

Título: Programa de Alfabetización Informativa de la Universidad Central de las Villas

Title: Information Literacy Program of Central University of Las Villas

Autor principal: Lic. Grizly Meneses Placeres

**Institución: Centro de Documentación e Información Científica-Técnica
Universidad Central de Las Villas**

Dirección: Carretera a Camajuaní Km 5 ½. Santa Clara. Villa Clara

País: Cuba

Teléfono: 281419, 281503

Correo: grizly@uclv.edu.cu; grizlym@yahoo.es

Resumen

La aplicación de un proceso de alfabetización informativa (Ai) en la educación superior, gana cada vez mayores adeptos. El diseño de programas y currículos por parte de la biblioteca universitaria o de facultades se convierte en una necesidad dentro de tan importante desarrollo. El trabajo expone la primera versión del programa de Ai para la comunidad universitaria, destinado principalmente a estudiantes del curso regular diurno. Se indican además elementos teóricos y conceptuales de los programas Ai. Incluye conclusiones y referencias bibliográficas.

Palabras Clave

alfabetización informativa; biblioteca universitaria; programa

INTRODUCCIÓN

Existen disímiles programas de Ai. Muchos difieren entre sí, lógicamente, pues están dirigidos a sectores diferentes, están diseñados para distintas categorías de usuarios y se basan en diferentes modelos de Ai que reflejan un escenario particular. En contraste con esto, para **Dupuis** (1997 citado en Bawden, 2002) un programa de Ai no debe centrarse en enseñar destrezas de una fuente o situación particular, sino que deben impulsar el aprendizaje de procesos y principios generalizados para la selección, búsqueda y manipulación del contenido.

Esto alude a la filosofía de la Ai de formar habilidades informativas para ser utilizadas en cualquier contexto o para la resolución de problemas de la vida -ya sea profesional o personal -, sin embargo influirá en gran medida el diseño de los contenidos incluidos en el programa. Debido a que, a juicio de la autora, aunque sea en un escenario particular, si se logra la necesaria vinculación con la realidad no tan específica de una biblioteca y sus recursos, si se diseñan actividades prácticas que efectivamente impulsen el pensamiento crítico del estudiante, si se logra obligar al estudiante (a partir de los contenidos) a buscar más allá de lo que su biblioteca posee, se está favoreciendo el aprendizaje de procesos al cual llama la atención **Dupuis**. Aunque se redunde en la idea de que -al decir de **Badwen** (2002: 388)-*muchos programas de Ai parecen ser más*

bien extensiones directas de los programas de formación de usuarios, con un énfasis en las fuentes de relevancia específica para el área concreta de los estudiantes.

En 1989 **Olsen** y **Coons** describieron que debía recoger un programa de Ai para un entorno académico. Se basaron en 5 metas principales, desglosada cada una en objetivos específicos:

1. Comprender el papel y poder de la información en una sociedad democrática.
2. Comprender la variedad de contenidos y formatos de la información.
3. Comprender los sistemas normalizados de organización de la información.
4. Desarrollar la capacidad de recuperar la información procedente de una variedad de sistemas y de varios formatos.
5. Desarrollar la capacidad de organizar y manipular la información para varias tareas de acceso y de recuperación de la información en el futuro.

Por su parte la autora **Bruce** (2003) planteaba algunos elementos que a su juicio deben estar presente en un programa de Ai. Estos son:

1. Recursos para facilitar el aprendizaje de habilidades específicas, ej. Paquetes de mejoramiento de habilidades de información basada en Web y otros puntos de necesidad, o auto-instrucción.
2. Currículo que proporciona la oportunidad de aprender habilidades específicas, ya sea al principio de un curso o en un punto de necesidad.
3. Currículo que requiere compromiso en actividades de aprendizaje que requieran interacción continua con el ambiente informacional.
4. Currículo que proporciona oportunidades para la reflexión y documentación del aprendizaje sobre prácticas efectivas de información.

Sin embargo el **Instituto de Alfabetización Informacional** (ALA, 2002), importante organismo en este campo, ha publicado las características que debe tener un programa de Ai, así como los requisitos fundamentales: Misión, Metas y Objetivos, Planificación, Apoyo administrativo e informacional, Articulación con el plan de estudios, Colaboración, Pedagogía, Personal, Extensión, Valoración / Evaluación. Es válido destacar que estas características no describen ningún programa concreto, sino que representan elementos luego de estudiar varios programas de Ai (ALA, 2002).

Estas visiones que recogen los aspectos necesarios a tener en cuenta en un programa de Ai - o programa de postgrado- nos acercan a elementos importantes que de una forma u otra están reflejados en todos. **Olsen & Coons** planifican su programa a partir de los pasos o elementos que incluyen los modelos de Ai como pueden ser el dominio de la variedad de fuentes de información, cómo citar dichas fuentes y como denominador común la utilización de las tecnologías de la Información y las Comunicaciones. **Bruce** advierte sobre la adquisición de habilidades específicas que pueden ir desde la identificación de recursos en la web hasta la reflexión en torno al trabajo realizado. Meritorio destacar su pronunciamiento sobre la interacción con el ambiente informacional otro elemento a favor de lo que **Olsen & Coons** planteaban con respecto al diseño de programas específicos. En el caso de la propuesta del **Instituto de Alfabetización Informacional** hay 3 elementos de suma importancia: apoyo

administrativo, colaboración y personal involucrado. Estos constituyen 3 pilares que impulsan de manera primordial el desarrollo exitoso de un programa, porque se dependerá en este tipo de programa, más que en otros, de la colaboración. Se recalca más que en otros por la naturaleza del programa. En primer lugar porque proviene del mundo bibliotecario, donde las relaciones, es decir, la colaboración con los docentes históricamente no ha sido la que se desearía. En segundo por la necesidad de que programas como estos aparezcan en el escenario de la sociedad actual y que no es visto, desafortunadamente así todavía por los administrativos, función adicional que tiene el profesional de la información de hacerse reconocer como tal. Y en tercero, porque los programas educacionales (currículo de las carreras), lógicamente siempre tendrán el apoyo incondicional y necesario para desarrollarse pues constituyen la razón de ser de la universidad: la formación del profesional, desventaja que pudieran tener los programas de Ai de no reconocerse como parte integrante de dicha formación del profesional. Otro elemento que tocan todas estas visiones, en algunos casos explicitas y en otros no tanto, es la evaluación del programa tal es el caso del **Instituto de Alfabetización Informacional** precisando el tipo de evaluación así como el alcance.

Virkus (2003) menciona varios de los programas que actualmente se llevan a cabo en Europa. Entre ellos se encuentran los seguidores del modelo del Reino Unido (SCONUL) como la *University of Sheffield*, *Brithish Open University* etc. Otros programas son reconocidos por la comunidad científicas como la Universidad de Leeds en el Reino Unido. En el territorio Norteamericano existen también programas de Ai el *Programa de la Universidad de Louisville*¹. Otro ejemplo es el de la Universidad de Berkeley, California denominado *Teaching Library*. En Australia se destaca el *GLIP (Graduate Information Literacy Program)* de la *Universidad Nacional de Australia*.

A partir de lo expuesto anteriormente, el **OBJETIVO GENERAL** del trabajo es:

- Exponer el diseño del programa de Ai de la Universidad Central de Las Villas.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para el diseño del programa de tuvieron en cuenta las guías propuestas para este tipo de programa. Además de los aspectos que según la ALA deben estar presentes de un estudio de este tipo.

Se determinó utilizar el **Big6 Skills** de los autores Michael B. Eisenberg y Robert E. Berkowits. Ganó rápidamente la atención por su simplicidad y fácil uso. Es el más conocido en el campo y es enseñado ampliamente a los estudiantes como guía para sus investigaciones. Este modelo daba a los estudiantes un marco sistémico para la resolución de problemas y que podían ser usados con estudiantes a todos los niveles de enseñanza.

The Big Six skill (Eisenberg, 2004)

1. Definición de la tarea

1.1 Define el problema de información.

¹ Visitar <http://www.louisville.edu/infoliteracy/>

1.2	Identifica la información necesaria para completar la tarea (para resolver el problema de información).
2. Identifica las estrategias de búsqueda: información apropiada a las necesidades	
2.1	Determina la colección de posibles recursos (lluvia de ideas).
2.2	Evalúa los diferentes posibles recursos para determinar las prioridades (selecciona los mejores recursos).
3. Localización y acceso	
3.1	Localiza recursos (intelectualmente y físicamente)
3.2	Encuentra información dentro de los recursos
4. Uso de la información	
4.1	Une (ej. lee, oye, mira, toca) la información de un recurso
4.2	Extrae la información relevante de un recurso
5. Síntesis	
5.1	Organiza la información de múltiples recursos
5.2	Presenta la información
6. Evaluación	
6.1	Juzga el producto (efectividad)
6.2	Juzga el proceso de solución de problemas de información (eficacia)

Existen razones que justifican esta elección. Para **Eisenberg** (2004) es un modelo que no solo está dirigido a niños, sino que por su flexibilidad puede utilizarse en todas las materias y con personas de todas las edades; es adaptable y flexible, puede ser aplicado en cualquier situación de información (cine, televisión, computadoras etc); No es un modelo lineal, es decir, sus procesos no necesariamente deben aplicarse paso a paso; El uso y aplicación de la tecnología toma significado dentro del proceso. En cada uno de los pasos el estudiante hará uso de las tecnologías para lograr el objetivo; Comparaciones entre modelos de Ai realizadas (Stripling, 1999; Eisenberg, 2004) pueden demostrar que Big6 Skills es un modelo aplicable y sobre todo de fácil entendimiento. Mientras otros modelos dedican más de una fase a la identificación de la necesidad de información (Stripling/Pitts, Kuhlthau), Big6 Skills hace mayor énfasis en las habilidades de localización, acceso y uso, elementos que –sin pretender jerarquizar– influyen de forma directa en el nivel de alfabetización del estudiante. Otro aspecto relevante – a juicio de la autora– de este modelo es que define a través de sus pasos que se entenderá por uso de información, categoría de suma importancia dentro de un proceso de Ai; Este modelo tiene una representación directa dentro de cada una de las normas sobre aptitudes para el acceso y uso de la información de la ACRL/ALA. Haciendo aún más viable los mecanismos de evaluación y control.

RESULTADOS

I. FASE DE DISEÑO

a. Declaración de Intenciones:

Misión: Fomentar en los estudiantes de la UCLV una cultura informacional a partir de la formación y desarrollo de habilidades informativas que responda a su formación como un profesional competente.

Objetivo General: Desarrollar habilidades informacionales en los estudiantes de la UCLV para su formación como futuros profesionales.

Objetivos Específicos:

1. Reconocer el rol del CDICT como primer eslabón para la búsqueda de información necesaria para el apoyo a la docencia e investigación.
2. Consolidar en los estudiantes la expresión de necesidades de información reales y efectivas.
3. Dotar a los estudiantes de la diversidad de fuentes de información existentes para la resolución de sus problemas.
4. Desarrollar habilidades para la búsqueda efectiva de información a partir de mecanismos y herramientas para su recuperación.
5. Valorar la importancia de la evaluación de fuentes de información, a través del dominio de mecanismos y criterios para dicho proceso.
6. Identificar los elementos fundamentales para la organización y representación de la información.
7. Potenciar el uso de la TIC para los procesos de búsqueda, organización, representación y divulgación de la información.
8. Diferenciar adecuadamente el uso de las citas y referencias bibliográficas en los trabajos realizados.
9. Ampliar el conocimiento de productos de información que favorezcan una cultura de intercambio y divulgación entre estudiantes.
10. Reflexionar sobre el uso ético de la información en el proceso de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes

b. Contenidos de la enseñanza

Los contenidos del programa fueron diseñados a partir del examen del modelo seleccionado y el análisis del diagnóstico aplicado a los estudiantes implicados en la muestra. Estos contenidos se impartirán a partir de la planificación con las facultades, pero la biblioteca también los ofrecerá de manera individual a los interesados, independientemente de la carrera y el año que cursen, sin embargo tendrán que demostrar su conocimiento de contenidos previos en un examen de suficiencia.

CONTENIDO	OBJETIVO AL QUE TRIBUTA	HABILIDAD QUE RESPONDE (correspondencia con el modelo escogido)	MODALIDAD
Nombre: Conozca el CDICT <i>Objetivos:</i> -Conocer la información que posee el CDICT - Dominar las herramientas que posee el CDICT para la búsqueda de información.	1	Big Skill 2 y 3 (2.1, 3.1, 3.2)	Presencial Teórico Práctico y

Nombre: Cómo expresar necesidades de información <i>Objetivos:</i> - Dotar a los estudiantes de herramientas para hacer más efectivas sus consultas en la biblioteca o en la red.	2	Big Skill 1 (1.1, 1.2)	Presencial Teórico y Práctico
Nombre: Fuentes de Información. <i>Objetivos:</i> Conocer la tipología de fuentes de información	3	Big Skill 2 (2.2)	Presencial y/o Virtual Teórico y Práctico
Nombre: Búsquedas de información. <i>Objetivo:</i> Realizar búsquedas de información efectivas. Valorar Importancia de la búsqueda y recuperación de información Dominar Mecanismos y Herramientas de recuperación de información.	4, 7	Big Skill 2 (2.1, 2.2)	Presencial Teórico y Práctico
Nombre: Revista Referativa Current Content. <i>Objetivos:</i> -Revisar por diferentes vías -Buscar de forma rápida y completa -Elaborar, ejecutar y grabar perfiles o estrategias de búsquedas. -Exportar resultado al endnote -Solicitar artículos a los autores	5, 7	Big Skill 2 y 3 (2.2, 3.1, 3.2)	Presencial y/ o Virtual Teórico y Práctico
Nombre: Entrenamiento en las BD PERI. <i>Objetivos:</i> -Ofrecer una breve descripción del programa PERI -Ofrecer experiencia práctica sobre el registro y la obtención de acceso a los recursos de información electrónica ofrecidos por el PERI -Crear habilidades en el uso de los recursos de información disponibles a través de PERI	1, 7	Big Skill 1,2 y 3 (1.2, 2.1, 2.2, 3.1)	Presencial y/ o Virtual Teórico y Práctico
Nombre: Procesamiento y representación de la Información. <i>Objetivos:</i> -Interpretar los principios teóricos que se aplican en el proceso de descripción de fuentes de información. -Identificar los elementos del libro que sirvan para el procesamiento y representación de la información -Adquirir las habilidades necesarias para efectuar el procesamiento y representación de la información.	6, 7	Big Skill 4 y 5 (4.2, 5.1, 5.2)	Presencial Teórico y Práctico
Nombre: Gestor Bibliográfico (Endnote) <i>Objetivos:</i> -Construir Bibliotecas Personales Digitales -Insertar citas a partir de diferentes estilos -Formatear bibliografías -Facilitar la elaboración de artículos mediante plantillas (EndNote)	6, 7	Big Skill 4 y 5 (4.2, 5.1)	Presencial y/ o Virtual Práctico

Nombre: Confección de bibliografías Objetivos: -Conocer diferentes estilos para la confección de la bibliografía. -Establecer diferencias entre cita y nota al pie -Confeccionar bibliografías según el formato de las fuentes de información.	8	Big Skill 4 y 5 (4.2, 5.1, 5.2)	Presencial y/ o Virtual Práctico
Nombre: Divulga tus saberes. Objetivos: -Conocer diferentes productos de información que pueden realizar los estudiantes.	9	Big Skill 5 y 6 (5.2, 6.1, 6.2)	Presencial Teórico y Práctico
Nombre: Elementos ético-legal de la información Objetivo: -Conocer los aspectos éticos y legales que giran alrededor del uso de la información.	10	Big Skill 6 (6.1, 6.2)	Presencial Teórico

c. Modos de enseñanza

El programa diseñado contribuirá de forma inevitable al *aprendizaje* de los estudiantes. Se elaboró teniendo en cuenta los elementos teóricos y conceptuales que rigen este proceso. Para poder confeccionar el programa de Ai fue necesario conocer el arsenal teórico fundamental en el cual descansan la pedagogía y la psicología educacional y dentro de esta específicamente el aprendizaje como factor clave de la Ai. Luego entonces, se impone una interrogante *¿cómo tributan las teorías del desarrollo cognitivo planteadas por estos autores en el programa de Ai que se presenta?* Sin dudas, la inserción se refleja directamente en las actividades que se planifican para la impartición de los contenidos previstos, lógicamente por el nexo que existe con la pedagogía. Es en la confección de los cursos y clases, preparadas por bibliotecarios y profesores, donde los criterios vigotskianos consolidan el proceso de enseñanza/aprendizaje de los estudiantes. Es en la realización y concepción del programa de Ai cuando toman vigencia los planteamientos de **Bruner** y su enseñanza de forma escalonada o currículum en espiral. La relación se hace evidente en la medida que el diseño de los tutoriales, las guías interactivas e hipertextuales hechas por la biblioteca o en la propia naturaleza de las modalidades propuestas en el programa, se propicie el aprendizaje significativo de **Ausbel** y se mantengan presentes los postulados de **Piaget** Tiene mucho peso en este momento la propia forma de dar las clases, es responsabilidad del profesor o bibliotecario propiciar dentro del aula un ambiente en que reine el espíritu del aprendizaje, donde se tengan presentes las concepciones de **Bandura**, **Rogoff**, es decir, encontrar “ganchos” que conecten e involucren al estudiante en la necesidad de ser partícipe de este proceso de Ai en la universidad.

El programa utilizará una enseñanza a partir de clases presenciales y guías y tutoriales de la biblioteca.

d. Estructura del programa

Para la ejecución del programa se realizó una división por año que cursa el estudiante y su grado de complejidad con respecto al uso de la información. De esta forma queda instituido de la siguiente manera:

- 1er año de las carreras. Taller de iniciación. Con carácter obligatorio este taller responde al objetivo 1 del programa. Cierra con un ejercicio al final del semestre donde de forma sencilla se apliquen los contenidos aprendidos.
- 2 o 3 año. Proyectos de Información. Para realizar este proyecto el estudiante tendrá que cursar los contenidos propuestos en el programa. Podrá escoger la modalidad, aunque siempre se recomendará la presencial en temas teóricos. En este caso, las bibliotecas conjuntamente con la facultad planificarán la manera de dar los contenidos. Pues estos, aunque están enunciados de forma general, siempre se enmarcarán en las especialidades de los estudiantes principalmente la parte práctica de la actividad. Por ejemplo: *Fuentes de información electrónicas para psicología*. Se denomina proyecto de información porque siguiendo el objetivo de la universidad, el resultado tiene que ser un producto de información. Producto que tributará a los estudiantes de grados inferiores y que constituirá la evaluación de alguna asignatura en particular o formará parte de ella. Es decir, este proyecto no será una evaluación más del estudiante, sino que podrá ser vista dentro de las evaluaciones de las asignaturas propias del estudiante. Se plantea en uno u otro año por las particularidades de las carreras, donde algunas en 2 año todavía están en las asignaturas básicas y de la especialidad o viceversa. Se planificará a través de los llamados convenios Biblioteca-Facultad, partiendo de los planes de ICT en las facultades y la metodología aprobada para el trabajo de información en la universidad.
- 4 año. Proyecto de Información. A diferencia del proyecto anterior. En este año será dedicado íntegramente a la realización de la investigación documental que responda al tema de trabajo de diploma del estudiante. En este caso no se verá obligado a participar en las sesiones de la biblioteca sobre estos temas, sino que presentará al final del año el resultado. Aquí se potenciará la atención personalizada por parte del especialista en información.

A partir de lo planteado sería:

- Taller (1)
- Conferencias (20)²
- Clases prácticas (18)

e. Evaluación y apreciaciones

El programa de Ai se propone de forma flexible. Todas las actividades implican como resultado final una evaluación del contenido, explicada con anterioridad. Se hará alusión en todo momento a las normas planteadas por las ALA y sus indicadores, por la correspondencia casi exacta con el modelo **Big6 Skills** escogido.

La revisión del programa de forma general se realizará cuando se detecten anomalías en el sistema. El mecanismo siempre será a partir de las propias evaluaciones de los estudiantes implicados.

II. RECURSOS HUMANOS

El recurso humano participante del programa será:

- Los estudiantes con el rol de actores principales del programa

² Es un promedio de 2 conferencias por curso. Aunque algunos serán totalmente prácticos.

- Los profesores que en esta primera versión fungirán como tutores de los estudiantes para la actividad.
- Los especialistas en información de todas las bibliotecas de facultad. Además del equipo de programadores del centro y el grupo de servicios especializados. Sus roles fundamentales son asesoría e instrucción tanto de profesores como de alumnos.

III. APOYO

- *Institucional*: La aprobación de la metodología de trabajo con la información en rectoría constituyó el primer paso institucional. Se ha consolidado los encuentros preparatorios del comité de bibliotecas. Se han firmado convenios de trabajo Biblioteca-Facultad para el desarrollo de actividades de información que tributan directamente al programa.
- *Humano*: En el caso de los profesores para apoyar la actividad no ha sido como se esperaba, pues se ha interpretado la actividad de forma errónea. Sin embargo hoy son más los interesados en el programa. Los jefes de carreras – por citar un ejemplo- han comprendido la importancia del proceso, se han pronunciado entonces por apoyarlo. Por otra parte los especialistas de información del CDICT, asumieron desde el principio la tarea del programa con disciplina y conciencia, resultado que se evidencia en la consecución de las diferentes actividades, cursos etc
- *Material y Financiero*: Un factor decisivo en este proceso es sin dudas el recurso material y financiero del que se dispone. La existencia de un programa internacional de cooperación en la UCLV ha favorecido con creces el diseño e implementación de algunas acciones del proceso. Este programa VLIR -por sus siglas en flemish- es el consejo de Universidades Flamencas del Gobierno Belga. Tiene el desarrollo en la universidad de 8 proyectos por área, entre las que están: redes e informatización, CDICT, facultades de educación a distancia farmacia, ciencias agropecuarias, ingeniería y licenciatura en química, humanidades. Cada uno de estos proyectos es financiado por dicho consejo. En el caso del CDICT el efecto se ha materializado en que para comenzar el programa se cuenta actualmente con aula climatizada para las clases dentro del CDICT, 1 televisor, 1 pizarra acrílica, laboratorio con 15 PC para el desarrollo de actividades de información dentro del CDICT³, Se cuenta con scanner para la digitalización de documentos, se ha destinado dinero a la compra de material bibliográfico (libros, obras de referencia etc) por los años dentro del proyecto, al acceso de Bases de Datos, y se prevee el servicio de reproducción impresa de materiales.

CONCLUSIONES

- El desarrollo de programas de Ai favorece el uso efectivo de la información en la comunidad universitaria.

³ Por dificultades con la seguridad (aseguramiento de las ventanas), ajenas al CDICT, este laboratorio aun no esta funcionando, pero existe el local, las PC, red.

- Se escogió el modelo Big6 Skills para el diseño del programa de Ai de la UCLV.
- El programa de Ai elaborado para la comunidad estudiantil de la UCLV constituye el primer escalon para iniciar un proceso de esta magnitud en la universidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALA (2002). *Guidelines for instruction Programs in Academia Libraries* [en línea] [Consultado: 12 enero de 2006]. Disponible en URL: http://www.ala.org/aas1Template.cfm?Section=Information_Power&Template=/ContentManagement/ContentDisplay.cfm&ContentID=19937C
2. ALA (2004). *Presidential Committee on Information Literacy: Final Report*. [en línea]. Disponible en: <http://www.ala.org/ala/acrl/acrlpubs/whitepapers/presidential.htm> > [Consulta: 10 febrero 2004].
3. Bawden, D (2002). "Revisión de los conceptos de alfabetización informacional y alfabetización digital". *Anales de la Documentación*. no 5, pp 361-408.
4. Bruce, C (2003). "Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior". *Anales de la Documentación*. no 6, pp 289-294.
5. Dupuis, EA (1997). "The information literacy challenge: addressing the changing needs of our student through our programs". *Internet References Service Quarterly*. vol 2, no. 2-3, pp 93-111 **Citado por** Op. cit. (3)
6. *Enciclopedia general de la educación* (1999). Barcelona, Océano
7. Eisenberg, M (2004). *Information literacy: essential skills for the information age*. 2ed. Wesport, Libraries Unlimited
8. Olsen, JK (1989). *Cornell University's information literacy program in coping with information illiteracy: bibliographic instruction for the information age*. Pieran Press, **Citado por** Op. cit. (3)
9. Stripling, B. K (1999). *Learning and libraries in an information age: principles and practice*. Englewood, Libraries Unlimited.
10. Virkus, S (2003). "Information literacy in Europe: a literature review". *Information Research*. vol 8, no 4.