



## **PROGRAMA DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL USO DE LA INFORMACIÓN DE LA BIBLIOTECA PEDRO GRASES: PRESENTE Y FUTURO**

***Juan Daniel Machín Mastromatteo***

*Afiliaciones: Universidad Metropolitana, Biblioteca Pedro Grases; Universidad Central de Venezuela, Escuela de Bibliotecología y Archivología; International Center for Information Ethics*

*Dirección: Esquina Santa Rosa a Santa Isabel, Edificio Las Brisas, Torre A, Piso 15, Apto. 15-1 A, San José, Caracas, Venezuela. Apartado Postal 1010*

*[jmachin@unimet.edu.ve](mailto:jmachin@unimet.edu.ve); [judamasmas@gmail.com](mailto:jdamasmas@gmail.com)*

### **RESUMEN:**

La Biblioteca Pedro Grases de la Universidad Metropolitana en Venezuela afronta día a día el reto de satisfacer las necesidades y requerimientos de información de la Universidad Metropolitana, cuya oferta académica es en su mayoría científica y técnica. La biblioteca realiza de una renovación constante de sus recursos y el desarrollo de las colecciones de estas áreas científico-técnicas y de la generación o adquisición de recursos y servicios para promocionarlos y adiestrar a sus usuarios en su uso y en el uso de la información en general, en parte para desarrollar un usuario de información autónomo y también justificar las actividades de la Biblioteca. Por esto nace el Programa de Desarrollo de Competencias en el Uso de la Información, el cual se ha aplicado por tres semestres consecutivos con dicho nombre y con la estructura de módulos instruccionales adaptados a las necesidades de estudiantes, profesores o investigadores que lo han cursado. Este Programa toma en consideración los modelos y tecnologías educativas de vanguardia a nivel internacional, como lo son el aprendizaje autónomo en ambientes distribuidos o diversos: dinámicas presenciales y no presenciales, el uso de recursos y tecnologías propios de la web y la biblioteca 2.0, además del modelo educativo de la Universidad Metropolitana.

### **ABSTRACT:**

The Pedro Grases Library faces the daily challenge of meeting the information needs and requests from the Metropolitan University of Venezuela, whose academic offer is mostly scientific and technical oriented. Through constant renewal of its resources and the development of the collections in these areas and with the creation or acquisition of resources and services to promote and train their users in their use and the use of information in general, partly to develop an autonomous user and justify the activities of the Library. Because of this the Information Competencies Development Program was created, it has been implemented for three consecutive semesters with the structure of



instructional modules tailored to the needs of students, teachers or researchers who attend. This program takes into account the international and innovative educational models and technologies, as the independent learning in distributed environments: presential and nonpresential activities, use of resources and technologies of Web 2.0 and the Library 2.0, in addition the educational model of the Metropolitan University.

## **PALABRAS CLAVE**

Alfabetización Informacional, Bibliotecas Universitarias, Biblioteca Pedro Grases, Universidad Metropolitana (Caracas, Venezuela), Programa de Desarrollo de Competencias en el Uso de la Información.



## INTRODUCCIÓN

La alfabetización informacional (ALFIN) desde las bibliotecas es una importante tendencia, ya que se orienta principalmente a adiestrar los miembros de las comunidades universitarias a desarrollar destrezas en la búsqueda de información y otras que permitan filtrar la gran cantidad de información con que cualquier persona se enfrenta hoy en día. Esto repercute directamente en el desarrollo de los individuos no sólo en el aspecto profesional, además, 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 los siguientes: buscar, recuperar, evaluar y usar información mediante instrumentos metodológicos, informáticos, de calidad, densidad, y relevancia de la información. 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 alfabetizará en uso de información en general, uso de información en fuentes impresas, se realizará además, alfabetización digital: uso de información en Internet con fines de investigación, y en el uso de bases de datos comerciales.

Para el programa de ALFIN de la Biblioteca Pedro Grases de la Universidad Metropolitana, se ha decidido darle el nombre de “Programa de Desarrollo de Competencias en el Uso de la Información.”

## PARTE I: LA CREACIÓN DEL PROGRAMA DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL USO DE LA INFORMACIÓN

### 1. Marco teórico

#### Alfabetización Informacional

En sus Normas sobre alfabetización en información para la educación superior, la Association of College and Research Libraries (ACRL-ALA) Council of Australian University Librarians (2001), expone:

“Alfabetización en información es una capacidad de comprender y un conjunto de habilidades que capacitan a los individuos para reconocer cuándo se necesita información y



poseer la capacidad de localizar, evaluar y utilizar eficazmente la información requerida. Una persona con aptitudes para el acceso y uso de la información es capaz de:

- 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 prerequisite para el aprendizaje a lo largo de la vida.”

Para Martín (2006):

“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 (contenente) 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 (2006), las competencias informativas pueden ser agrupadas en:

**i. Acceso**

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

**ii. Evaluación**

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



### iii. Uso

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

A su vez, Pinto, M. (2007), 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, estas 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.



## Modelo Educativo AcAd

A comienzos del año 1998 la Universidad Metropolitana (UNIMET), comienza un proceso de transformación institucional donde destacan la innovación tecnológica, actualización y capacitación del personal docente y 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:

- **Educación centrada en el estudiante:** comprende la necesidad de enfatizar la orientación del proceso educativo hacia aquellos a quienes las universidades sirven y, por consiguiente, en la necesidad de transformación de organizaciones centradas en el profesor a organizaciones centradas en el estudiante, lo cual 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 estos 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. Metodología.

En la Biblioteca Pedro Grases existe desde hace años un acercamiento a la comunidad unimetana, la cual, antes de la concepción de este programa de alfabetización, giraba en torno a las siguientes actividades:

- **Semana de iniciación:** es tradición en la UNIMET que a los estudiantes de nuevo ingreso, durante una semana, se les den recorridos por las instalaciones de la Universidad, y durante un día, pasan por grupos por los auditorios, escuchando charlas acerca de las diversas unidades y departamentos que realizan actividades dentro del recinto. A pesar que estas charlas son de muy corta duración, la Biblioteca envía personal que les explica algunos elementos básicos de su funcionamiento, como sus horarios, normas y servicios que la Biblioteca ofrece.
- **Visitas guiadas a la Biblioteca:** algunos profesores de los primeros semestres se acercan a la Biblioteca con sus estudiantes y ellos mismos, o



en conjunto con personal de la Biblioteca, se les da un recorrido por las diversas salas, mientras se les da adiestramiento para el uso del catálogo automatizado, o se les informa sobre el servicio de préstamo.

- **Tutoriales:** el personal de la Biblioteca había realizado unos tutoriales de ayuda para el uso del catálogo automatizado y bases de datos comerciales, los cuales se caracterizaban por ser muy generales y construido a base de capturas estáticas de pantallas de las aplicaciones; ahora, con la nueva visión adquirida por el programa de ALFIN, y asumiendo el modelo educativo AcAd, se han rediseñado y han resultado en tutoriales animados, interactivos, narrados y con música. Están pensados para complementar los módulos instruccionales en modalidad presencial, ya que serán colocados en la página web de la Biblioteca para su visualización y/o descarga para computadora o para dispositivos portátiles, como iPods.
- **Charlas de inducción:** estas charlas son solicitadas por profesores de diversas materias, de también diversos momentos de las carreras, y en este caso son algunos bibliotecólogos de la Biblioteca, quienes cumplen el papel de facilitadores, para adiestrar a los estudiantes o profesores en cuanto al uso de los servicios electrónicos que se ofrecen.

Estas últimas charlas han evolucionado hacia una mezcla de entrenamiento, con componentes de evaluación de fuentes de información, manejo de tesauros y bases de datos comerciales. Esta actividad ha causado una impresión tal en las autoridades universitarias, que se ha decidido dar a la Biblioteca la responsabilidad de desarrollar un programa de alfabetización informacional, que será parte de distintas asignaturas claves, a lo largo de las distintas carreras que se imparten en la UNIMET, como son: Introducción a la Computación, Proyecto Emprendedor, Metodología de la Investigación, y Taller de Trabajo Final.

Dados estos requerimientos, se formó una comisión dentro de la Biblioteca, conformada por bibliotecólogos y asesorada por docentes y educadores de profesión, para que trabajara al respecto. Se realizaron diversas lecturas, las más relevantes serán señaladas más adelante, en las referencias del presente trabajo. A partir de las lecturas, nos concentramos en lo que son las competencias señaladas en el apartado anterior, en especial a la de “aprender a buscar y evaluar información”, como comienzo del programa, por ser más afín a la actividad bibliotecaria.

El paso siguiente fue comenzar a trabajar en el diseño de tres módulos, con los que se comenzaría el programa, con sus respectivas presentaciones en Powerpoint y/o Flash; sus ejercicios prácticos, y evaluaciones para feedback que nos permitirá expandir y mejorar el programa.





### 3. Diseño instruccional

Para realizar el diseño instruccional, hemos utilizado una adaptación de los componentes propuestos por Aguilar (1989), que pueden resumirse de la siguiente manera:

#### Componentes básicos:

1. **Objetivos:** expresiones concisas de lo que se espera observar en los participantes al concluir cada módulo instruccional.
2. **Contenidos:** temas que describen en función de los objetivos, las etapas que contiene cada módulo.
3. **Evaluación:** proceso que permite verificar los aprendizajes logrados por los participantes de acuerdo a los objetivos del programa. Se elaboró una evaluación para los participantes y una evaluación para el programa en sí, para que exista un feedback que permita enriquecerlo y mejorarlo.

#### Componentes específicos

4. **Actividades:** conjunto de acciones e instrumentos que utiliza el facilitador para desarrollar los conocimientos en los participantes.
5. **Recursos:** medios, materiales, equipos e instalaciones que permiten el desarrollo satisfactorio de los módulos instruccionales.

### 4. Los Módulos del Programa

- **Módulo 0: Introducción y Orientación en la Búsqueda de Información.**
  - ✓ Objetivo: dar a conocer la Unidad de Asesoría Documental y Servicios Electrónicos (UADSE) y los recursos electrónicos de la Biblioteca e introducir a los participantes en la búsqueda y uso de la información.
  - ✓ Contenido: Estrategias básicas de búsqueda. Palabras clave, descriptores, limitadores, directorios, índices, tesauros y operadores booleanos, calidad de la información. Uso del catálogo de la Biblioteca "Pedro Grases"
- **Módulo 1: Desarrollo de Habilidades Informativas y Búsquedas en Internet.**



- ✓ Objetivo: ofrecer a los participantes herramientas de búsqueda de información en Internet, como fuente de investigación y lograr el desarrollo de competencias informativas.
- ✓ Contenido: Matriz de competencias informativas. Formulación de preguntas claves. Estrategias de búsqueda. Evaluación de las fuentes. Ética, propiedad intelectual y derechos de autor. Motores de búsqueda. Navegación Web. Técnicas de navegación. Uso de Google como herramienta de investigación.

## ■ Módulo 2: Introducción a tres Bases de Datos Comerciales

- ✓ Objetivo: optimizar el uso de las bases de datos comerciales, adiestrando usuarios en cuanto a su uso y manejo.
- ✓ Contenido: tres bases de datos comerciales seleccionadas según las carreras de los participantes. Acceso a las bases de datos, estructura y herramientas de búsqueda.

## PARTE II: VIDEOTUTORIALES Y PODCASTS

### 1. Web 2.0 y Biblioteca 2.0

Van Der Henst (2005) define como la Web 2.0 como 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

Vázquez y Vega (2007) afirman que 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.

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. 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 sí 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.

### 3. Podcasts

En el portal Podcastellano (2005) aparece que 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.

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.



### **PARTE III: CONCLUSIÓN Y FUTURO DEL PROGRAMA DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL USO DE LA INFORMACIÓN**

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.

Este programa ha resultado en la articulación de actividades que se complementan constantemente mediante cursos presenciales, tutoriales animados, podcasts y el portal universitario y de educación a distancia “Biblioteca Ágora”, desarrollado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso en Chile y adaptado a las necesidades de la Universidad Metropolitana en Venezuela. Dichas actividades se concentran en el desarrollo de competencias en los individuos en cuanto al acceso, uso y evaluación de la información, sin importar su necesidad de información en sí, ni su nivel



de instrucción. Este Programa de Alfabetización Informativa busca su propia evolución en la generación de conocimiento de manera colaborativa, a partir de la interacción del personal de la Biblioteca como artífices de producciones audiovisuales y multimedia que buscan asumir la estética y maneras de un producto “hecho en casa”, pero con el debido rigor y relevancia académica justos para una formación universitaria, pero al mismo tiempo aptos para la sociedad en general. Nos queda seguir explorando las posibilidades de la Web 2.0 e intentar construir una gran comunidad de práctica activa, que potencie la generación de conocimiento dentro de la comunidad universitaria y además sirva para difundirlo en Internet. Sería interesante que mediante estas tecnologías, los propios usuarios de la biblioteca crearan insumos y productos de información, utilizando videos, fotos, wikis, blogs, repositorios, entre otros. Queda mucho que hacer con respecto a la conexión de este programa con la Universidad también, es necesaria una mejor articulación de los módulos que lo conforman a las estructuras de las carreras, que en el caso de la Universidad Metropolitana, comparten diversos elementos en común.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, J. *El diseño de instrucción en la planificación de la enseñanza*. [en línea]. Universidad Metropolitana, 1989. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: <http://ares.unimet.edu.ve/programacion/bppr30/web/Dise%F1o&Planificacion.pdf>
- Arroyo Vázquez, Natalia; Merlo Vega, José Antonio. *La biblioteca como usuaria de la web 2.0*. [en línea]. Proceedings 10as Jornadas Españolas de Documentación, Santiago de Compostela, 2007. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: <http://eprints.rclis.org/archive/00009787/>
- Bello, José Roberto. El modelo educativo de la Universidad Metropolitana. Cuadernos Unimetas, Año I, No. I, pp. 24-32. 2004.
- Council of Australian University Librarians. *Normas sobre alfabetización en información*. [en línea]. 2001. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: [www.caul.edu.au/caul-doc/InfoLitStandards2001esp.doc](http://www.caul.edu.au/caul-doc/InfoLitStandards2001esp.doc)
- IFLA. *Guidelines on information literacy for lifelong learning*. [en línea]. IFLANET, 2006. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: [www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf](http://www.ifla.org/VII/s42/pub/IL-Guidelines2006.pdf)
- Marín, M. *La alfabetización informativa: primeras nociones*. [en línea]. Fundación Ciencias de la Documentación, 2006. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: [www.fundacioncienciasde.ladocumentacion.es/alfabetizacion/alfabetizacion.htm](http://www.fundacioncienciasde.ladocumentacion.es/alfabetizacion/alfabetizacion.htm)



2008]. Disponible en Web:  
[http://www.documentalistas.org/colaboradores/firmas/p1/auxiliadora\\_martin1.php](http://www.documentalistas.org/colaboradores/firmas/p1/auxiliadora_martin1.php)

- Pinto, M. [en línea]. *Competencias*. [en línea]. ALfin EEES, 2007 [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: <http://www.mariapinto.es/alfineees/competencias.htm>
- Van Der Henst, Christian. Qué es la web 2.0. [en línea]. Maestros del Web, 2005. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/web2/>
- PodCastellano.com. *¿Qué es un podcast? Definición de podcasting*. [en línea]. PodCastellano. [consulta: 1 de diciembre de 2008]. Disponible en Web: <http://www.podcastellano.com/podcasting>