

Fecha de aprobación: 21/06/2023

Guía docente de la asignatura

Formación de Usuarios y Dinamización Cultural (23111M8)

Grado	Grado en Información y Documentación	Rama	Ciencias Sociales y Jurídicas				
Módulo	Fuentes de Información	Materia	Formación de Usuarios y Dinamización Cultural				
Curso	3º	Semestre	2º	Créditos	6	Tipo	Optativa

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

No procede

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

- Conceptos básicos sobre Formación de usuarios, Alfabetización Informacional y nuevos Recursos para el aprendizaje y la investigación.
- Organización, planificación e implementación de metodologías para la organización de programas de Alfabetización Informacional y servicios para el Aprendizaje y la Investigación en Unidades de Información.
- Utilización y explotación de repositorios institucionales, plataformas y portales de información especializados para Ciencia y Tecnología, Ciencias Sociales y Humanidades.
- Evaluación de programas de formación de usuarios en Unidades de Información.
- Dinamización. Principios generales de la dinamización.
- La dinamización cultural.
- Juego, aprendizaje y dinamización.
- Dinamización, cooperación y competición

COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Tener capacidad de análisis y síntesis
- CG09 - Ser capaz de trabajar en equipo
- CG10 - Ser capaz de trabajar en un equipo de carácter interdisciplinar
- CG12 - Mostrar habilidades en las relaciones interpersonales
- CG13 - Reconocer la diversidad y la multiculturalidad
- CG16 - Aprender de forma autónoma



- CG18 - Tener creatividad
- CG20 - Conocer otras culturas y costumbres
- CG21 - Tener iniciativa y espíritu emprendedor
- CG23 - Mostar sensibilidad hacia temas medioambientales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE01 - Analizar e interpretar las prácticas, las demandas, las necesidades y las expectativas de los productores, los usuarios y los clientes, actuales y potenciales, y desarrollar su cultura de la información ayudándoles a hacer el mejor uso de los recursos disponibles.
- CE15 - Organizar físicamente el espacio de trabajo, de conservación, de la recepción del público, de exposiciones, con vistas a proporcionar los servicios que se esperan.
- CE19 - Concebir y ejecutar una acción o un plan de formación inicial o continua.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Los objetivos fundamentales de la asignatura giran en torno a los siguientes aspectos:

- Conocer y comprender los conceptos de formación de usuarios, multialfabetización, competencia informacional y alfabetización informacional en el marco de los servicios de información actuales.
- Entender los fundamentos inter y transdisciplinares de la multialfabetización como base articuladora en la formación de los egresados del siglo XXI.
- Conocer las metodologías para el diseño de planes de ALFIN en los servicios de información.
- Conocer las principales herramientas para diseñar y planificar programas ALFIN.
- Conocer las principales estrategias de evaluación, calidad y promoción de ALFIN.
- Conocer los principios clave de la dinamización cultural en el contexto de las unidades de información.
- Saber diseñar, implementar y evaluar programas integradores de dinamización cultural.
- Saber reconocer buenas prácticas y compartir experiencias en el ámbito de la dinamización y cooperación

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

Módulo 1: El contexto educativo: de la formación de usuarios a ALFIN 2.0

- De la formación de usuarios a la multialfabetización: las competencias clave para la ciudadanía del siglo XXI
- Claves de una universidad alfabetizada en información: la formación de profesores, bibliotecarios, gestores y estudiantes
- Contexto y marco de trabajo
 - El aprendizaje de los estudiantes
 - El aprendizaje de bibliotecarios y profesores.
 - Los dominios disciplinares
- Modelos, normas y declaraciones
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 2: El contexto tecnológico de ALFIN



- La web 2.0: integración de nuevas formas de trabajo, comunicación e interrelación
- Herramientas de la web 2.0 de interés para ALFIN
 - Herramientas de creación de contenidos (blogs, wikis, herramientas de escritorio personalizado,)
 - Herramientas de comunicación (redes sociales, foros, chats)
 - Herramientas multimedia
- Herramientas de la web 3.0
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 3: Políticas y planes de ALFIN

- Conceptos clave
- Cómo articular un Plan de ALFIN: objetivos, elementos y recursos
- Definición de la misión: atributos
- Diseño del Plan Estratégico
 - Definición de metas
 - Propuesta de objetivos estratégicos y de responsables
 - Desarrollo
 - Recursos y alianzas
 - Resultados, evaluación y mejora
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 4: Diseño de programas y cursos de formación

- Definición y características de un programa ALFIN
- Recomendaciones clave para la elaboración de un programa
- Diseño de un programa ALFIN
 - Definición de los objetivos, competencias y niveles
 - Estrategias metodológicas
 - Actividades de aprendizaje
 - Resultados e impacto
- Plataformas docentes y portales de información
- Creación y uso de recursos educativos
- Análisis de las principales experiencias internacionales
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 5: Promoción y evaluación ALFIN

- Promoción de ALFIN
- Instrumentos e indicadores de evaluación
- Evaluación del programa y de los contenidos
- Evaluación de las sesiones formativas
- Evaluación de los resultados de aprendizaje
- Impacto de ALFIN en la tasa de éxito de los graduados
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 6: Dinamización cultural en las unidades de formación

- El concepto de dinamización cultural: principios básicos
- La dinamización como concepto integrador y abarcativo
- Dinamízate tú, para dinamizar tu biblioteca
- Estrategias, técnicas y planificación de un programa de dinamización cultural
- Evaluación e impacto en el entorno
- Compartiendo experiencias
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

Módulo 7: Gamificación, dinamización, aprendizaje y cooperación.

- Tendencias clave que cambiaran los entornos de las unidades de información



- Usuarios hiper-conectados, entornos virtuales y aprendizaje móvil
- El concepto de gamificación: motivación y comportamiento
- Pensamiento crítico y gamificación
- Herramientas y aplicaciones
- Experiencias en bibliotecas
- Conclusiones
- Recursos electrónicos

PRÁCTICO

Todas las prácticas se realizarán y subirán de forma individual en la plataforma en el plazo previsto. No se aceptan trabajos fuera de plazo. También, algunos martes en horario de clase, se realizarán visitas a bibliotecas universitarias y públicas para observar aspectos relevantes sobre los contenidos del programa.

Tema 1:

Consulta el portal MOILcaps disponible en <https://infocompetencias.org/moilcaps/index.php> entra en la app sobre alfabetización informacional. Revisa las distintas cápsulas formativas y haz una síntesis de los aspectos más relevantes de cada una de ellas.

El trabajo será expuesto en clase de forma individual durante 10 minutos, planteándose algunas preguntas de interés para el debate grupal. Se evaluará tanto los contenidos como la exposición, la adecuación al tiempo y la interacción en el aula. La actividad completa en formato informe, se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 2:

Lee el artículo de Pinto, M.; Fernández, R.; Caballero, D.; Sales, D.; Guerrero, D. y Uribe, A. (2019) "Scientific production on Mobile Information Literacy in Higher Education: A bibliometric analysis (2006-2017)". *Scientometrics*, 2019. Realiza un informe de síntesis gráfico, a base de varios mapas conceptuales.

El trabajo será expuesto en clase de forma individual durante 10 minutos e, planteándose algunas preguntas de interés para el debate grupal. Se evaluará tanto los contenidos como la exposición, la adecuación al tiempo y la interacción en el aula. La actividad completa en formato web se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 3:

Visita las web de la biblioteca de tres universidades europeas. Busca y recoge las políticas, planes y programas de Information Literacy. Realiza una ficha de referencia completa con la descripción de los contenidos, competencias informacionales que se trabajan, recursos, tutoriales, videos utilizados...

El resumen del trabajo se expondrá en clase de forma individual durante 10 minutos y se plantearán algunas preguntas de interés para el debate grupal. La actividad completa se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 4:

Propuesta de diseño de un Taller de aprendizaje sobre el uso de aplicaciones móviles para la formación en ALFIN, dirigido a estudiantes de primero de grado, en la que se detalle el programa, los contenidos, se propongan ejemplos y soluciones y se empleen algunas herramientas 2.0. La propuesta de programa, debe seguir detalladamente los criterios expuestos en el tema: contenidos, materiales didácticos, supuestos prácticos y los recursos, tanto bibliográficos como multimedia.

Los resultados se expondrán en clase de forma individual durante 10 minutos máximo y se plantearán algunas preguntas de interés para el debate grupal. Siguiendo el criterio inter pares, se evaluarán los siguientes elementos de la presentación: fluidez en la exposición, motivación, contenidos, recursos e instrumentos propuestos. La actividad completa se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 5:

Construye un banco de imágenes con sus oportunas referencias bibliográficas y/o dirección URL,



sobre el tema de publicidad y promoción de ALFIN en países europeos, latinoamericanos y norteamericanos (logos, carteles, anuncios de conferencias etc...). La actividad completa se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 6:

Elabora una propuesta de dinamización cultural para una biblioteca pública basada en las mejores experiencias internacionales. Los resultados se expondrán en clase de forma individual durante 10 minutos máximo y se plantearán algunas preguntas de interés para el debate grupal. La actividad completa se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

Tema 7:

Recoge 2 experiencias de gamificación en bibliotecas públicas nacionales e internacionales. Destaca los aspectos más relevantes e innovadores, así como las buenas prácticas. Los resultados se expondrán en clase de forma individual durante 10 minutos máximo y se plantearán algunas preguntas de interés para el debate grupal. La actividad completa se subirá al portafolio en la fecha indicada en el calendario.

BIBLIOGRAFÍA**BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL**

- ACRL: Framework for Information Literacy for Higher Education, 2016
- Anglada, L. ¿Podemos hablar de crisis desde las bibliotecas?. Anuario ThinkEPI, 2012 v. 6 pp.68-72
- Bruce, Ch. Las siete caras de la alfabetización en información en la enseñanza superior. Anales de Documentación, 6, (2003), p. 289-294.
- García-Marco, J. The Relevance of Communicative Competence in the Context of Information Literacy Programs p. 133-164. En: Sales, D., Pinto, M. Pathways into Information Literacy and Communities of Practice: Teaching Approaches and Case Studies. Cambridge: Chandos Publishing, 2017
- Godwin, P. Information literacy, but at what level?. Martin, Allan and Hannelore Rader, eds. Information & IT Literacy: Enabling learning in the 21st century. London: Facet, 2003, p. 88-97.
- Hobbs, R. Digital and media literacy: A plan of action. Washington,DC: John S. and James L. Knight Foundation and Aspen Institute, 2010
- HORTON, F. W. (2007) Understanding Information Literacy: A Primer.Paris: UNESCO. <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001570/157020e.pdf>(Consultado: 21-6-2017)
- IFLA. ¿Surcando las olas o atrapados en la marea? Navegando el entorno en evolución de la información [En línea]. IFLA, 2013. Disponible en: http://trends.ifla.org/files/trends/assets/surcando_las_olas_o_atrapados_en_la_marea.pdf
- Mathews et al. Empowerment, Experimentation, Engagement: Embracing Partnership Models in Libraries. EDUCAUSE Review, 2018, vol. 53, n. 3.
- Pinto, M. (2015): Viewing and exploring the subject area of information literacy assessment in higher education (2000-2011). *Scientometrics*, 2015, 102, 1, pp.227-245.
- Pinto, M. (2011). An approach to the internal facet of Information Literacy using the IL-HUMASS survey. *Journal of Academic Library*,37(2), 145-154.
- Pinto, M. Fernández-Pascual. R. Exploring LIS Students' Beliefs in Importance and Self-Efficacy of Core Information Literacy Competencies. *College and Libraries Research*, 2016, 77, 6,
- Pinto, M.; Sales, D. y Osorio, P. (2008). Biblioteca universitaria, CRAI y alfabetización informacional.Gijón: Ediciones TREA, 246 p.
- Pinto, M. y Uribe, A. (2012). Las bibliotecas públicas híbridas en el marco de la Alfabetización Informacional. *Revista Española de Documentación Científica*,(monográfico). <http://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/article/view/747>(Consultado: 21-6-2016).
- Pinto, M. y Uribe, A. (2010). Formarnos y autoformarnos en alfabetización informacional. Un programa de mentorización en bibliotecas universitarias-CRAI. *Revista Investigación*



Bibliotecológica, 24 (52), 63-95

Sales, D., Pinto, M. Pathways into Information Literacy and Communities of Practice: Teaching Approaches and Case Studies. Cambridge: Chandos Publishing, 2017

Uribe, A., Pinto, M. (2014): 75 lecciones aprendidas en programas de alfabetización informacional en universidades iberoamericanas. Revista Española de Documentación Científica, 2014, 37, 3, pp. 1-18

SCONUL Working Group on IL. The SCONUL Seven Pillars of Information Literacy: Core Model for Higher Education, 2011

Webber, S, and Johnson. B. "Working towards the Information Literate University." In Information Literacy: Recognising the Need, edited by G. Walton and A. Pope, 47-58. Oxford, England: Chandos, 2006

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ENLACES RECOMENDADOS

Portal AlfinEEES. Disponible en <http://www.mariapinto.es/alfineees/AlfinEEES.htm>
MobilCaps. [Disponible en https://infocompetencias.org/mobilcaps/app](https://infocompetencias.org/mobilcaps/app)

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 - Clases de teoría (lección magistral)
- MD02 - Clases de problemas y/o de prácticas
- MD03 - Seminarios
- MD04 - Tutorías
- MD05 - Trabajo autónomo del alumnado

EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

Una de las innovaciones metodológicas aportadas por el EEES es considerar la evaluación como un proceso continuo integrado por diversas actividades planificadas para dar respuesta a la adquisición de los conocimientos, habilidades y competencias previstas en los módulos de la asignatura.

Apostamos por la evaluación continua basada en las siguientes técnicas evaluativas:

- Uso del portafolio como seguimiento del progreso del estudiante tanto de las actividades que realiza en el aula (preguntas, comentarios, participación en debates, ejercicios) como de los trabajos que realiza fuera del aula. De esta manera, hay un feedback continuo: el estudiante conoce en todo momento su evolución en el aprendizaje y el tutor podrá sugerirle recomendaciones para su mejora.
- Exposición oral de los temas y debate grupal realizado en el aula sobre los contenidos del programa a partir de las presentaciones multimedia.
- Valoración de la acción tutorial, tanto presencial en el laboratorio como virtual a través



de la plataforma, como procedimiento continuo para supervisar el trabajo del estudiante y garantizar un progreso adecuado.

Por consiguiente, la evaluación se hará tomando en consideración los distintos aspectos tratados a lo largo del curso en las clases teóricas, prácticas y tutorías. Por ello es fundamental la asistencia del estudiante regular a clase y a todas las actividades propuestas.

Crterios y ponderación

Se tendrán en cuenta estos criterios y sistema de ponderación:

- Para todos los estudiantes

1. Entrega de los portafolios con todas las actividades resueltas y subidas a la plataforma en el plazo señalado (60 %). No se aceptan trabajos fuera de plazo
2. Exposición oral de los trabajos y prácticas en clase, individuales o en grupo (20%).
3. Asistencia regular y participación activa del estudiante en clase de los temas trabajados, tutorías y defensa de los trabajos realizados (20%)

- Para los estudiantes que no asistan a clase con regularidad:

Esto es, aquellos estudiantes que tengan 3 faltas de asistencia en las sesiones presenciales, y/o que no puedan cumplir con el método de evaluación continua por motivos no justificados, o bien que no hayan superado la asignatura por el procedimiento de evaluación continua, además de lo explicitado en el apartado anterior, que es de obligado cumplimiento, se contemplará la realización de una evaluación final, que consistirá en una prueba escrita sobre los contenidos teóricos (prueba tipo cuestionarios) y prácticos de la asignatura (resolución de un caso para resumir e indizar). Además, el estudiante deberá entregar previamente y de forma obligatoria todos los portafolios establecidos en la asignatura. La calificación final será la nota media de los elementos de evaluación.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido por la normativa vigente de la Universidad de Granada

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Para la convocatoria extraordinaria los estudiantes deberán realizar un examen teórico que supondrá el 60% de la nota y un examen práctico que supondrá el 40% restante. La nota mínima en una prueba para hacer media, será de 4.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Aquellos estudiantes que, de acuerdo con la normativa vigente, se acojan a la Evaluación Final Única deberán entregar un dossier con las prácticas propuestas durante el curso que supondrá el 40% de la nota. Adicionalmente deberán hacer un Examen Teórico que supondrá el 60% de la nota. Este podrá contener preguntas de respuesta múltiple, de respuesta corta, y de temas a desarrollar, sobre el contenido teórico de la asignatura.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Información sobre el Plagio (artículo 15 de la Normativa de Evaluación y de Calificación de los Estudiantes de la Universidad de Granada).

1. La Universidad de Granada fomentará el respeto a la propiedad intelectual y transmitirá a los estudiantes que el plagio es una práctica contraria a los principios que rigen la formación universitaria. Para ello procederá a reconocer la autoría de los trabajos y su protección de acuerdo con la propiedad intelectual según establezca la legislación vigente.
2. El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como



propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero en la asignatura en la que se hubiera detectado, independientemente del resto de las calificaciones que el estudiante hubiera obtenido. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

3. Los trabajos y materiales entregados por parte de los estudiantes tendrán que ir firmados con una declaración explícita en la que se asume la originalidad del trabajo, entendida en el sentido de que no ha utilizado fuentes sin citarlas debidamente.

