

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS DE BÚSQUEDA
DE RECUPERACIÓN DE INFORMACIÓN

JOHN CASTAÑEDA
GABRIEL ÁNGEL GARZÓN
LYDA MILENA RAMÍREZ CASTILLO
DAVID RAMÍREZ ORDOÑEZ
LEONARDO RAMIREZ ORDOÑEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE
DEPARTAMENTO CIENCIA DE LA INFORMACIÓN-BIBLIOTECOLOGÍA
CIENCIA DE LA INFORMACIÓN-BIBLIOTECOLOGÍA
BOGOTÁ
2008

Estrategias y tácticas de búsqueda
De recuperación de información

John Castañeda
Gabriel Ángel Garzón
Lyda Milena Ramírez Castillo
David Ramírez
Leonardo Ramírez

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Departamento Ciencia de la Información-Bibliotecología
Ciencia de la Información-Bibliotecología
Bogotá
2008

Alfabetización Informática

John Castañeda
Gabriel Ángel Garzón
Lyda Milena Ramírez Castillo
David Ramírez
Leonardo Ramírez

Alfabetización Informática, memorias de la exposición.

Duwan Arismendi
Profesional en Ciencia de la Información - Bibliotecología

Pontificia Universidad Javeriana
Facultad de Comunicación y Lenguaje
Departamento Ciencia de la Información-Bibliotecología
Ciencia de la Información-Bibliotecología
Bogotá
2008

INTRODUCCIÓN

Desde hace muchos años, la humanidad se ha valido de herramientas para sobrevivir y hacer más fácil sus labores diarias. Con los vertiginosos avances tecnológicos de los últimos tiempos no podemos aprender a manejar cada nuevo aparato que aparece día a día, ya que en otras latitudes se están usando nuevas generaciones de las tecnologías que nosotros apenas estamos conociendo.

Para hacer parte de la sociedad de la información (y poder avanzar hacia la sociedad del conocimiento), requerimos una serie de competencias que no se basan en la memoria, como solía suceder anteriormente, sino que debemos aprender a manejar grandes cantidades de información que sobrepasa nuestras capacidades físicas y por lo tanto debemos apoyarnos en máquinas, que además de contener la información, realiza procesos a velocidades enormes.

Requerimos los conocimientos necesarios para sobrevivir en este mundo cambiante, que cada vez más integra la tecnología a todos sus procesos, para poder desenvolvemos con el nivel profesional suficiente en cualquier campo que necesitemos, teniendo en cuenta que la globalización nos enfrenta sin límites geográficos, con personas de diferentes culturas y capacidades.

Debemos alfabetizarnos, ya no solo aprender a leer y escribir, sino también a usar los recursos a nuestra disposición para comunicarnos eficientemente de muchas maneras.

OBJETIVO

Mostrar las habilidades actuales requeridas para estar alfabetizados informáticamente para conocer las capacidades que debemos despertar o reforzar en nosotros para generar una cultura informacional, encontrando su espacio en nuestro contexto para que nuestras labores repercutan a la medida de las necesidades locales sin dejar de lado el nivel que debemos exigirnos para participar de manera activa en un contexto global.

Alfabetización Informática

Alfabetizar, según el Diccionario de la Lengua Española, es “Enseñar a leer y a escribir”¹; pero esta definición de alfabetización se queda corta ante las necesidades actuales. Alfabetización, en los países anglosajones se denomina “Literacy”. Según The Standards Site el término Literacy quiere decir habilidad para comunicarse:

“Communication skill. The term 'literacy' originally, and most often, applied to written communication; however, it can also be applied to other forms, as in *media literacy*, **computer literacy**.”². Nuestra traducción es “Habilidad para comunicarse. El término ‘Alfabetización’ originalmente, se aplica frecuentemente a la habilidad de leer y escribir, pero puede aplicarse a otras formas como [...] **Alfabetización Informática**”.

Actualmente nos movemos en entornos que integran profundamente lo digital, la manera más eficiente de enviar un correo es mediante un e-mail o correo electrónico. La mayoría de personas que conocemos usan teléfonos celulares y nuestra principal fuente de información es esa gran red conocida como internet.

La computación se potencia después de la segunda guerra mundial, cuando se buscaban maneras de comunicación. Al principio estos avances tuvieron gran impacto solamente en las matemáticas e ingeniería, pero debido a su utilidad se fueron implementando en otros sectores.

Anteriormente el avance de la computación tardó varios años para modificar las tecnologías usadas. Desde la calculadora de Pascal (1623 - 1662) que solo sumaba, hasta el siguiente paso que implicara un gran avance con Babbage y su máquina analítica (1791 - 1971) mucho tiempo transcurrió. Las cosas se aceleraron más cuando las generaciones de computadoras mostraban al mundo sus avances: la primera generación y sus tubos al vacío entre 1951 y 1958 dando paso a la ENIAC, la segunda generación empleó transistores entre 1959 y 1964 haciendo las máquinas mucho más pequeñas; la tercera generación descubre el uso de circuitos integrados y los adopta desde 1964 hasta 1971 para llegar a la cuarta generación: Los microprocesadores.³

La reducción de tamaño y costo de los computadores permitió que se difundieran comercialmente y cada empresa tuviera la oportunidad de agilizar sus procesos y la comunicación. Además de la aparición de innumerables dispositivos que complementan las funciones de esta máquina, tanto en hardware como en software. En cuanto a la educación para alfabetizar informáticamente a las personas se busca mejorar las competencias para aprender a aprender, para saber qué hacer con lo

¹ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Alfabetizar. [en línea]. [consultado 23 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://buscon.rae.es/drae/>>

² THE STANDARDS SITE. Literacy. [en línea]. [consultado 23 de marzo de 2008]. Disponible en <http://www.standards.dfes.gov.uk/secondary/keystage3/respub/mffframework/appendices/glossary_of_terms/j_to_o/>

³ INFORMÁTICA – PC. Historia de la Informática. [en línea]. [consultado 23 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.informatica-pc.net/historia/historia.php>>

que se aprende⁴, no solamente es acercar a las personas a los computadores, sino formarlas para que utilice estos recursos adecuadamente⁵.

Así como una persona aprende a leer y a escribir cuando entiende documentos y es capaz de producirlos, una persona se alfabetiza informáticamente cuando participa activamente en la sociedad de la información. No basta con parafrasear, no se trata de copiar y pegar información sino de generar conocimiento, procesar dicha información y entender para qué sirven esa serie de datos que podemos obtener de múltiples lugares y con diversas tecnologías.

Las habilidades que sugieren debe tener una persona alfabetizada informáticamente se dividen en niveles dependiendo de la experticia adquirida y según Waukegan Public School⁶ algunas son:

- Usar apropiadamente la terminología de las partes de un computador y sus funciones.
- Demostrar habilidad para prenderlo, apagarlo, usar el mouse, abrir y cerrar aplicaciones.
- Manejar herramientas ofimáticas
- Manejar dispositivos periféricos como scanner, cámaras digitales, impresoras, etc.
- Conocer diversos formatos de archivos
- Manejar aplicaciones multimedia
- Usar bases de datos.
- Manejar navegadores de Internet para enviar correos electrónicos con archivos adjuntos y recuperar información en buscadores
- Crear páginas web
- Enlazar varios sitios
- Conocer la Netiqueta

En Colombia la alfabetización informática se hace visible mediante eventos y comunidades que buscan disminuir la brecha digital, las personas, al involucrarse en estos procesos pueden ir descubriendo las reglas implícitas que nos enseñan a usar adecuadamente estos recursos.

Entre los eventos más tradicionales se encuentran los festivales de software libre realizados por las universidades; organizado por grupos como Eidos⁷ de la

⁴ CASTELLS, Manuel. La galaxia Internet. En: Revista Iberoamericana de Educación. [en línea]. No. 42 (sep – dic, 2006). Citado por: CONTRERAS, David y GROS, Begoña. La Alfabetización Digital y el Desarrollo de Competencias Ciudadanas. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.rieoei.org/rie42a06.htm>>

⁵ CONTRERAS, David y GROS, Begoña. La Alfabetización Digital y el Desarrollo de Competencias Ciudadanas. [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.rieoei.org/rie42a06.htm>>

⁶ WAUKEGAN PUBLIC SCHOOL. Computer literacy skills. [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <[http://www.waukeganschools.org/it/stories/storyReader\\$22](http://www.waukeganschools.org/it/stories/storyReader$22)>

⁷ UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Grupos de software libre de la Universidad Nacional de Colombia [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://linux.unal.edu.co>>

Universidad Nacional de Colombia o el GLUD⁸ de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas donde se muestran los progresos de estos grupos en las nuevas tecnologías, grupos que también apoyan procesos de difusión de la tecnología con eventos como el Flisol⁹, para que cualquier persona se acerque a la cultura libre. Cabe anotar que estos grupos no solo ven al software libre como una tecnología sino que se involucran en ella como una cultura que comparte conocimiento.

Este año (2008) se realizará por primera vez en Colombia el Campus Party¹⁰, el festival de entretenimiento electrónico en red más grande del mundo, donde se encontrarán seguidores de la robótica, el software libre, la blogosfera, la astronomía, la simulación bajo el lema "Internet no es una red de computadores, Internet es una red de personas" para abarcar el hardware, el software y a las personas que están detrás de estos.

Otras iniciativas vienen de parte de EnREDo¹¹, una organización que busca crear lazos entre los participantes de la cultura digital de diferentes sectores para ampliar el impacto que las tecnologías de la información y comunicación (TIC) tienen en la sociedad. Dicha propuesta reúne a una gran gama de profesionales y seguidores de la tecnología, con una alta interdisciplinariedad. Esto permite que cualquier persona de cualquier profesión haga relaciones profesionales basadas en las tecnologías para ofrecer o consumir productos y servicios que mejorarán las condiciones de los participantes.

⁸ UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS. Grupo Linux de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://glud.udistrital.edu.co/>>

⁹ FESTIVAL LATINOAMERICANO DE INSTALACIÓN DE SOFTWARE LIBRE. Página oficial [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://flisol.info/FLISOL2008/Colombia>>

¹⁰ ASOCIACIÓN E3 FUTURA. Campus Party Colombia [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.campus-party.com.co/>>

¹¹ ENREDO. Página oficial. [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.enredo.org/>>

CONCLUSIÓN

A pesar de no tener las mismas oportunidades que en países del primer mundo tenemos acceso a la tecnología y cada vez más tenemos nuevas oportunidades para acercarnos a ella desde diferentes puntos, lo que necesitamos es la voluntad de sumergirnos en la cultura informacional porque a pesar de que las tecnologías cambian velozmente, la información y el conocimiento se preservan en el tiempo.

Debemos reforzar nuestras habilidades en la creación, administración y uso de la información. Necesitamos reconocer nuestras fallas y fortalezas en la alfabetización literaria, bibliotecaria e informática para así acercarnos a la cultura informacional que debemos tener y estamos en la obligación de transmitir.

REFERENCIAS

ASOCIACIÓN E3 FUTURA. Campus Party Colombia [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.campus-party.com.co/> >

CONTRERAS, David y GROS, Begoña. La Alfabetización Digital y el Desarrollo de Competencias Ciudadanas [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/800/80004207.pdf>>

ENREDO. Página oficial. [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.enredo.org/>>

FESTIVAL LATINOAMERICANO DE INSTALACIÓN DE SOFTWARE LIBRE. Página oficial [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://flisol.info/FLISOL2008/Colombia>>

GUTIÉRREZ MARTÍN, Alfonso. Alfabetización Digital: algo más que ratones y teclas. Barcelona: Gedisa, 2003. 252 p. ISBN 84-7432-877-2

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. Diccionario de la Lengua Española: Vigésima segunda edición [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://buscon.rae.es/draeI/>>

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS. Grupo Linux de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<https://glud.udistrital.edu.co/>>

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Grupos de Software Libre de la Universidad Nacional de Colombia [en línea]. [consultado 14 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://linux.unal.edu.co>>