar un nuevo rumbo para ella. Es por eso, que a continuación se pueden observar diferentes fotos de la biblioteca en el tiempo:



19. *Fotografía de la biblioteca, ca. 1945. Archivo Municipal de Huéscar.*

En esta fotografía se pueden apreciar los marcos de madera que rodeaban los huecos de las estanterías para proteger los libros y como estos huecos estaban llenos de ejemplares.



20. *Fotografía de la biblioteca, ca. 1945. Archivo Municipal de Huéscar.*

Aquí se aprecia aún mejor la decoración pintada de las fachadas de las estanterías, quizás en color mostaza, y los cipreses plantados que apenas levantaban un palmo del suelo. También se observa mejor la fuente del centro, que podría ser una mujer lavándose el pelo.



21. *Fotografía de la biblioteca, ca. 1950. Archivo Municipal de Huéscar.*

Se puede datar esta imagen alrededor del año 1950 aproximadamente, observando el crecimiento de los cipreses que poco a poco iban dando forma al escudo natural de la biblioteca.



22. *Fotografía de un grupo de mujeres en la biblioteca, ca. 1960. Archivo Municipal de Huéscar.*

En esta imagen, un grupo de mujeres se encuentran justo en la entrada de la biblioteca, el único espacio sin cipreses y que marca el camino de entrada. La fotografía puede encuadrarse aproximadamente en los años 60, por la vestimenta y el crecimiento de los cipreses.



23. *Fotografía de dos niños a los pies de la fuente de la biblioteca, ca. 1960/70. Archivo Municipal de Huéscar.*

De nuevo la vestimenta proporciona pistas de la época, que también sería finales de la década de los 60, o quizás principios de los años 70. Además, se puede observar el deterioro de la biblioteca en esta época. Los libros ya han desaparecido y el abandono de la misma es evidente. El vandalismo y el desuso, fueron los factores que empujaron al desvalimiento de la biblioteca, quedando poco a poco en el olvido; tanto que, en la actualidad, prácticamente ningún oscense de menos de 50 años sabe lo que esa estructura albergó. Los jóvenes solo la usan para reunirse en las noches de verano.



24. *Fotografías de la biblioteca a finales de los 70 y principios de los 80. Archivo Municipal de Huéscar.*

El deterioro sigue siendo evidente y se aprecia que la estatua de la fuente central ha sido sustituida por vegetación.



25. Fotografía de la biblioteca en el año 2018. Amanda Juárez Sánchez.



26. Fotografías de la biblioteca en los años 2020 y 2021. Amanda Juárez Sánchez.

En la actualidad la biblioteca continua estando en desuso. La estatua central, una vez más, ha sido sustituida, en esta ocasión, por una bola del mundo acompañada en el suelo por los puntos cardinales (el empedrado del suelo es la más reciente incorporación a la biblioteca que nunca antes había tenido suelo y fue llevada a cabo por los miembros de la Asociación de discapacitados ASPADISSE de Huéscar). Los cipreses han crecido tanto que ya no cobijan la biblioteca porque se han abierto huecos entre ellos. Las estanterías, son pintadas anualmente, pero al encontrarse sin protección de ventanales, como lo estaban en su inicio, son víctimas de pintadas y vandalismos, y sin embargo y a pesar del paso del tiempo y de todas las vicisitudes, sigue siendo un lugar hermoso que transmite paz y tranquilidad; un lugar lleno de posibilidades y oportunidades que se explorarán en este proyecto.

2.- OBJETIVOS

Este proyecto busca la restauración, reestructuración y reactivación de la biblioteca situada en el Parque Municipal “Rodríguez Penalva” de Huéscar, pretendiendo conseguir, primeramente, a nivel de **restauración y reestructuración**, los siguientes objetivos generales:

- Restauración de las tres estanterías que componen la biblioteca.
- Replantación de nuevos cipreses.
- Restauración de los bancos que rodean la biblioteca.
- Incorporar un sistema de alumbrado para la biblioteca.
- Posibilidad de incorporar un arco en la entrada de la biblioteca.
- Sustituir la fuente actual por una que represente la lectura.

A nivel de **reactivación**, los objetivos específicos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Establecer una línea de conexión entre las competencias digitales nombradas en el documento **DigComp** y la actuación que desempeñará la biblioteca.
- Conectar las actividades y acciones de la biblioteca con las competencias clave europeas para el **aprendizaje permanente**.
- Cumplir con lo especificado en la Nota de la **FEMP**.

Como objetivos secundarios:

- Convertir la biblioteca en un reclamo para usuarios y turistas.
- Adquirir la colección que compondrá el núcleo de la biblioteca.
- Despertar el interés de los usuarios más jóvenes.
- Fomentar la alfabetización digital de los mayores de 60 años.
- Fomentar la igualdad de género.

2.1.- DESARROLLO DE LOS OBJETIVOS

Los objetivos planteados en el punto anterior requieren de un mayor desarrollo y concreción para su completa comprensión, por lo que a continuación se vuelven a mencionar más desarrollados:

Primeramente, a nivel de **restauración y reestructuración**, se pretende alcanzar los siguientes objetivos:

- Restauración de las tres estanterías que componen la biblioteca pudiendo pintarlas de blanco y resaltar el decorado que tienen encima de algún color o con alguna lámina que simule la madera.
- Replantación de nuevos cipreses que tengan las mismas proporciones y altura para dar a la biblioteca ese escudo natural proporcionado por los árboles.
- Restauración de los bancos que rodean la biblioteca con la posibilidad de sustituirlos por una estructura que simule la de un libro como la de la siguiente imagen:



27. Bancos de la plaza Gabriel Pierné de Paris, 2020. Fotografías de paris-que-j-aime.com.

- Incorporación de estructuras en los huecos de las estanterías que puedan dar resguardo a los libros. La propuesta principal contempla unas láminas de metacrilato transparente que simule el cristal de una vitrina pero sin la fragilidad del mismo ya que, el metacrilato es un termoplástico de alta rigidez resistente al calor, y está entre los materiales traslúcidos para construcciones más fáciles de moldear. Además, se podría añadir una protección metálica, una persiana que saliera desde abajo y se anclara en la parte superior de la estantería, para proteger los libros.
- Aplicar pequeños focos de luz que alumbren el camino hasta la biblioteca y la rodeen para que, cuando oscurezca, la biblioteca siga siendo el centro del parque a pesar de encontrarse en un extremo. Es importante que sean focos fusionados con el suelo para evitar el posible vandalismo. Podría verse algo parecido a esto:



28. Ideas para el camino de luces. Fotografías de Amazon y LuminalPark.

- Posibilidad de incorporar un arco en la entrada de la biblioteca que esté compuesto por libros. Algo similar a las siguientes imágenes:



29. Ideas para el arco de la entrada de la biblioteca. Pinterest.

La idea sería algo parecido a esto pero la estructura tendría que ser de cemento, mármol, bronce o algún tipo de material que resista las inclemencias del tiempo. Sería ideal poder contar con la colaboración de la Escuela de Arte de Huéscar para llevar a cabo estas estructuras.

- Sustituir la fuente actual por una que represente el alma de la biblioteca, una fuente cuya escultura represente la lectura. Algunas ideas interesantes podrían ser:



30. Ideas para la nueva fuente de la biblioteca. Pinterest. La fuente en forma de libro se encuentra en Budapest, Hungría.

A nivel de **reactivación**, los objetivos que se pretenden conseguir son los siguientes:

- Establecer una línea de conexión entre las competencias digitales para la ciudadanía presentadas por el Marco Europeo en su documento [DigComp](#) (herramienta diseñada para mejorar las competencias digitales de los ciudadanos) y las actividades que se desarrollarán en la biblioteca de manera que estas actividades provengan de las directrices recomendadas por la Unión Europea.
- Conseguir conectar las actividades y acciones que serán llevadas a cabo por la biblioteca con las competencias clave para el [aprendizaje permanente](#) recomendadas por el Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea (documento del 18 de diciembre de 2006).

- Conseguir ejecutar las anteriores conexiones para cumplir con lo especificado en la Nota sobre el mecanismo de recuperación y resiliencia de la [FEMP](#) (Federación Española de Municipios y Provincias) de manera que, el Ayuntamiento de Huéscar pueda solicitar las subvenciones ofrecidas por el Gobierno para este cometido a través de la reactivación de la biblioteca.

Los objetivos secundarios se irán desarrollando a lo largo de la metodología, en las actividades pensadas para su cumplimiento.

3.- METODOLOGÍA

La reactivación de la biblioteca del parque de Huéscar se plantea como un proyecto en principio factible; de ahí que, la metodología, se asiente en la explicación de los distintos procedimientos que se llevaran a cabo para el desarrollo de las actividades pensadas para dicha biblioteca y en el análisis de los recursos necesarios para ejecutar el proyecto y, por tanto, la posibilidad de que se pueda materializar dicha propuesta.

Se trata de un proyecto, en cierto modo “especial”, que podría clasificarse como investigación de campo ya que no es un estudio de la materia basado en temas ya existentes de los que se podría hacer una revisión bibliográfica de la información ya publicada. Como se ha mencionado con anterioridad, es un proyecto de puesta en marcha de una biblioteca y eso conlleva empezar de cero, por lo que la revisión bibliográfica en un principio no es necesaria.

El **problema** principal que se define en este proyecto es el abandono, respecto a su fin inicial, que sufre actualmente la biblioteca del parque ‘Rodríguez Penalva’ de Huéscar, ¿Cómo solucionar esta situación? Esta es la pregunta que motivará todo el trabajo pues, la solución para este problema, es conseguir reactivar la biblioteca y ponerla en marcha.

La **justificación** del presente estudio la componen varios factores, así como el porqué de este proyecto y su importancia. Las respuestas a todas estas cuestiones se desarrollaran a continuación.

En primer lugar, es reseñable mencionar el interés del Ayuntamiento de Huéscar por este proyecto; interés que ha motivado y justificado en parte su desarrollo. Aunque la idea para este TFG estaba presente mucho antes de que surgiera dicho interés, es de justicia reconocer que gracias a la intención demostrada por el Ayuntamiento, la motivación para el desarrollo del presente trabajo ha ido en aumento. Pinchando [aquí](#) se puede ver el

Oficio firmado por la Señora Alcaldesa de Huéscar, Soledad Martínez Román, donde se especifica el agrado por el desarrollo del proyecto así como el interés en él.

En segundo lugar, y uno de los factores más relevantes, es la puesta en valor de la cultura en un entorno natural. El privilegio de contar con un lugar como el parque Rodríguez Penalva que, además, albergue un espacio para una biblioteca, es un incentivo más que considerable para plantearse ponerla de nuevo en marcha. Tener un espacio así, disponible y abandonado, no es algo que se pueda permitir Huéscar ya que, al estar tan lejos de la ciudad no cuenta con las ventajas que esto conlleva a nivel cultural. Conseguir tener dos bibliotecas en el mismo pueblo y cada una pensada para distintas actividades, se convierte en algo de vital importancia.

En tercer lugar ¿Podría la reactivación de la biblioteca beneficiar al pueblo en otros aspectos culturales como el turismo? Aquí se plantea otro gran motivo para llevar a cabo la reactivación de la biblioteca. No es habitual encontrar este tipo de servicio en un parque. Partiendo de esta premisa, que ya atrae la atención por sí sola, ¿Qué podríamos esperar de una biblioteca pensada para atraer a los usuarios y realzar el interés turístico de Huéscar? Solo ventajas. Si se pusieran en marcha las reformas planteadas en los objetivos de este proyecto, se conseguiría poner el foco sobre este privilegiado lugar y eso traería consigo ventajas tanto culturales como económicas para el municipio.

Y si tuviéramos que justificar aún más su necesidad (teniendo en cuenta que cualquier espacio para la cultura nunca ocupa lugar) encontramos la respuesta en los usuarios.

En una **encuesta** previa al desarrollo de este proyecto, se preguntó a la población de Huéscar sobre cuestiones relativas a la biblioteca. Dicha encuesta, que puede encontrarse pinchando [aquí](#), reveló unos datos muy esclarecedores. Los resultados obtenidos, que pueden verse en el **anexo 1** pinchando [aquí](#), mostraron una clara tendencia positiva de la muestra encuestada, optando la gran mayoría por reactivarla y mostrando una buena disposición a su uso futuro en los comentarios realizados por los encuestados.

Un total de 70 personas son las encuestadas que forman la muestra, todas ellas divididas por las variables de sexo y edad. La mencionada encuesta se realizó con la ayuda de la herramienta “Formularios” de Google y se difundió a través de un enlace por redes sociales de habitantes del pueblo a los que se les pidió el favor de difundirla. Es posible que se hubieran podido conseguir más encuestados si este enlace lo hubiese promocionado el Ayuntamiento de Huéscar, de momento, al no ser una propuesta oficial

del mismo, se ha optado por no solicitar dicha acción, aunque no se descarta en un futuro. El análisis de los datos obtenidos se desarrolla en el documento de los resultados obtenidos mencionado con anterioridad.

3.1.- BIBLIOTECA DE CREACIÓN

Es imperativo establecer qué tipo de biblioteca se quiere implantar en el Parque Rodríguez Penalva. No se trata de una biblioteca al uso (que también), ya que, el pueblo actualmente cuenta con una Biblioteca Pública Municipal que cumple esta función. Ya que se encuentra en un lugar “atípico” hay que aprovechar esta situación. Lo que se busca con esta biblioteca es que abra un nuevo horizonte de posibilidades que cubran las necesidades de los usuarios que no son cubiertas por los otros servicios bibliotecarios con los que cuenta el pueblo.

La biblioteca del parque busca ser una **Biblioteca de Creación**.

Y ¿Por qué una biblioteca de creación? Como bien dice el Profesor de la Universidad de Granada, Javier López Gijón, del Departamento de Información y Comunicación perteneciente a la de Facultad de Comunicación y Documentación, en su artículo “La nueva biblioteca de Andalucía” para el periódico El Ideal, “*ninguna biblioteca pública de las existentes en Granada se puede considerar biblioteca de creación*” y además señala que, “*en el Plan Estratégico de Granada (2020) en el eje ‘Granada ciudad cultural’ se plantea construir un espacio para el encuentro, el enriquecimiento, el intercambio y la divulgación cultural, describiéndolo así «Crear un espacio para el encuentro, el intercambio de ideas y la promoción sociocultural, en el que se puedan desarrollar actividades culturales y albergar emprendedores en el ámbito cultural. Un espacio dedicado a la creatividad y la creación cultural, en el que conviva la actividad económica con la promoción y divulgación del arte y la cultura»*” (López Gijón, 2021).

Especifica López Gijón, que, sin nombrarla, este plan describe a la perfección lo que se espera que sea una biblioteca de creación.

A continuación, para entender este concepto y su función, se tratará de profundizar en el tema para conseguir esclarecer por qué se ha elegido este tipo de biblioteca.

En primer lugar y lo más primordial, las bibliotecas de creación se construyen en torno a tres ejes fundamentales: **aprender, crear y disfrutar**. Partiendo de esta base, y sabiendo que cualquier biblioteca, sea del tipo que sea, siempre contará con los servicios básicos e imprescindibles con los que contaría cualquier biblioteca, debemos entender que, la función de una biblioteca de creación es estimular el aprendizaje y la capacidad creativa, conseguir el conocimiento compartido, la colaboración y la co-creación (Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera, 2017).

Otro término para identificar a este tipo de bibliotecas es “Makerspace”, “Bibliomakers”, “Talleres de creación” o “Laboratorios bibliotecarios”.

Una muy buena definición de Makerspace es “*Un Makerspace es un espacio dotado con tecnología y herramientas para la creación de ideas o proyectos individuales o en equipo*” (Marquina, 2020).

Como bien dice Marquina en su artículo, el *movimiento maker* en las bibliotecas se busca el acceso a la tecnología y la alfabetización digital o tecnológica de las personas. El objetivo está claro, las personas tienen que poder materializar sus proyectos e ideas y para esto, es esencial que la tecnología tenga una relación directa con los usuarios, que se interiorice la cultura maker o de creación (aprender haciendo), que se incite a la creatividad de las personas, por lo que debe contar con programas de alfabetización digital. El objetivo de la biblioteca que se pretende establecer en el parque de Huéscar busca la fusión de la creatividad con la era digital.

Estas bibliotecas o espacios de creación, ayudan a los usuarios a poner en valor sus ideas, crear contenidos y conocimiento, tanto individual como colectivo y transmitirlo a la par que desarrollan sus capacidades creativas y habilidades. Cuando hablamos de espacio, tiene que quedar clara la importancia de este a la hora de desarrollar todas estas acciones creativas. Debe ser flexible, abierto, colaborativo y ser considerado un tercer lugar (así como el hogar es el primer lugar y el trabajo el segundo lugar, la biblioteca debe convertirse en el tercer lugar de las personas, un espacio neutral y que fomente el intercambio informal entre miembros de la comunidad y que el usuario sienta como su casa).

Esta nueva tendencia en las bibliotecas está llevando al sector bibliotecario de nuevo a una posición que perdió durante la escalada de la era digital. Las bibliotecas debían renovarse o morir y, en los *makerspaces* o espacios de creación, ofrecen la mejor baza para renacer y conseguir acercarse de nuevo a los usuarios.

Estos espacios son tendencia desde que, en el año 2011, la biblioteca de Fayetteville (EE.UU) abriera el primer espacio de creación contando solo con una impresora 3D como servicio; pero no fue hasta el año 2014 cuando se abrió el *Library Living Lab* de la biblioteca de Volpelleres Miquel Batllori (Sant Cugat) en Cataluña, que estos espacios empezaron a conseguir mayor relevancia en nuestro país, (Galvan, 2021). Una biblioteca de creación funcionará siempre y cuando nazca con la misión de satisfacer las necesidades reales que presentan los usuarios. De otro modo difícilmente podrá perdurar en el tiempo.

Para entender mejor como se lleva a cabo la ejecución de estos espacios a continuación se tratarán varios ejemplos.

Biblioteca de creación Ubik: Ubik es la biblioteca de creación de Tabakalera especializada en cultura contemporánea y abierta a toda la ciudadanía. Distribuye los pilares aprender, crear y disfrutar de la siguiente manera:

- **Aprender**: Cuenta con servicios como la Pantalla experimental, que permite disfrutar de los contenidos del cine experimental, colecciones especiales como autoediciones, videojuegos...o la ayuda a la investigación que presta servicio de ayuda a los investigadores que lo soliciten. Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera, (2017).
- **Crear**: El servicio de reservas permite (aparte de reservar documentos) reservar materiales necesarios para el desarrollo de actividades creativas, cámaras, grabadoras, portátiles... Otro servicio que ofrece es el llamado “Rincones”. En Ubik, hay un rincón de la autoedición donde acercarse al mundo del fanzine y de la autoedición en papel; un rincón de la tecnología que invite a los ciudadanos a experimentar y donde encontrarán, entre otros, artilugios y una impresora 3D. También cuenta con una serie de talleres que ayudan a la creación de ideas. Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera, (2017).
- **Disfrutar**: Este aspecto es el más deseado y buscado. Ubik tiene un salón que invita al usuario a encontrarse como en casa dándole ese tercer lugar. También tiene un espacio para los videojuegos incluyéndolos en el aprendizaje creativo.

La Smart Library de la Universidad Técnica de Dinamarca y el Center for Digital Scholarship de la Universidad de Brown (EE.UU): Estos dos ejemplos que se han implantado en las bibliotecas universitarias se presentaron durante la novena edición de las Jornadas CRAI, en la Universidad de Valencia. La directora de la Biblioteca de la

Universidad de Brown e impulsora del Center for Digital Scholarship, Harriette Hemmasi, destacó que, aunque el espacio es importante, no funcionaría sin los profesionales que lo impulsan y la continua formación de estos. La Smart Library presenta una biblioteca de espacios flexibles con estudios de grabación y edición, laboratorios de realidad virtual, luces LED regulables desde el móvil, etc. Cabe destacar una gran frase pronunciada por **Lars Binau**, de la Universidad Técnica de Dinamarca “*Las bibliotecas se construyeron para las colecciones, ahora las hemos transformado para las personas*”, (Biblioteca de la UOC, 2018). En esta frase, se encuentra la esencia de las bibliotecas de creación. Esto es lo que se quiere conseguir en la biblioteca del Parque Rodríguez Penalva.

El proyecto **Laboratorios Bibliotecarios**: Espacios para la creación y experimentación colectiva. Una herramienta que el Ministerio de Cultura y Deporte, pone a disposición de los profesionales bibliotecarios para compartir, debatir y reflexionar sobre la participación de la ciudadanía en las bibliotecas. El proyecto incluye espacios de intercambio de experiencias, foros de discusión, talleres de prototipado... (Ministerio de Cultura y Deporte, 2020).

Dentro de estos conceptos se encuentran una serie de términos que es conveniente saber diferenciar para decidir cuál es el más apropiado para el tipo de biblioteca que se quiere crear.

Fab Lab: *Espacio de fabricación digital a pequeña escala, acostumbran a ser espacios de colaboración ciudadana.*

Hacklab/ hackerspace: *Espacio comunitario donde los usuarios pueden «jugar» con la tecnología, y realizar un aprendizaje colaborativo.*

Stop Motion: *técnica de animación que consiste en capturar fotografías consecutivas de un objeto moviéndolo un poco entre fotografía y fotografía.*

Arduino: *Placa de circuito impreso simple basada en un microcontrolador de código abierto, permite construir diferentes dispositivos digitales como por ejemplo estaciones meteorológicas, sensores de movimiento, instrumentos...*

Raspberry Pi: *Ordenador monoplaca. Con un peso de menos de 50 gramos y un precio base de 40 €, es uno de los ordenadores más baratos y pequeños del mundo.” (Galvan, 2021).*

Galvan también hace referencia a una cuestión muy importante: además de saber adaptarse a las necesidades de los usuarios, hay que saber que, la falta de recursos no determina el futuro del proyecto. Claro que es preferible contar con todos los materiales y recursos que deseemos pero, si no tienes una impresora 3D, siempre se puede usar palillos o piezas de lego; el caso es no frenar la creatividad y tener claro que estos espacios podrán ser tan complejos o sencillos como queramos, ya que el límite es la imaginación.

Ahora bien, ¿Cómo podemos convertir la biblioteca del parque de Huéscar en un espacio de creación?

Teniendo en cuenta todo lo anterior, primeramente se debe centrar la atención en la **ubicación**. Los makerspaces o espacios de creación suelen alojarse en estancias vacías o en desuso de las bibliotecas. En ocasiones, cuando se carece de este lugar, los centros han usado incluso espacios móviles, como bibliobuses que llevan los makerspaces a todos los usuarios. En el caso que nos ocupa, se cuenta con un espacio singular que ofrece mucho más de lo que podría ofrecer cualquier sala en un edificio, la compañía de la naturaleza.

La **señalización** de la biblioteca es un factor importantísimo. Una buena señalización contribuye a crear una marca identitaria para la biblioteca y ayuda a propagar y dar a conocer esta imagen visual de la misma. Debe ser llamativa y precisa, de fácil interpretación y estar situada en lugares estratégicos para llegar al mayor número de usuarios.

Posteriormente, debe establecerse la **colección** con la que contará la biblioteca. A pesar de ser una biblioteca de creación no deja de ser una biblioteca y por supuesto contará con una colección que se distribuirá de la siguiente manera:

- Sección de **cómics**, que han sido reclamados por algunos usuarios en la encuesta previa y además son lecturas atemporales.
- Sección de **autores locales**, para reseñar el gran talento local (y joven) y dar a conocer estos autores a sus paisanos.
- Sección de la **vegetación** del parque, ya que es importante conocer el entorno que rodea el espacio de la biblioteca.
- Sección **New Adults**, un género que a menudo es olvidado en las bibliotecas públicas. Este género lo protagonizan personajes jóvenes (universitarios casi siempre), lo que puede atraer a lectores de esta franja de edad.

- Sección **infantil/juvenil**, intentando en la medida de lo posible adquirir libros inspirados en los meses de verano y las vacaciones ya que la biblioteca abrirá solo los meses estivales y los pequeños usuarios tendrán más interés en estas historias.
- Sección de **novela** literaria. La novela que también es intemporal y que siempre atraerá a lectores que buscan un poco de descanso y lectura siempre encontrarán ambas cosas en la biblioteca del parque.
- Sección en **inglés**, muy importante para los más jóvenes, ya que, la Biblioteca Municipal Gonzalo Pulido de Huéscar no tiene libros en este idioma.

Una vez puesta en marcha la biblioteca puede hacerse un sondeo para ver qué demandan los usuarios e ir actualizando la colección.

Otra actividad a la que puede ayudar la biblioteca, es a la promoción del [Verano Cultural de Huéscar](#), pudiendo ser sede de muchas de las actividades que se desarrollen.

Contando ya con un espacio inmejorable, el siguiente paso es pensar cómo insuflarle la esencia de los makerspaces. ¿Qué podemos incluir? Para los más pequeños se plantea incorporar carritos con multitud de materiales para llevar a cabo todo tipo de manualidades artesanas, del estilo de los siguientes:



31. Carritos de makerspaces. Grant Funded Makerspace at Oley Valley Library. Ashly R. Roman. 2018.

Todas estas herramientas, que serán los **servicios** que preste la biblioteca, contribuirán al desarrollo social y creativo de los usuarios y serán el preámbulo de las actividades en competencias digitales que se desarrollarán más adelante.

3.2.- ANTECEDENTES DE LAS ACTIVIDADES

Antes de profundizar en las actividades a desarrollar, es prioritario profundizar en los documentos anteriormente mencionados: Digcomp, Competencias clave para el aprendizaje permanente y la nota de la FEMP para entender la simbiosis que se

producirá entre las actividades y los objetivos marcados por estos documentos que pretenden cumplir con las competencias digitales que convertirán al Ayuntamiento de Huéscar en beneficiario de las subvenciones ofrecidas por el Gobierno por el correcto cumplimiento de estos objetivos.

3.2.1.- DIGCOMP

¿Qué es [Digcomp](#)?

Es el Marco Europeo de Competencias Digitales para la Ciudadanía.

“se presenta como una herramienta diseñada para mejorar las competencias digitales de los ciudadanos. El DigComp se desarrolló por el Centro Común de Investigaciones (JRC) como resultado del proyecto científico encargado por las Direcciones Generales de Educación y Cultura junto con la de Empleo. La primera publicación de DigComp fue en 2013 y desde entonces se ha convertido en una referencia para el desarrollo y planificación estratégica de iniciativas en materia de competencia digital, tanto a nivel europeo como de los estados miembro. En junio de 2016, el JRC publicó DigComp 2.0, actualizando la terminología y el modelo conceptual, así como los ejemplos de caso en su implementación a nivel europeo, nacional y regional.” Román Casas, A. (2020).

Actualmente, este marco europeo cuenta con su versión 2.1 que pretende desarrollar los cinco principales niveles de competencia para dejar paso a cuatro niveles de aptitud más detallados que mostrarán ejemplos de cada uno de ellos. La función del documento Digcomp, es servir de referente y apoyo a todos los profesionales que quieran implementar este marco en busca de la alfabetización digital de la ciudadanía.

“Los cuatro niveles de aptitud para cada competencia han sido definidos a través de resultados del aprendizaje, utilizando verbos didácticos de la taxonomía de Bloom (de acuerdo con el dominio cognitivo) e inspirados por la estructura y el vocabulario del Marco Europeo de Cualificación (European Qualification Framework -EQF-). Además, la descripción de cada nivel contiene conocimientos, habilidades y actitudes definidas por descriptores en cada nivel y en cada competencia”. Román Casas, A. (2020).

En un *PDF resumen* de estas competencias, Antonio Román Casas define de forma muy correcta, la competencia digital como, aquella que conlleva el uso crítico, creativo y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos

que estén relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Los cinco niveles de Digcomp se dividen en:

Área de competencia 1: Información y alfabetización digital.

Navegar, buscar y filtrar información y contenidos digitales.

Evaluar información y contenidos digitales.

Gestionar información y contenidos digitales.

Por ejemplo, dentro de esta competencia, en la aptitud de navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales, encontramos cuatro niveles de dificultad (aptitud), básico, intermedio, avanzado y altamente especializado. Incluido en el nivel básico, se encuentran una serie de acciones que se deberían poder llevar a cabo con orientación como:

- **Identificar** mis necesidades de información.
- **Encontrar** información y contenidos a través de búsquedas sencillas en entornos digitales.
- **Encontrar** cómo acceder a estos datos, informaciones y contenidos y navegar por ellos.
- **Identificar** estrategias de búsqueda personal sencillas.

Y también muestra un ejemplo de uso en el ámbito laboral y formativo. Nuestro interés está en el ámbito formativo donde el ejemplo es el siguiente:

1. Con la ayuda de mi orientador:

- Puedo identificar páginas web, blogs y bases de datos digitales de una lista en mi libro de texto digital para buscar literatura sobre el tema del trabajo.
- También puedo identificar literatura sobre el tema del trabajo en estas páginas web, blogs o bases de datos digitales, y acceder y navegar por ellas.
- Utilizando una lista de palabras clave genéricas y etiquetas disponibles en mi libro de texto digital, también puedo identificar aquellas que serían útiles para encontrar literatura del tema del trabajo.

Este ejemplo se extiende a todas las competencias y aptitudes, por lo que no se repetirán al nombrar el resto de competencias pero pueden verse más claramente pinchando en el siguiente [enlace](#).

Área de competencia 2: Comunicación y colaboración online.

Interactuar – Compartir.

Participar – Colaborar.

Reputación online.

Gestión de la identidad digital.

Área de competencia 3: creación de contenidos digitales.

Desarrollo de contenidos digitales.

Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Copyright y licencias.

Programación.

Área de competencia 4: seguridad en la red.

Protección de dispositivos.

Protección de datos personales y privacidad.

Protección de la salud y del bienestar.

Protección medioambiental.

Área de competencia 5: resolución de problemas.

Resolución de problemas técnicos.

Identificación de necesidades y sus respuestas tecnológicas.

Uso creativo de tecnologías digitales.

Identificación de brechas digitales.

(Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad de Extremadura, 2020).

Todas estas competencias están orientadas a formar al usuario y enseñarle las buenas prácticas a la hora de interactuar con el mundo digital. En el apartado del desarrollo de actividades se verá como combinan estas con los objetivos que propone Digcomp.

3.2.2.- APRENDIZAJE PERMANENTE

En la web de EUR-Lex, pasarela online al Derecho de la UE que proporciona acceso a documentos jurídicos de la UE (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2020), se encuentra un documento de recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo, emitido en primera instancia el [18 de diciembre de 2006](#) y actualizado el [22 de mayo de 2018](#) sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente.

El objetivo de estas recomendaciones, por parte de la Unión Europea, es dar herramientas a la ciudadanía para combatir los retos que la globalización sigue planteando independientemente de la fase de la vida en la que se encuentre cada persona y, por eso, los ciudadanos deben saber cómo adaptarse de un modo flexible a los cambios tan rápidos que está experimentando el mundo con respeto a las nuevas tecnologías. Recomienda así este documento que, los países miembros de la UE, introduzcan la enseñanza y el aprendizaje permanente de competencias clave en sus estrategias de aprendizaje permanente, identificando ocho competencias clave que serán esenciales para cualquier persona dentro de la sociedad del conocimiento. (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2006).

Es por eso que la educación y la formación son factores claves que desempeñan una labor primordial para garantizar que los ciudadanos de la Unión Europea adquieran estas ocho competencias clave mencionadas para adaptarse a los cambios mencionados.

Este documento puede verse en su totalidad pinchando [aquí](#).

El porqué de la actualización y revisión de estas recomendaciones, lo encontramos en los cambios producidos en la actualidad en los requisitos en materia de competencias. Cada vez más puestos de trabajo son automatizados; las tecnologías no paran de ocupar terreno en todos los ámbitos de la vida y *“las competencias emprendedoras, sociales y cívicas cobran más importancia para poder asegurar la **resiliencia** y la capacidad para adaptarse al cambio”* (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

A continuación veremos una síntesis de estas ocho competencias clave con breves descripciones del documento perteneciente al año 2006 ya que en esencia el grueso del texto no ha cambiado:

1. ***“Comunicación en la lengua materna: habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita.***
2. ***Comunicación en una lengua extranjera: como la anterior, pero incluye capacidades de mediación (es decir, resumir, parafrasear, interpretar o traducir) y la comprensión intercultural.***
3. ***Competencia matemática, científica y tecnológica: buen dominio del cálculo, comprensión de la naturaleza y habilidad para aplicar los conocimientos y la***

tecnología a lo que se percibe como necesidades humanas (como la medicina, el transporte o la comunicación).

4. **Competencia digital:** *uso seguro y crítico de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para el trabajo, el ocio y la comunicación.*
5. **Aprender a aprender:** *habilidad para gestionar su propio aprendizaje de una manera eficaz, ya sea individualmente o en grupos.*
6. **Competencias sociales y cívicas:** *habilidad para participar de una manera eficaz y constructiva en la vida social y profesional de cada uno y comprometerse con la participación activa y democrática especialmente en sociedades cada vez más diversificadas.*
7. **Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa:** *habilidad para transformar las ideas en actos a través de la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos.*
8. **Conciencia y expresión culturales:** *habilidad para apreciar la importancia creativa de las ideas, las experiencias y las emociones a través de distintos medios, como la música, la literatura y las artes escénicas y plásticas.” (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2006).*

Actualmente y tras la actualización de 2018, estas ocho competencias mantienen su esencia casi en su totalidad pero algunas han sufrido un cambio de nombre y un añadido de información actualizada pasando a quedar de la siguiente manera:

1. Competencia en lectoescritura
2. Competencia multilingüe
3. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería
4. Competencia digital
5. Competencia personal, social y de aprender a aprender
6. Competencia ciudadana
7. Competencia emprendedora
8. Competencia en conciencia y expresión culturales

De estas ocho competencias solo son relevantes para el proyecto que nos ocupa las siguientes:

- Competencia digital

- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia en conciencia y expresión culturales

A continuación desarrollaremos más en profundidad cada una de ellas basándonos en el documento de 2018.

Competencia digital: como ya se describió anteriormente, la competencia digital trata de dar un uso crítico, seguro y responsable de las tecnologías digitales orientadas al aprendizaje tanto en el ámbito social como laboral. En esta competencia se incluye “*la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico*” (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

Dentro de esta competencia se encuentran una serie de conocimientos, capacidades y actitudes que resultan esenciales:

La competencia digital requiere un alto nivel de comprensión y conocimientos sobre las tecnologías de la sociedad de la información en los diferentes ámbitos de la vida. Esto quiere decir que se requiere saber manejarse con las principales aplicaciones informáticas, como los procesadores de texto, hojas de cálculo, bases de datos, Internet, correo electrónico, tanto en el ámbito personal como profesional, de manera que, el ciudadano sepa “*validar la fiabilidad y el impacto de la información y los datos que se obtienen mediante los medios digitales y conocer los principios legales y éticos que implica el uso de estas tecnologías*”. (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018). Pero el ciudadano debe saber que, no solo se usan estas aplicaciones como herramientas para el trabajo o destinadas a una única función, sino que es importante reconocer que son herramientas que apoyan la **creatividad** y la **innovación**.

Por otro lado, se necesitan capacidades como: saber buscar, obtener y tratar información, utilizarla de forma crítica y sistemática, así como, utilizar, acceder, filtrar, evaluar, crear, programar y compartir contenidos digitales.

“Las personas deben ser capaces de gestionar y proteger la información, los contenidos, los datos y las identidades digitales, así como reconocer e interactuar de forma efectiva

con el software, los dispositivos, la inteligencia artificial o los robots". (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

Como se puede apreciar, existen muchas similitudes entre las capacidades que demandan estas competencias de aprendizaje permanente y la desarrollada anteriormente en Digcomp. Es el ejemplo de su primera competencia, que hablaba de la información y alfabetización digital, requiriendo saber navegar, buscar y filtrar información y contenidos digitales, evaluar información y contenidos digitales y gestionar información y contenidos digitales o, su cuarta competencia, que habla de la seguridad en la red o la tercera que se centra en la creación de contenidos digitales. Encontramos por lo tanto un punto de convergencia entre estos dos documentos.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: De nuevo, como se mencionó con anterioridad, esta competencia fomenta la capacidad de conocerse a uno mismo y gestionar el tiempo y la información correctamente para colaborar en grupo de forma satisfactoria manteniendo la *resiliencia* y gestionando el propio aprendizaje de uno mismo. Requiere hacer frente a los asuntos complejos o inciertos que puedan plantearse aprendiendo a aprender; lo que desembocará en un desarrollo del bienestar físico y emocional de la persona.

Para poder llevar a cabo esta competencia, se necesita: saber qué estrategias de aprendizaje se adecuan más a las necesidades de uno mismo, conocer las propias capacidades, concentración, ser crítico y tomar decisiones. Saber trabajar de forma individual o en grupo, lo que requiere un ejercicio de empatía, comunicación constructiva, colaboración en equipo y saber negociar. Las personas deben ser resilientes y contribuir a gestionar las situaciones de incertidumbre o estrés.

Pero todo esto, se resume en tener una actitud positiva respecto al bienestar personal, social y físico y el aprendizaje a lo largo de la vida y en conseguir la capacidad de automotivación para conseguir mejorar la confianza en uno mismo, objetivo esencial para alcanzar el éxito en el aprendizaje. (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

Competencia ciudadana: En ella, destaca la habilidad y responsabilidad de comportarse como ciudadanos ejemplares y participar de nuevo plenamente en la sociedad de forma "*cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales,*

económicos, jurídicos y políticos, así como la sostenibilidad y los acontecimientos mundiales” (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

¿Qué se necesita para contar con esta competencia? Conocer la sociedad que rodea al individuo, la integración europea, ser conscientes de la gran diversidad y diferentes identidades culturales que forman las culturas europeas y mundiales. Esta competencia exige, al igual que las anteriores, la capacidad de interactuar eficazmente con otras persona, respetar los derechos humanos, garantizar la igualdad y justicia social...etc. (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

Competencia en conciencia y expresión culturales: Parte de la idea de la comprensión y el respeto a las ideas y su significado y cómo se expresan de forma creativa y se comunican en las distintas culturas a través de distintas artes como la escritura, la música...etc. *“Implica esforzarse por comprender, desarrollar y expresar las ideas propias y un sentido de pertenencia a la sociedad o de desempeñar una función en esta en distintas formas y contextos”* (Oficina de Publicaciones de la Unión Europea, 2018).

Los conocimientos, capacidades y actitudes que se necesitan para esta competencia incluyen: conocer las culturas a las que el individuo pertenece, (es importante conocer el entorno que nos rodea), el patrimonio, tradiciones, productos de la tierra... y distinguir cómo estos aspectos influyen en las ideas de las personas. También es importante tener una actitud abierta con las diferentes manifestaciones culturales y la voluntad de participar en diferentes experiencias de otras culturas.

Todas estas competencias mencionadas formarán las bases de las actividades y acciones que se desarrollen desde la biblioteca del parque, junto con las de DigComp.

3.2.3.- NOTA DE LA FEMP SOBRE EL MECANISMO DE RECUPERACIÓN Y RESILIENCIA

La FEMP, La Federación Española de Municipios y Provincias, publicó el 10 de Febrero de 2021 una [nota](#) sobre el mecanismo de recuperación y resiliencia presentado por el Gobierno de España el día 7 de octubre de 2020 anunciando el “Plan de Recuperación y Transformación y Resiliencia de la Economía española”. Este plan se fraguó basándose en la [Agenda del Cambio](#), la [Agenda 2030](#) y los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) de las Naciones Unidas.

Dichos documentos, se fusionan en varios puntos: la acción climática, impulsar la educación de calidad, conseguir una administración más eficiente para el ciudadano, reducir la desigualdad... Todos estos puntos, dan forma a la simbiosis entre el documento de DigComp, las competencias claves para el aprendizaje permanente y los ODS, simbiosis que sentará las bases de las actividades de la biblioteca.

Volviendo a la nota FEMP, esta concreta que, se estiman 79.796 millones de euros destinados al menos en un 37% a apoyar la transición verde y un **20% a la transformación digital** (porcentaje que nos ocupa para este proyecto), intentando cumplir así con las prioridades de los fondos europeos de recuperación.

Este plan, que está pensado para los próximos tres años, gira en torno a los cuatro pilares que el gobierno ha situado en el centro de la estrategia política económica: la transición ecológica, la transformación digital, la igualdad de género y la cohesión social y territorial. Estas líneas de trabajo pretenden poner en marcha la recuperación del bienestar e impulsar la economía a largo plazo (FEMP, 2021).

En lo referente a este proyecto, son de interés la transformación digital principalmente y en menor medida la igualdad de género y la cohesión social y territorial, conceptos ya vistos con anterioridad.

Como ya se especifica en el documento de la Agenda 2030, en su punto 7, “Políticas palanca para los ODS”, la nota FEMP también menciona estas políticas palanca o tractoras, que son diez y que afectaran directamente a los sectores productivos que tengan una mayor capacidad de transformación en el terreno económico y social. Estas diez políticas palanca pueden verse detalladamente en el documento adjuntado al principio del apartado y, aunque algunas de ellas puede que tengan cierto grado de interés para este proyecto, a continuación solo se mencionara el que nos compete en primera instancia, la política VII. Educación y conocimiento, formación continua y desarrollo de capacidades, a la que le corresponde un 12% del presupuesto total y dentro de la cual se especifica que, dentro de ese 12%, un 50% está destinado a **capacidades digitales**. Dentro de este porcentaje se pretende que trabajen las actividades de la biblioteca del parque para cumplir con los objetivos establecidos hasta ahora.

Según se estableció en una reunión de Ministros de Economía y Finanzas en la que intercambiaron opiniones sobre la aplicación del Mecanismo de Recuperación y Resiliencia, se esperaba que en la segunda quincena de febrero de 2021 los estados

miembros ya pudieran empezar a presentar sus planes de recuperación y resiliencia, por lo que este proyecto puede ir incluido en ese plan oficial que se puede y debe presentar.

Por último, mencionar que la nota FEMP indica que *“Teniendo en cuenta que en los PGE para 2021 hay una pre-asignación de fondos NG EU de 1.483 millones de euros, se propone el reparto de los mismos distribuidos por:*

- *Ayuntamientos capitales de provincia o con población igual o superior a 50.000 habitantes, y*
- *Diputaciones de régimen común, Cabildos y Consejos insulares.*

En este último caso, la financiación de los ayuntamientos con población inferior a 50.000 habitantes se haría a través de estas entidades supramunicipales” (FEMP, 2021).

Esto quiere decir que el Ayuntamiento de Huéscar recibiría las subvenciones de la Diputación de Granada.

3.3.- DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Como se ha venido anunciando a lo largo de todo el trabajo, las actividades van a descender de todas las competencias explicadas hasta ahora, involucrando a las competencias del documento de DigComp, las competencias clave para el aprendizaje permanente y su cohesión con la nota de la FEMP, y, cada actividad, reflejará a que competencia corresponde con exactitud.

La dificultad que entraña el desarrollo de estas actividades, se encuentra en la naturaleza de la biblioteca del parque. Se ubica en un entorno natural que no puede estar más alejado de lo que pudiera significar una competencia digital. Es por eso que aquí, se encuentra el hueso a pulir para conseguir que a pesar de eso, las actividades que se lleven a cabo cumplan con los objetivos marcados y por lo tanto esa será la corriente de actuación de todas las actividades que se planteen y que se pretenden conseguir en la medida de lo posible.

El documento **anexo 2**, con el desarrollo de las actividades, puede verse pinchando [aquí](#).

3.4.- RETROALIMENTACION CULTURAL

A lo largo de las actividades descritas en el anexo 2 se han mencionado varias entidades y centros con los que se propondría una colaboración para llevar a cabo estas actividades desde la biblioteca del parque.

Todos estos centros forman parte de la comunidad del pueblo de Huéscar y conseguir una retroalimentación cultural entre la biblioteca y todo ellos enriquecería tanto a los usuarios como a los propios centros y la imagen del pueblo.

A continuación se especifican los centros mencionados.

Centros escolares: Se ha hecho referencia en varias ocasiones a la colaboración con los colegios e institutos de Huéscar y no son pocos lo que se cuentan.

- CEIP Princesa Sofía
- IES Alquivira
- CEIP Cervantes
- CEIP Natalio Rivas
- IES La Sagra

Todos estos centros junto con la Biblioteca Pública Municipal Gonzalo Pulido, el Archivo Histórico Municipal, la Escuela de Arte y el Centro Ocupacional y de Rehabilitación ASPADISSE, forman la [Red de Bibliotecas Escolares de Huéscar](#), donde llevan más de 20 años colaborando y llevando a cabo actividades en común para eventos como el día del libro o fomentar la labor de formación de los centros en relación al patrimonio del municipio; actividades que la biblioteca y el archivo aprovechan para introducir también el patrimonio literario que posee el pueblo. Se crea una simbiosis entre todos estos centros y el Área de Cultura del Ayuntamiento de Huéscar. Tal ha sido su labor y tan innovadores fueron iniciando esta tarea hace más de 20 años que, se les invitó por parte de la Red Profesional de Bibliotecas Escolares de Granada a dar una charla al resto de profesionales del sector. Además han sido galardonados con el premio “Educaciudad” 2019 gracias a su labor en materia de igualdad y lucha contra la violencia de género e inclusión de la

etnia gitana en el marco socioeducativo del municipio. Por todo esto, es de interés del autor de este trabajo que se genere una colaboración también con la biblioteca del parque ya que sería un intercambio cultural realmente beneficioso para todas las partes.



32. Premio Educaciudad que se encuentra en la Biblioteca Pública Municipal Gonzalo Pulido de Huéscar. Amanda Juárez Sánchez. 2021.

Escuela de Artes Plásticas y Diseño de Huéscar: Además de formar parte de la Red de Bibliotecas Escolares de Huéscar y ser la luz creativa de muchas de las actividades que se llevan a cabo con dicha red, la colaboración que quiere la biblioteca del parque con la Escuela de Arte es en este caso individual entre ambos centros. En algunas actividades, se ha mencionado la necesidad de su apoyo para crear ciertos objetos que se necesitaran para el desarrollo de las mismas. Es el caso de la cabra que se empleará en la actividad “¿Dónde está la cabra?”, enmarcada dentro de las actividades de procesos creativos. También se podría solicitar su ayuda para realizar los cambios planteados en los objetivos de este trabajo. Son cambios a nivel físico o estructural de la biblioteca, tales como, el arco, los bancos, la fuente...

Centro Municipal de Información a la Mujer de Huéscar: En las actividades que fomentan la igualdad de género, es de vital importancia contar con esta entidad.

Ya se ha hablado del objetivo número 5 dentro de los ODS y sería una colaboración muy fructífera entre ambas entidades, e incluso se podría involucrar también a la Biblioteca Pública Municipal Gonzalo Pulido y crear un compendio entre los tres centros para lograr visibilizar a un mayor nivel la necesaria labor de la igualdad.

Oficina de Turismo de Huéscar: Si bien no se ha mencionado en las actividades, si se ha hecho referencia a la Oficina de Turismo en algún momento del proyecto, y es que, es un

factor importante a la hora de proyectar la imagen de la biblioteca. Se mencionó la importancia de llamar la atención no solo de los usuarios sino también de los turistas, ya que, convertirla en un reclamo turístico, es un canal directo de difusión de la cultura y todas las actividades que allí se desarrollen. Por todo esto, se precisa una colaboración también con este centro.

Y volviendo al término “retroalimentación cultural”, la retroalimentación más necesaria para la biblioteca del parque será la del usuario. Esta retroalimentación vendrá dada a través de una serie de formularios (tanto en formato online como en papel) que recogerán la opinión de los usuarios sobre la biblioteca pero también se recogerá de las estadísticas en participación, las peticiones de los usuarios, el seguimiento en redes, etc., aspectos todos que se podrán comprobar en su reactivación. Este aspecto se desarrollará más en profundidad en los resultados del trabajo.

4.- RESULTADOS

El problema principal que se planteaba al principio de este trabajo, era el abandono y deterioro que presentaba la biblioteca del Parque Municipal Rodríguez Penalva que, siendo un espacio con potencial había quedado relegado a una estructura, sin más, dentro del parque, que nadie hubiera podido imaginar que en otro tiempo hubiera sido una biblioteca (palabras textuales de los habitantes del pueblo).

A lo largo del trabajo, se ha intentado dar forma a la idea de reactivar la biblioteca mediante una serie de acciones e iniciativas que puedan lograr su puesta en marcha con la ayuda de las subvenciones otorgadas por el Gobierno. De esta manera se ha querido dar respuesta y solución a ese problema que solo se verá resultado si este TFG se materializase pues, es entonces cuando, se comprobaría si todos los esfuerzos plasmados sobre el papel han hallado sentido al hacerse realidad.

Al ser un planteamiento, lógicamente no se pueden ver los resultados ni la acogida de esta iniciativa pero, sí se plantea a continuación una recreación de la biblioteca si se encontrara en funcionamiento. Se han creado redes sociales para la biblioteca y se han utilizado a modo de “diario” para ir registrando las actividades que se han realizado en ella (siempre dentro de esta simulación) ya que sería lo que debería hacerse si la biblioteca estuviera abierta y representaría el canal de comunicación más rápido con los usuarios.

En el siguiente enlace se puede ver la página de Facebook de la biblioteca donde han quedado reflejadas algunas de las actividades que se quieren realizar: <https://www.facebook.com/Biblioteca-Parque-Municipal-Rodr%C3%ADguez-Penalva-Hu%C3%A9scar-104273371837599/>

Y en el siguiente enlace se puede visualizar el video promocional que se ha realizado simulando la reapertura de la biblioteca: <https://youtu.be/PRqBSf63RWY>

33. Video promocional de la Biblioteca del Parque Rodríguez Penalva. 2021. Amanda Juárez Sánchez.

Este video también se encuentra en la página de Facebook. Se puede apreciar que el Ayuntamiento de Huéscar ya ha iniciado la restauración pues, las estanterías están recién pintadas, solo hay que mirar las fotos del apartado del marco histórico para ver la diferencia.

También se ha creado un correo electrónico de contacto para la biblioteca: bibliorodriguezpenalva@gmail.com

5.- CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Llegando al final de este proyecto, queda en el aire todo lo que se podría hacer si se culminará de forma favorable. Con las subvenciones se podrían adquirir ordenadores portátiles para llevar las competencias digitales a todos los usuarios, alcanzar cualquier punto de la comarca con el bibliobús, comprar una colección adaptada a los usuarios que incluya autores locales y libros especializados en la vegetación del parque (estos libros pueden seleccionarse en función del informe de replantación del parque que se ha realizado en los últimos años), establecer un punto WIFI, etc.

Concluyendo, todo lo planteado es el resultado de una profunda investigación de los antecedentes del parque y la biblioteca y un estudio detallado de lo que podría favorecer más a la reactivación de la misma. Queda en manos del Ayuntamiento de Huéscar coger el guante que lanza este proyecto, pues en ellos se encuentra el poder para hacerlo realidad. Y no podría terminar este duro pero hermoso camino sino con una frase de Cicerón que parece hecha para esta ocasión:

“Si cerca de la biblioteca tenéis un jardín ya no os faltará de nada”

BIBLIOGRAFÍA

Agudo Prado, S., Fombona Cadavieco, J., & Pascual Sevillano, M. N. (2016). *La alfabetización digital de las personas mayores en Asturias*. *Magister*, 28(1), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.magis.2016.07.003> [Acceso 3 Mayo 2021].

Biblioteca de la UOC. (2018). *Las bibliotecas como espacios de creación*. Universitat Oberta de Catalunya. <http://biblioteca.uoc.edu/es/actualidad/las-bibliotecas-como-espacios-de-creacion> [Acceso 12 Abril 2021].

Carretero, S. Vuorikari, R. Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use*. European Commission. <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use> [Acceso 1 Abril 2021].

Departamento de Ciencias Naturales.- IES Alpajés. (2011). *Actividades para desarrollar la competencia digital*. Slideshare. <https://es.slideshare.net/fmedin1/actividades-para-desarrollar-la-competencia-digital> [Acceso 3 Mayo 2021].

EUR-Lex. (2006). *Aprendizaje permanente: competencias clave*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:c11090&from=ES> [Acceso 1 Abril 2021].

FEMP. (2021). *Nota sobre el mecanismo de recuperación y resiliencia*. Federación Española de Municipios y Provincias. [Acceso 24 Abril 2021].

Galvan, N. (2021). *Makerspaces en las bibliotecas*. Nubium. <http://nubium.es/blog/makerspaces-en-las-bibliotecas/> [Acceso 13 Abril 2021].

Informe Fracto. (2019, 11 abril). Biblioteca móvil lleva libros a niños italianos sin acceso a la lectura. <https://informefracto.com/la-nacion-y-el-mundo/biblioteca-movil-lleva-libros-a-ninos-italianos-sin-acceso-a-la-lectura/> [Acceso 5 Mayo 2021].

Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía. (2019). *Instituto de Estadística y Cartografía de Andalucía*. Portal de la Junta de Andalucía. https://www.juntadeandalucia.es/institutodeestadisticaycartografia/badea/informe/anual?CodOper=b3_151&idNode=23204 [Acceso 5 Mayo 2021].

La Moncloa. (2019). *Agenda del Cambio*. <https://www.lamoncloa.gob.es/consejodeminstros/Paginas/enlaces/080219-enlaceagendacambio.aspx> [Acceso 1 Abril 2021].

Lastreto, R. (2017, 20 octubre). La biblioteca móvil de Tokio. Soy Bibliotecario. <https://soybibliotecario.blogspot.com/2017/10/la-biblioteca-movil-de-tokio.html> [Acceso 5 Mayo 2021].

- López Gijón, J. (2021, 15 abril). *La nueva biblioteca de Andalucía*. Ideal. <https://www.ideal.es/opinion/nueva-biblioteca-andalucia-20210415230751-nt.html> [Acceso 22 Abril 2021].
- Marquina, J. (2020). *Makerspaces en bibliotecas: el fenómeno Bibliomakers*. Julián Marquina. <https://www.julianmarquina.es/makerspaces-en-bibliotecas-el-fenomeno-bibliomakers/> [Acceso 12 Abril 2021].
- Martínez, M. J. M. (2016, 29 enero). Los bibliobuses en la Comunidad de Madrid. SEDIC - Blog. <https://blog.sedic.es/2016/01/29/los-bibliobuses-en-la-comunidad-de-madrid/> [Acceso 5 Mayo 2021].
- Ministerio de Cultura y Deporte. (2020). *Laboratorios Bibliotecarios: espacios para la creación y experimentación colectiva*. <http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/bibliotecas/mc/laboratorios-bibliotecarios/portada.html> [Acceso 12 Abril 2021].
- Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. (2015). *Agenda 2030*. <https://www.agenda2030.gob.es/home.htm> [Acceso 1 Abril 2021].
- Morón García, I. (2020). *El parque municipal «Rodríguez Penalva» de Huéscar. El gran jardín del Altiplano Granadino*. Revista Velezana, 38, 272-291. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7660716> [Acceso 14 Marzo 2021].
- Naciones Unidas. (2015). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/> [Acceso 1 Abril 2021].
- Navarro Guillermo, C. (2014). *¿QUIÉN SOY?* Webclue (3 años) Día de la paz. <https://catigui.wixsite.com/webcluepazinfantil3> [Acceso 3 Mayo 2021].
- Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. (2020). *About EUR-Lex - EUR-Lex*. EUR-Lex. <https://eur-lex.europa.eu/content/welcome/about.html> [Acceso 20 Abril 2021].
- Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. (2006). *Aprendizaje permanente: competencias clave*. Competencias clave para el aprendizaje permanente: Un marco de referencia europeo. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=LEGISSUM:c11090&from=ES> [Acceso 20 Abril 2021].
- Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. (2018). *Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE)*. EUR-Lex El Acceso al Derecho de La Unión Europea. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604%2801%29> [Acceso 20 Abril 2021].
- Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad de Extremadura. (2020). *Competencias Digitales* [PDF]. NCC Extremadura. https://www.nccextremadura.org/wp-content/uploads/2020/05/CompetenciaDigital_PLANCD.pdf [Acceso 14 Abril 2021].

Rincones de Granada. 2021. *Parque Municipal Rodríguez Penalva*. [Online] Disponible en: <https://rinconesdegranada.com/parque-manuel-rodriguez-penalva> [Acceso 14 Febrero 2021].

Roman, A. (2019). *Why Makerspaces Are So Important in Public Libraries*. Blog Yasla. <http://yalsa.ala.org/blog/2018/11/26/why-makerspaces-are-so-important-in-public-libraries/> [Acceso 13 Abril 2021].

Román Casas, A. (2020). *Plan de Competencias Digitales para la Empleabilidad en Extremadura*. <https://www.nccextremadura.org/competenciadigital/> [Acceso 1 Abril 2021].

SIJE (Servicio de Información Juvenil al Estudiante). (2019). *Guía de actividades para fomentar la igualdad de oportunidades entre niños y niñas*. Fadae.org. https://www.iimas.unam.mx/EquidadGenero/papers/GUIA_DE_ACTIVIDADES_DE_I_GUALDAD.pdf [Acceso 4 Mayo 2021].

Ubik, biblioteca de creación de Tabakalera | Tabakalera - Donostia /. (2017). *Ubik, biblioteca de creación | Tabakalera - Donostia / San Sebastián*. <https://www.tabakalera.eus/es/biblioteca-creacion> [Acceso 12 Abril 2021].