

Tutoriales animados y podcasts, recursos Web 2.0 para la Alfabetización Informativa (ALFIN)

Lic. Juan Daniel Machín Mastromatteo

Bibliotecólogo Referencista
Biblioteca Pedro Grases, Universidad Metropolitana

jmachin@unimet.edu.ve

Miembro del Centro Internacional para la Ética de la Información
(International Center for Information Ethics)

<http://icie.zkm.de/>

Resumen

La Alfabetización Informativa (ALFIN) es una tendencia global en el área bibliotecaria que busca el desarrollo de una serie de competencias en los individuos que tienen que ver con el acceso a la información, su evaluación y su uso con la finalidad de formar usuarios en información que sepan acceder a las diversas fuentes de información, realicen búsquedas eficientes, utilicen la información de manera ética y responsable y además sepan distinguir y evaluar calidad bajo diversos criterios de rigor, de fondo y estilo, siendo esto indispensable en el ámbito académico. Atendiendo esta necesidad, la Unidad de Asesoría Documental y Servicios Electrónicos de la Biblioteca Pedro Grases, Universidad Metropolitana (UNIMET), ha desarrollado a este respecto el “Programa de desarrollo de competencias en el uso de la información”. Este programa comenzó impartiendo a estudiantes de la Universidad Metropolitana mediante actividades dinámicas y de carácter presencial, donde se utilizaron una serie de módulos instruccionales diseñados para desarrollar competencias informativas. El objetivo de este artículo es exponer algunas bases en que se sustenta y desarrolla este programa de ALFIN y presentar el diseño de recursos audiovisuales que complementan e incluso expanden el contenido de las actividades presenciales. Así como el programa de ALFIN, los recursos que se han venido elaborando son tutoriales animados y podcasts que se consideran el modelo educativo de vanguardia de la UNIMET, llamado AcAd (aprendizaje colaborativo en ambientes distribuidos), el uso de la información en general con fines académicos y de investigación, y las posibilidades de la web 2.0, extrapoladas al ámbito de una biblioteca universitaria para hacerla una Biblioteca 2.0.

Palabras clave

Alfabetización Informativa (ALFIN), Tecnología Educativa, Modelo educativo AcAd, Bibliotecas Universitarias, Biblioteca Pedro Grases (Universidad Metropolitana : Caracas), Tutoriales animados, Podcasts.

1. Introducción

La alfabetización informativa (ALFIN) desde las bibliotecas universitarias es una importante tendencia ya que se orienta principalmente hacia el adiestramiento de los miembros de las comunidades universitarias en función de desarrollar destrezas en la búsqueda, el uso y la evaluación de información y así permitan filtrar la gran cantidad de información que podemos recuperar, recibir, intercambiar y almacenar. Esto

repercute directamente en el desarrollo de los individuos no sólo en el aspecto profesional. Puede potenciar la capacidad de los individuos como investigadores y como usuarios de información en general. ALFIN, a pesar de adoptar diversos nombres, en esencia consiste en desarrollar en los individuos dentro de su área de influencia una serie de destrezas, para que estos sean cada vez más independientes y puedan resolver por sí mismos situaciones, que impliquen procesos asociados a la información, para reservar a los especialistas de las bibliotecas otras tareas.

Los procesos o destrezas que implican tratamiento de información son diversos, algunos de ellos manejados casi exclusivamente por los profesionales de la información. Dentro de las iniciativas de alfabetización en información la comunidad a la que sirve la biblioteca debe aprender a manejar las siguientes competencias informativas: buscar, recuperar, evaluar y usar información mediante instrumentos metodológicos e informáticos de calidad, densidad y relevancia. Para lograr un programa completo de ALFIN, debe tomarse en cuenta cada uno de los soportes y formatos en que la información puede estar almacenada, por lo tanto se desarrollarán alfabetizará en el uso de la información registrada en fuentes impresas y además se realizará alfabetización digital: uso de información en línea o en formato digital con fines de investigación y uso de bases de datos comerciales.

En cuanto al programa de ALFIN de la Biblioteca Pedro Grases de la Universidad Metropolitana (UNIMET) se ha decidido darle el nombre de “Programa de desarrollo de competencias en el uso de la información.”

2. La alfabetización informativa y el camino hacia la Biblioteca 2.0.

2.1. Alfabetización Informativa

En sus Normas sobre alfabetización en información para la educación superior, la Association of College and Research Libraries (ACRL-ALA), expone[1]:

- reconocer una necesidad de información
- determinar el alcance de la información requerida
- acceder a ella con eficiencia
- evaluar la información y sus fuentes
- incorporar la información seleccionada a su propia base de conocimientos

- utilizar la información de manera eficaz para acometer tareas específicas
- comprender la problemática económica, legal y social que rodea al uso de la información
- acceder a ella y utilizarla de forma ética y legal
- clasificar, almacenar, manipular y reelaborar la información reunida o generada
- reconocer la alfabetización en información como prerrequisito para el aprendizaje a lo largo de la vida.”

Para Marín[2]:

“la alfabetización informacional, sin embargo, es un marco intelectual para comprender, encontrar, evaluar, y utilizar información, actividades que pueden ser conseguidas en parte por el manejo de las tecnologías de la información, en parte por la utilización de métodos válidos de investigación, pero, sobre todo, a través del pensamiento crítico y el razonamiento. Es fundamental dimensionar la alfabetización informacional desde los contenidos y no sólo desde los soportes o canales (contenidos) extendiéndose el aprendizaje a lo largo de toda la vida a través de una serie de habilidades, con lo cual se distinguirá específicamente la alfabetización informacional del resto de alfabetismos constatando así su carácter integrador.”

Según la IFLA[3], las competencias informativas pueden ser agrupadas en:

1. Acceso

- a) Necesidad: decisión, expresión, inicio.
- b) Localización: búsqueda, selección, localización.

2. Evaluación

- a) Evaluación: análisis, generalización, valorización.
- b) Organización: categorización, estructuración, ordenamiento.

3. Uso

- a) Uso de información: aplicación, aprendizaje, utilización.
- b) Comunicación: uso ético, reconocimiento, estilo/estándares.

A su vez, Pinto, M.[4], en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), agrupa una serie de habilidades y competencias de gestión de la información para aprender a aprender. Éstas son:

- **Aprender a aprender**
 - Capacidad para aprender
 - Aprendizaje autónomo
- **Aprender a buscar y evaluar información**
- **Aprender a analizar, sintetizar y comunicar**
 - Aprender a analizar
 - Leer para aprender
 - Aprender a segmentar
 - Aprender a sintetizar
 - Aprender a esquematizar
 - Aprender a resumir
- **Aprender a comunicar**
 - Aprender a escribir
 - Aprender a citar
 - Aprender a presentar
- **Aprender a generar conocimiento**
 - Innovación y creatividad
 - Habilidades de investigación
 - Gestión de proyectos
- **Aprender a trabajar juntos**
 - Ética
 - Aprender a trabajar en equipo
 - Toma de decisiones y negociación
- **Usar la tecnología para aprender**
 - Sistemas operativos
 - Aplicaciones ofimáticas
 - Herramientas de comunicación
 - Entornos de aprendizaje

En el presente programa de ALFIN, tomamos como marco lo anteriormente expuesto, y le otorgamos especial importancia a las competencias expuestas en los dos modelos. Para la etapa inicial acordamos comenzar a trabajar en cada competencia (esto según el modelo de la IFLA). Haciendo énfasis en el acceso y la evaluación del modelo de Pinto, hemos tomado la competencia referente a aprender a buscar y evaluar información.

2.2. Modelo Educativo AcAd

A comienzos del año 1998 la UNIMET comienza un proceso de transformación institucional donde destacan la innovación tecnológica así como la actualización y la capacitación del personal docente y la reestructuración organizacional. Desde el punto de vista de la educación impartida se generaron innovaciones apoyadas en un nuevo modelo educativo denominado Modelo Educativo de Aprendizaje Colaborativo en Ambientes Distribuidos (Modelo AcAd). Este modelo es producto de un trabajo colectivo desarrollado dentro de la UNIMET, donde se analizaron y discutieron las nuevas tendencias de modelos educativos en el ámbito internacional. A continuación, citamos algunos de los principales aspectos expuestos por el Dr. José R. Bello, Vicerrector Académico de la UNIMET, como elementos determinantes de las bases en las cuales se fundamenta el Modelo AcAd[5]:

- **Educación centrada en el estudiante**

Comprende la necesidad de enfatizar la orientación del proceso educativo hacia aquellos a quienes las universidades sirve y, por consiguiente, en la necesidad de transformación de organizaciones centradas en el profesor a organizaciones centradas en el estudiante. Esto implica mayor responsabilidad en lo que el estudiante debe aprender en vez de lo que el profesor desea enseñar. Tal enfoque implica enfatizar aprendizajes en vez de enseñanzas, convertir al profesor en mediador de aprendizajes y lograr la responsabilidad del estudiante por su propio aprendizaje.

- **Educación durante toda la vida**

Enfatiza el requerimiento de contextualizar la educación superior en los conceptos de “educación permanente”, resultante de la necesidad de lograr nuevas competencias y niveles educativos durante toda la vida útil del ser humano y el compromiso de las instituciones educativas de proveer las oportunidades para posibilitar que la educación se convierta en un proceso continuo tipo red, que combine la educación con las experiencias de trabajo y la entrada y salida del sistema educativo a lo largo de la vida. Implica, además, preparar al ser humano en aprender cómo se aprende y la superación del mero dominio cognitivo frente al desarrollo de competencias.

- **Educación interactiva y colaborativa**

Se refiere al énfasis en incrementar la interactividad y la colaboración entre los estudiantes y entre éstos y el profesor. Esta caracterización resulta de los nuevos modelos pedagógicos emergentes fundamentados en el aprendizaje colaborativo facilitado por las tecnologías de información y comunicación, independiente de tiempo y espacio.

- **Aprendizaje distribuido y adaptativo.**

Comprende las modificaciones del proceso educativo como consecuencia del desarrollo de las tecnologías de información y comunicación y de las posibilidades de proveer sistemas distribuidos en diferentes ambientes, adaptados a necesidades y a procesos de aprendizaje individualizados.

A partir de estas consideraciones, se dispone que el programa de ALFIN a desarrollar, debe estar enmarcado dentro de este modelo educativo, principalmente por:

- Hacer uso de las tecnologías de información y comunicación, parte de él se centrará en el aprendizaje para el uso investigativo de herramientas informáticas, como buscadores y bases de datos comerciales.
- Tener un enfoque práctico y colaborativo: al incluirse una porción sintética y simple de algunos conceptos propios de las Ciencias de la Información, y desarrollar el componente práctico con ejemplos centrados en el estudiante y sus intereses y otros como soporte a los programas de las materias y labores investigativas que se encuentren realizando.

2.3. Web 2.0 y Biblioteca 2.0

“La Web 2.0 es la transición que se ha dado de aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones que funcionan a través del web, enfocadas al usuario final. Se trata de aplicaciones que generen colaboración y de servicios que reemplacen las aplicaciones de escritorio”[6].

“Los profesionales de la información están ya acostumbrados a que periódicamente aparezcan conceptos innovadores, tecnologías emergentes o nuevos paradigmas que se ofrecen como la revolución de las bibliotecas, como nuevas eras de la información. La biblioteca pública, cualquier tipo de unidad de información, ha visto ir modificándose su trabajo, sus técnicas, sus herramientas, sus recursos, pero no sus objetivos. El desarrollo tecnológico ha tenido mucho que ver en esta transformación y la aparición de los diferentes sistemas aglutinados dentro de la Web 2.0 abre nuevas posibilidades de comunicación e información, para la propia actividad bibliotecaria, para la comunidad profesional y para la prestación de los servicios a los usuarios.”[7]

Teniendo lo anterior en cuenta, una Biblioteca 2.0 es aquella que sabe redimensionar sus productos y servicios y utilizar las posibilidades que ofrece la Web 2.0. En el presente caso puede ser un tanto ambicioso y anticipado hablar de que la Biblioteca Pedro Grases ha pasado a ser una Biblioteca 2.0, sin embargo, este es un comienzo donde ya los profesionales de la información comienzan a utilizar tecnologías y recursos propios de la Web 2.0 y el personal ya comparte experiencias y genera contenidos utilizando la plataforma “Biblioteca Ágora”. La tarea siguiente será crear los espacios de participación para que los usuarios puedan crear contenidos junto con los responsables de los servicios bibliotecarios.

La biblioteca además de ocuparse de renovar su base de recursos en lo que respecta a su capacidad tecnológica, que comprende los equipos destinados a su personal, a sus usuarios y a los recursos comerciales que adquiere, debe ser capaz de generar recursos propios y, para las bibliotecas, la creación de contenidos multimedia es un reto y un campo muy amplio en donde puede desarrollar su capacidad de inventiva, esto le permitirá posicionarse delante de otras bibliotecas del mismo tipo. Aunque las bibliotecas universitarias no son las que típicamente asumen el papel de desarrollar programas de alfabetización informacional (es tarea propia de las bibliotecas públicas y nacionales), éstas son las que tienen como público a usuarios que requieren de atención personalizada y que poseen,

naturalmente, diversos niveles de conocimiento, por lo cual el público es muy diverso y, al mismo tiempo son éstas las bibliotecas que suelen invertir mayor cantidad de presupuesto en la compra de recursos de información comerciales y especializados, los cuales muchas veces son subutilizados, bien sea por desconocimiento de la comunidad en la utilización de estas herramientas que actualmente se encuentran en formato digital, o por falta de difusión. Por esto surge la pregunta, ¿qué mejor forma de comenzar a desarrollar recursos de ALFIN si no es para la utilización de estas herramientas? Al hacer esto, promocionamos la biblioteca, desarrollamos competencias en búsqueda y evaluación de la información y, además, justificamos la inversión que se realiza al adquirir estos productos.

2.4. Videotutoriales

Los servicios y recursos de información digitales y/o en línea suelen poseer manuales de uso y en ocasiones el mismo productor del servicio o recurso. En ocasiones los profesionales de la información crean “ayudas” o tutoriales para facilitar el uso de estas herramientas a los usuarios. Una característica de estos tutoriales o manuales es que han sido realizados a partir de pantallas estáticas con ejemplos e instrucciones de cómo utilizar el recurso. Si partimos de que una imagen vale más que mil palabras, este tipo de tutorial podría ser mucho más útil para un usuario que un correo con un texto explicativo o que una indicación verbal. Sin embargo consideramos que podemos dar un paso más allá al utilizar animaciones y secuencias grabadas directamente de las aplicaciones, que son más dinámicas y podrían tener incorporado cierto contenido interactivo para que el mismo usuario pueda saber si una manera de realizar una búsqueda en una base de datos es correcta o no, en forma de autoevaluaciones; además podemos incorporar narración y música considerando que debemos “conquistar” a una gran cantidad de usuarios “jóvenes e inquietos”, que son los estudiantes de pregrado de la Universidad Metropolitana. Para esta primera experiencia, no se ha introducido el componente interactivo anteriormente mencionado. Mas si se incorporó narración y música a los primeros 9 tutoriales realizados. Uno de ellos es el “Tutorial Anales de la Universidad Metropolitana”, el cual se decidió realizar ya que tenemos constancia de que muchos de los usuarios de la biblioteca no tienen conocimiento de esta publicación tan importante dentro de la UNIMET, y menos que está disponible en línea. Este tutorial muestra cómo utilizar la página de la publicación. Otros tutoriales son los de las bases de datos comerciales EBSCO, Proquest, Wilson Social Science, Legis, Microjuris, Literature Resource Center; el tutorial para el usuario del servicio de conmutación bibliográfica Celsius; y el tutorial para el uso del catálogo automatizado de la Biblioteca Pedro Grases.

2.5. Podcasts

“Podcasting es la *sindicación* de archivos de sonido, normalmente MP3, con un sistema RSS, que permite suscribirse y descargarlos de forma automática y periódica. Según distintas fuentes, el término podcasting proviene de la asociación de Pod vaina o cápsula (en muchos casos se asocia a iPod) y broadcasting, o radiodifusión.”[8]

Los podcast son recursos novedosos y dinámicos, generalmente de corta duración, sencillez y practicidad, en cuanto que son utilizados para promocionar o llamar la atención sobre un producto, servicio o contenido en la red. En nuestro caso consideramos que podemos utilizar y aprovechar las

características de esta tecnología para sumar otro tipo de recurso multimedia al programa ALFIN, el cual es otro medio para llegar al usuario y facilitar el desarrollo de competencias en el uso de la información y promocionar otras actividades o servicios bibliotecarios. Además, los dispositivos portátiles en donde se reproducen son muy populares últimamente y en general entre los estudiantes de la comunidad unimetana, los cuales son el público para los cuales están orientados principalmente. Esto no quiere decir que estos recursos no puedan ser reproducidos en computadoras o equipos audiovisuales caseros y que no sean útiles para los demás usuarios de la biblioteca o de la información en general.

Aunque desde el momento en que comenzamos a manejar la idea de elaborarlos, hemos pensado en desarrollar podcasts con contenidos en audio y video, a los que algunos llaman “vodcasts”, éstos están pensados para funcionar como una unidad de audio y video pero también como unidades separadas, es decir, el audio o el video por separado también deberían poder llevar el mensaje y cumplir la finalidad de cada pieza. El primer podcast se encuentra en desarrollo y está titulado: “Programa de desarrollo de competencias en el uso de la información”, El objetivo del mismo es reportar cómo se ha realizado este programa y por qué es relevante como actividad desarrollada en la UNIMET. Contará con una revisión de lo que ha sido el programa hasta el momento y con testimonios de estudiantes que hayan cursado el mismo en su modalidad presencial.

3. Conclusión

La Universidad Metropolitana plantea un modelo educativo de vanguardia con las características anteriormente expuestas y, en respuesta al requerimiento de la Universidad Metropolitana, la Biblioteca Pedro Grases asume el reto de colaborar en el desarrollo de las competencias informativas en la comunidad unimetana. Esta propuesta considera el modelo educativo asumido por la Universidad y busca seguir la pista de las nuevas tendencias y tecnologías utilizadas para la enseñanza y el aprendizaje al elaborar su programa de ALFIN. El desarrollo de este programa por parte de la Biblioteca influye notablemente en la percepción de la comunidad hacia la Biblioteca, lo cual le da un posicionamiento muy relevante al situarla como un eje dinámico de la Universidad Metropolitana, así como también se beneficia al potenciar el uso de las colecciones, promocionando y dando a conocer los servicios y recursos con que cuenta la Biblioteca, los cuales a veces podrían pasar desapercibidos, aumentando la frecuencia de visitas y justifica con esto los fondos asignados a la innovación y a la constante renovación de su base de recursos. Desde el punto de vista del impacto que debe causar el programa en el público al que va dirigido, el objetivo es desarrollar las competencias informativas relacionadas al acceso a la información, la búsqueda de información en general, la evaluación y el análisis del contenido; imprescindibles para ser un buen usuario de información. Además de los recursos desarrollados para el programa de ALFIN, en su modalidad presencial, es necesario desarrollar el tipo de recursos expuestos en el presente trabajo, los tutoriales animados y podcasts como recursos innovadores y digitales, que al ser colocados en línea, rompen barreras de tiempo y espacio, además de entrar en concordancia con el modelo educativo de la Universidad.

En el presente caso podría resultar un tanto ambicioso y anticipado decir que la Biblioteca Pedro Grases ha pasado a ser una Biblioteca 2.0, sin embargo, este es un comienzo, donde ya los profesionales de la información, comienzan a utilizar

tecnologías y recursos propios de la Web 2.0, con los recursos 2.0 que se han creado hasta el momento, los 9 tutoriales y el podcast, debemos crear mecanismos que nos permitan medir el impacto que representan, primeramente, para la comunidad unimetana con el fin de evaluar su calidad y relevancia. La tarea siguiente será seguir desarrollando contenidos con esta visión y crear los espacios de participación para que los usuarios puedan crear contenidos junto con los responsables de los servicios bibliotecarios.

4. Referencias

- [1] Council of Australian University Librarians Normas sobre alfabetización en información. 19 p. Disponible en: www.caul.edu.au/caul-doc/InfoLitStandards2001esp.doc 2001.
- [2] Marín, M. La alfabetización informacional: primeras nociones. Fundación Ciencias de la Documentación. 3 p. Disponible en: http://www.documentalistas.org/colaboradores/firmas/p1/auxiliadora_martin1.php 2006.
- [3] IFLA. Guidelines on information literacy for lifelong learning. IFLANET, 54 p. Disponible en: www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf 2006.
- [4] Pinto, M. Competencias. ALfin EEES. Disponible en: <http://www.mariapinto.es/alfineees/competencias.htm> 2007.
- [5] Bello, José Roberto. El modelo educativo de la Universidad Metropolitana. Cuadernos Unimetanos, Año I, No. I, pp. 24-32. 2004.
- [6] Maestros del Web. Qué es la web 2.0. Maestros del Web. Disponible en: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- [7] Arroyo Vázquez, Natalia and Merlo Vega, José Antonio. La biblioteca como usuaria de la web 2.0. *Proceedings 10as Jornadas Españolas de Documentación*, Santiago de Compostela. Disponible en: <http://eprints.rclis.org/archive/00009787/> 2007.
- [8] PodCastellano.com. “¿Qué es un podcast? Definición de podcasting.” PodCastellano. Disponible en: <http://www.podcastellano.com/podcasting>