



AULA EXPANDIDA: POTENCIAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES EN LA FORMACIÓN DE BIBLIOTECARIOS

Ramiro Guzmán González
Instituto de Educación Superior N° 6001
Universidad Nacional de Salta (UNSa)
ramiroguzman2010@gmail.com

Eje N° 2: Bibliotecarios y competencias de la cultura digital

El objetivo de esta ponencia es comentar la experiencia del dictado virtual de las materias “Las Bibliotecas en el Contexto Sociocultural” y “Recursos y Servicios de Información”, pertenecientes a la Tecnicatura Superior en Bibliotecología y Ciencias de la Información del Instituto de Educación Superior N° 6001 de la provincia de Salta. En cada una de ellas, los futuros bibliotecarios y bibliotecarias desarrollaron competencias digitales que servirán como sustento de su futuro ejercicio como profesionales de la información.

Competencias digitales – Educación en Línea – Formación en Bibliotecología

Introducción

El año 2020, se caracterizó por los importantes cambios que produjo en la sociedad desde el punto de vista económico, social, político y principalmente en el universo de la educación y la salud. La pandemia, producto del COVID-19, provocó una limitación de la enseñanza presencial en las diferentes instituciones educativas y potenció de sobremanera la necesidad de migrar a un territorio digital que permitiera continuar con los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación en general. En este contexto, el Instituto de Educación Superior N° 6001 “Gral. Manuel Belgrano” de la provincia de Salta, no estuvo ajeno a esos cambios y tuvo que recurrir a una plataforma educativa digital, al uso de herramientas de videoconferencia y a buscar nuevas formas de interacción que garanticen la continuidad pedagógica entre docentes y estudiantes.

Del Aula a la Pantalla

Todo cambio implica un proceso de aprendizaje constante hasta lograr los objetivos propuestos inicialmente. Sin embargo, la transición de una educación presencial a una educación a distancia, obliga a repensar las particularidades de trabajo con los estudiantes en un entorno digital. La Educación a Distancia¹ ha sido conceptualizada de diversas maneras a lo largo del tiempo, en donde lo particular fue el énfasis sobre la comunicación mediada entre docentes y estudiantes (Garrison, 1993; García Aretio, 2001). Asimismo, existe otra corriente que prefiere hablar de Educación en Línea al pensar esta como la construcción de un espacio de encuentro a partir de la utilización de la tecnología (Schwartzman, 2014). En este sentido, el gran desafío dentro de ese escenario fue incorporar nuevos criterios para trabajar esta comunicación mediada por tecnologías con los estudiantes en un contexto que para muchos de ellos era desconocido y generó una gran incertidumbre respecto de esta nueva modalidad de trabajo en línea. Cabe destacar, que no se realizó a nivel institucional una estadística que contemplara la cantidad de estudiantes que tenían acceso a Internet y a algún dispositivo que le permitiera cursar las materias, aspecto que sin duda significó la deserción de un considerable número de estudiantes.

Este proceso de transición fue una adaptación permanente al cambio tecnológico y donde se debía definir una nueva función pedagógica que amplíe criterios e incorpore una nueva matriz tecnológica y comunicativa necesaria para poder llevar a cabo una enseñanza dentro de un entorno digital. Como sostiene Schwartzman (2014):

Es indispensable trabajar desde un enfoque en el que se valora la necesidad de dar tiempo a que se desarrolle el proceso de construcción que supone aprender y desde el que se reconoce que, al tratarse de una práctica social y humana, no todo podría anticiparse, aunque se conozca al grupo de estudiantes, el contenido a enseñar y la estrategia a desarrollar. (p. 18).

Este aspecto, vinculado al tiempo para que se lleve a cabo una propuesta en línea, es de vital importancia porque garantiza conocer detenidamente los recursos con los que cuenta

¹ Este trabajo no pretende indagar en las diferencias entre Educación a Distancia y Educación en Línea sino poner el foco en la tecnología como vehículo que posibilita la interacción educativa desde un enfoque social y cultural.

cada estudiante para trabajar en una materia bajo esta modalidad y considerar el aprendizaje como un proceso social por lo que es necesario diseñar experiencias formativas que promuevan la colaboración (Gros Salvat, 2011).

El primer objetivo en el dictado de las materias fue pensar más allá de la plataforma, es decir, considerar que contenidos y de qué manera se realizaría la interacción con los estudiantes según los medios disponibles en ese momento. La planificación de la clase consistió en analizar cada aspecto que estaba incluido dentro de la planificación inicial y vincularlo con los componentes necesarios para la elección de una plataforma, los recursos digitales para usar en las actividades y como método de participación y el tiempo estimado para el desarrollo de la propuesta en general y los medios de interacción y socialización en línea de los contenidos a trabajar.

Inicialmente, y por la urgencia en la elección de una plataforma, se utilizó Google Classroom para el dictado de las materias “Las Bibliotecas en el Contexto Sociocultural” y “Recursos y Servicios de Información”. Luego de un mes de trabajo, teniendo en cuenta las directivas del Ministerio de Educación, migramos a la plataforma e-educativa². La misma no presentó mayores complicaciones para los estudiantes en cuanto a la interfaz, usabilidad y el empleo de las diversas herramientas que ofrece. Sin embargo, el trabajo con los y las estudiantes necesitó de un seguimiento y de una tutoría permanente para lograr que cada uno de ellos pueda participar y realizar el cursado de las materias sin inconvenientes.

Dentro de la plataforma, y con el fin de garantizar una mayor socialización, se estableció el uso de foros de trabajo distribuidos en cada materia de la siguiente manera:

- Foro de presentación
- Foro de consultas generales de la materia
- Foro de trabajo por unidad curricular
- Foro de consultas por unidad curricular
- Foro de cierre de la materia

Asimismo, otras herramientas que se utilizaron para mantener contacto directo con cada estudiante fueron la mensajería interna y el chat grupal que brinda esta plataforma. Los

² Más información de esta plataforma en <https://www.educativa.com/campus/>

resultados fueron positivos y generaron un espacio ameno de intercambio en cada una de las materias. Cabe destacar, que estas herramientas se complementaron con la comunicación a través del grupo de WhatsApp creado en cada una de las materias. En este sentido, es necesario destacar lo que expresa Rodríguez Valerio (2020) sobre esta aplicación:

Los entornos de aprendizaje tradicionales que se ven complementados con el uso de WhatsApp pueden mejorar el rendimiento académico de los educandos, ya que la utilización de redes sociales promueve el aprendizaje colaborativo, una participación activa de los estudiantes y la posibilidad de aprender en cualquier momento y en cualquier lugar, además incentiva su motivación hacia el curso. (p. 7).

El posicionamiento como bibliotecarios en un entorno digital

Barbera (2004) define como e-actividades a los “contextos virtuales de actividad educativa que vertebran un conjunto de tareas secuenciadas o interrelacionadas entre ellas para conseguir los objetivos educativos” (p. 32). El diseño de cada una de las actividades en este contexto virtual, tuvo como objetivo el posicionamiento de cada estudiante como futuro profesional, empleando un importante entramado de recursos para poder desarrollar las mismas. Se priorizó el uso de herramientas de software libre y en línea que permitieran a los y las estudiantes tuvieran acceso sin limitaciones con el fin de mantener el enfoque colaborativo.

Estas actividades lograron un desarrollo paulatino de una serie de competencias digitales por parte de los y las estudiantes, competencias que se caracterizan por tener un carácter multidimensional en el que se engloba un conjunto de herramientas, conocimientos y actitudes en los ámbitos tecnológico, comunicativo, mediático e informacional que configuran una alfabetización compleja, múltiple y abocada a la toma de decisiones estratégicas y éticas (Gisbert y Esteve 2011; Díaz-Arce y Loyola Illescas, 2021). En relación a esto, Marquina (2016) manifiesta que las competencias digitales de un bibliotecario deberían abarcar los siguientes aspectos:

- Conocimiento tecnológico y digital
- Comunicación y trabajo en equipo en red
- Orientación al usuario online

- Gestión de la información en internet
- Aprendizaje continuo
- Liderazgo digital
- Cazador de tendencias digitales

De este modo, podemos afirmar que las competencias digitales que desarrollaron los y las estudiantes durante el cursado se asemejan a lo propuesto anteriormente y se describen a continuación:

1. Uso de una plataforma educativa: Dentro de este punto es necesario destacar el aprendizaje y uso de una plataforma. Cada elemento de la plataforma requería de una exploración previa y el empleo para poder cursar las materias mencionadas inicialmente. Las dos plataformas utilizadas fueron Google Classroom y Educativa.
2. Manejo de herramientas de diseño digital: Este segundo punto, aglutina el conocimiento técnico para realizar piezas digitales como infografías, mapas conceptuales, presentaciones, imágenes para difundir en redes sociales, etc. En ese sentido, las herramientas que podemos destacar son Canva, Infogram, Piktochart y Snapseed.
3. Uso de herramientas de audio/video: Algunas actividades estuvieron vinculadas a la producción de videos educativos y podcast. Se tuvieron en cuenta los dispositivos que tenía cada estudiante al momento de cursar las materias, por lo tanto, se utilizaron herramientas para pc y aplicaciones para celular. Las herramientas que se utilizaron fueron: Audacity, Shotcut, Inshot y FilmoraGo.
4. Herramientas de trabajo colaborativo: La colaboración, dentro del escenario virtual, fue clave para lograr una mayor interacción dentro de las materias que permitiera enriquecer la discusión sobre cada tema abordado. Las herramientas colaborativas empleadas fueron: Padlet, Google Drive y Dropbox.
5. Gestión de redes sociales – (Fan Page en Facebook): Una de las actividades que tenían que desarrollar el grupo de estudiantes, consistía en crear una fan page en Facebook para una Biblioteca ficticia. En este sentido, cada grupo gestiono la administración de esta red social y se posicionó como bibliotecarios dentro de una unidad de información. La red social que se utilizó para esta actividad fue Facebook

y se crearon publicaciones, efemérides y se trabajó con la interacción por medio de los estados dentro de esta plataforma.

La tutoría como instrumento tecno-pedagógico

En el inicio de este trabajo, se mencionó la importancia de la tutoría para garantizar la continuidad de cada estudiante en el cursado de la materia. Caldeiro et al (2014) definen al tutor como un “asesor que guía a los alumnos con la intención de acompañarlos a lo largo del proceso de aprendizaje, ayudarlos a encontrar respuestas, a negociar diferencias y a sostener la motivación” (p. 118). Por lo tanto, las acciones de acompañamiento (Tabla 1) a cada estudiante permitió que las materias se puedan desarrollar de forma efectiva y el número de estudiantes sea óptimo para el escenario educativo. Dentro de este espacio se procuró que cada uno de ellos se sienta libre para reflexionar, debatir y discrepar de los contenidos abordados, y al mismo tiempo, sea un lugar de respuesta ante las consultas que pudieran surgir en el cursado.

Tabla 1: *Rol del tutor para facilitar el discurso*

Presencia Social	Presencia Cognitiva
Dar la bienvenida a los participantes cuando entren al debate	Centrar el debate en cuestiones clave
Mostrarse amable y animar a los participantes a dirigir el debate	Plantear interrogantes estimulantes
Proyectar la personalidad como tutor y permitir a los participantes que le conozcan como persona respetando ciertos límites	Identificar asuntos complejos que surjan a partir de las respuestas
Sugerir que los participantes entren en el sistema al menos 3 veces a la semana	Desafiar ideas preestablecidas y provocar la reflexión
Animar a los participantes para que reconozcan las aportaciones de los demás cuando contesten a contribuciones específicas	Moderar el debate pero no excesivamente
Elogiar las aportaciones que lo merezcan	Poner a prueba las ideas de forma teórica o de método indirecto mediante su aplicación

Emplear un tono coloquial y no demasiado formal	Avanzar cuando el debate caiga o haya alcanzado su propósito
Animar a la participación de los participantes pasivos	Facilitar la consciencia metacognitiva
Expresar sentimientos pero sin estallar	
Usar el humor con cuidado, por lo menos mientras se alcanza un cierto nivel de familiaridad	
Animar a los participantes a comunicarse vía e-mail sobre sus motivos de tensión o ansiedad	

Nota: Cuadro obtenido de Garrison y Anderson, 2005

Reflexiones finales

Por último, se puede aseverar que los estudiantes de primer y segundo año de la Tecnicatura Superior en Bibliotecología y Ciencias de la Información del Instituto de Educación Superior N.º 6001 desarrollaron competencias digitales que servirán para el ejercicio de su futura profesión la cual demanda que los mismos tengan, además del enfoque social como principal elemento de esta profesión, un conjunto de habilidades digitales que garantizarán la entrega de un óptimo servicio en el lugar donde deban desempeñar su función como profesionales de la información. Sin embargo, es necesario aclarar que la transición a un entorno digital lleva tiempo y que la alfabetización informacional y tecnológica sigue siendo fundamental para lograr una educación más inclusiva, justa y que logre eliminar la brecha digital presente en la sociedad.

Referencias bibliográficas

Barberá, E. (2004) *La educación en la red: Actividades virtuales de enseñanza y aprendizaje*. Paidós.

Bustos Sánchez A. y Coll, S. (2010) Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*. Enero-Marzo 2010, vol. 15, Núm. 44.

Díaz-Arce, D. y Loyola Illescas, E. (2021) Competencias digitales en el contexto COVID-19: una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*. 3 (1), 120-150.
<https://www.revistainnovaeducacion.com/index.php/rie/article/view/181/212>

García Aretio, L. (2001) *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Ariel Educación.

Garrison, D. R (1993) Quality and access in distance education: theoretical considerations. En Keegan, D. (Ed.) *Theoretical principles of distance education*. Roulledge.

Garrison, D. R., y T. Anderson (2005) *El e-learning en el siglo XXI: investigación y práctica*, Octaedro.

Gisbert, M., y Esteve, F. M. (2011). Digital learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. *La Cuestión Universitaria*, 7, 48–59.
<http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359/3423>

Gros Salvat, B. (2011) *Evolución y retos de la educación virtual; construyendo el e-learning del siglo XXI*. Editorial UOC.

Marquina, J. (2016) Competencias digitales en el bibliotecario actual. *Desiderata*. 1(1). 22-23. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5975846>

Schwartzman, G., Tarasow, F., Trech M. (2014). Dispositivos tecno-pedagógicos para enseñar: el diseño de la educación en línea. En: Schwartzman, G., Tarasow, F., Trech M. (Comp.) *De la educación a distancia a la educación en línea; aportes a un campo en construcción*. Homo Sapiens.

Rodríguez Valerio, D. (2020). Más allá de la mensajería instantánea: WhatsApp como una herramienta de mediación y apoyo en la enseñanza de la Bibliotecología. *Información, Cultura Y Sociedad*, (42), 107-126. <https://doi.org/10.34096/ics.i42.7391>