

Congreso Iberoamericano

LA EDUCACIÓN ANTE EL NUEVO ENTORNO DIGITAL



formaciónib))

ISBN 978-84-948417-1-2

El referencista: un recurso lúdico para pensar el desarrollo de las competencias informacionales y digitales en escolares

Lopez Saldaña, María Laura
Universidad Nacional de Entre Ríos
lauralopezsal@gmail.com

López, Marta Susana
Universidad Autónoma de Entre Ríos
martalopezcorf@gmail.com

Resumen

A partir de los resultados arrojados por las Pruebas “Aprender” en 2017, el Consejo General de Educación de Entre Ríos fortaleció las propuestas existentes de formación docente continua con la implementación de ateneos para bibliotecarios con el fin de responder y mejorar los niveles de desempeño de los escolares de nivel primario. Uno de los contenidos que se introduce en estos encuentros es el de Alfabetización informacional y digital especialmente porque no es un contenido suficientemente presente en las titulaciones de bibliotecario y porque la implementación de estrategias que busquen desarrollar las competencias informacionales y digitales en los escolares fortalece el diálogo pedagógico entre docentes de aula y bibliotecarios como también el de potenciar el uso didáctico de la biblioteca. En respuesta a este escenario, se presenta a los docentes y bibliotecarios un juego didáctico para escolares, en versión gráfica y posteriormente adaptado al entorno digital, con el fin de interpelar a los mediadores a través de la experiencia de la actividad lúdica el planteo de un programa formativo para el desarrollo de competencias informacionales y digitales.

Palabras clave

Competencias informacionales, Competencias digitales, Experiencia lúdica

Introducción

A partir de los resultados arrojados por las Pruebas “Aprender” en 2017, el Consejo General de Educación de Entre Ríos fortaleció las propuestas existentes de formación docente continua con la implementación de ateneos para bibliotecarios con el fin de responder y mejorar los niveles de desempeño de los escolares de nivel primario. Uno de los contenidos que se introduce en estos encuentros es el de Alfabetización informacional, especialmente porque no es un contenido suficientemente presente en las titulaciones de bibliotecario y porque la implementación de estrategias que busquen desarrollar las competencias informacionales y digitales en los escolares fortalece el diálogo pedagógico entre docentes de aula y bibliotecarios como también el de potenciar el uso didáctico de la biblioteca. En respuesta a este escenario, se presenta a los docentes y bibliotecarios un juego didáctico para escolares en versión gráfica y posteriormente adaptado al entorno digital, con el fin de interpelar a los mediadores a través de la experiencia de la actividad lúdica el planteo de un programa formativo para el desarrollo de competencias informacionales y digitales

Marco teórico

Invitar a los escolares a “investigar” comprendiéndose por esto, a indagar en fuentes documentales para motivarlos en la lectura de descubrimientos científicos, hechos curiosos o en ampliar sus conocimientos sobre un tema presentado, es una consigna muy sostenida entre los docentes de nivel primario en las escuelas de la región y en la que subyace la idea, por parte del maestro, de que los niños cuentan con competencias informacionales y digitales desarrolladas, esto es, que los escolares saben ante una necesidad de información, buscar, localizar, evaluar y utilizar eficientemente la información requerida en diferentes soportes. Sin embargo, en un estudio anterior (López, 2011) describimos las limitadas competencias informacionales que desarrollan los niños durante su formación general básica en relación con

los parámetros internacionales y cómo desde el aula y la biblioteca escolar entendida como centro de recursos de aprendizaje, no favorecen ni sistematizan este aprendizaje ni lo contemplan como contenido curricular.

Entendemos que en la actividad investigativa que un lector/ usuario inicia en el aula y continúa en la biblioteca es necesario resignificar el valor de la consigna como motor que impulsa al niño a la búsqueda, a la exploración de la información, entendida no solo como dato sino como comprensión de los procesos sociales, naturales, etc. Nos distanciamos aquí, lo que referíamos en el inicio, a la búsqueda que hace el escolar cuando el docente le da un tema para completar lo dictado en clase, busca en el libro o en internet, copia fragmentos sin comprender a fondo, lo que refleja un modelo de lectura que le pide al alumno solo decodificar, responder preguntas, copiar y memorizar.

Este planteo supone la generación de situaciones en las que se formulen interrogantes, se planteen problemas, búsqueda de explicaciones, etc. para lo cual la biblioteca escolar ha de estimular propuestas propias o compartidas con los otros docentes en el desarrollo de contenidos para posibilitar el logro de competencias informacionales y digitales que permitan a los alumnos manejarse con autonomía ante la diversidad y complejidad de la información. Estas competencias que posibilitan al lector aprender a informarse, a ser capaz de encontrar información suponen un proceso de aprendizaje mediante el cual uno identifica una necesidad o define un problema; busca recursos aplicables; reúne y consume información; analiza e interpreta; sintetiza y comunica eficazmente a otras personas; y evalúa el producto realizado (Gómez Hernández, 2001). En este escenario entran en juego los conceptos de alfabetización en información y digital que a pesar de sus lógicas diferencias subrayan que la adquisición de destrezas de uso inteligente de las nuevas tecnologías pasa al menos por el dominio instrumental de las TIC entretelado con el desarrollo de habilidades cognitivas relacionadas con la obtención, comprensión y producción de información y con la comunicación e interacción social a través de las tecnología (Área Moreira, 2008). Pensar de manera integrada estas alfabetizaciones suponen un desafío pedagógico y didáctico al bibliotecario y docente a la hora de planificar un programa escolar que propicie el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Una respuesta a este reto lo puede dar el juego. Ponerse las gafas lúdicas, como explica Ordás (2018), es valorar el poder del juego como una forma de implicar a los escolares en los espacios físicos y virtuales de las bibliotecas para generar conversaciones, aprendizaje, creación y descubrimiento colectivo, convirtiéndolas en motor de cualquier transformación. En este sentido se ha planteado la experiencia que se relata en el presente trabajo.

Objetivos

- Diseñar un juego de mesa y su versión digital con el fin de generar un programa facilitador en el desarrollo de competencias informacionales y digitales en escolares.
- Divulgar la propuesta lúdica entre docentes y bibliotecarios escolares de nivel primario en actividad en las escuelas de la región.
- Reflexionar a partir de la experiencia lúdica de los docentes y bibliotecarios sobre la implementación de un programa formativo para el desarrollo de competencias informacionales y digitales

Metodología

En referencia a lo planteado se diseñó “El referencista” un juego didáctico de mesa cuyas consignas fueron redactadas teniendo presente los estándares, indicadores y modelos de competencias informacionales para estudiantes de organismos internacionales. De esta manera, algunas de las preguntas presentan planteos para delimitar el objetivo de la búsqueda, otras, buscan que el participante establezca jerarquías y relaciones de subordinación entre distintos conceptos. En tanto que las demás apuntan a la consecución de determinados objetivos como saber localizar la información en un centro documental, conocer la ubicación de cada tipo de documento en el espacio de la biblioteca, localizar la información en los documentos, reconocer los distintos instrumentos periféricos de información en los impresos, utilizar correctamente los instrumentos de recuperación de la información en los documentos impresos, conocer los distintos tipos de información. Esta propuesta lúdica se divulgó en los foros didácticos de bibliotecarios escolares lo que coadyuvó con la implementación de programas de desarrollo en competencias informacionales en las bibliotecas escolares de nivel primario. Posteriormente con la incorporación del Aula Digital Móvil (ADM) en el marco del Programa Nacional “Conectar Igualdad”, esto es, un conjunto de dispositivos (netbooks, pizarra digital interactiva, router, etc.) que se ponen a disposición de los bibliotecarios y alumnos para realizar actividades con las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), se presentó el desafío de adaptar el mencionado juego en formato digital. Así surgió una versión interactiva en PowerPoint, que permite incluir búsqueda y uso de fuentes *online*. Esta versión provocó a los bibliotecarios revisar y ampliar el programa de desarrollo en competencias en información que venían transitando con la suma de propuestas y estrategias para el logro de competencias digitales. Para que los bibliotecarios despejaran dudas se realizó con estos profesionales una jornada de juego con el uso de la pizarra digital del ADM para reflexionar sobre los cambios pedagógicos que promueve la incorporación de TIC.

Resultados

Las discusiones entre bibliotecarios y docentes a partir de desarrollar las consignas del juego en sus dos versiones, revelaron que no en todas las bibliotecas escolares se encuentran organizados los fondos bibliográficos bajo el sistema CDU, que se hace necesario disponer de diferentes tipos de fuentes (atlas, diccionarios, enciclopedias, biografías, publicaciones periódicas, etc.) y no centrarse exclusivamente en el manual escolar como única fuente de consulta lo que implicaría un cambio en los procedimientos didácticos, que es necesario revisar los contenidos a enseñar y contemplar por ejemplo elementos paratextuales y legales de las fuentes, revisar estrategias didácticas para vincular la enseñanza de las competencias informacionales con la lectura y escritura en vista de objetivos como seleccionar y reelaborar la información. Específicamente para la versión digital, los docentes participantes entendieron que las prácticas digitales que llevaban adelante se focalizaban en búsquedas cortas y concretas de información en Internet sin aprovechar otras posibilidades didácticas como la de indagar o reflexionar acerca de la información.

Conclusiones

El juego interpela a los docentes, los moviliza y motiva para implementarlo en las bibliotecas. Se ve con agrado el juego en soporte gráfico en aquellas bibliotecas que aún no han recibido el ADM. En tanto en las bibliotecas que cuentan con TIC se observan las ventajas de interactividad que posibilita el juego. Sin embargo en ambos casos, diseñar un programa de

formación en competencias informacionales y digitales, articulado y respaldado por la biblioteca escolar es una propuesta curricular específica para que la escuela pueda abordar de forma sistematizada el desarrollo de tales competencias e incorporarlo al proyecto educativo y a las propuestas didácticas. Un primer requisito para su logro es la dinamización y mejora de los espacios de información en la escuela. En este sentido, el Manifiesto de IFLA/ UNESCO para la biblioteca escolar (2000) es un documento indiscutible que los bibliotecarios deberían tener presente entre otros emanados por organismos nacionales e internacionales. Actualmente se estudia la posibilidad de alojar el juego en alguna plataforma educativa *online* de fácil acceso lo que conllevará una serie de adaptaciones en el juego y en el quehacer pedagógico en la escuela.

Referencias bibliográficas

Gazpio, D. y Álvarez, M. (1998) Soportes en la biblioteca hoy. Buenos Aires: Ciccus.

Gómez Hernández, J. y Benito Morales, F. (2001) De la formación de usuarios a la alfabetización informacional: propuestas para enseñar las habilidades de información. En: Scire: Representación y Organización del Conocimiento, 7: 2 (jul.-dic.) 53-83.

Gómez Hernández, J. A. (Coord.) (2000) Estrategias y modelos para enseñar a usar la información: guía para docentes, bibliotecarios y archiveros. Murcia: KR.

IFLA/UNESCO (2000) Directrices de la IFLA UNESCO para la biblioteca escolar [en línea]. Disponible en: <https://archive.ifla.org/VII/s11/pubs/sguide02-s.pdf>

López, Marta S. (2011) Desarrollo de habilidades en información en escolares que finalizan la EGB. Buenos Aires: Universidad Nacional de Mar del Plata.

Ordás, Ana (2018) Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración. Barcelona: UOC.