



# Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas en estudiantes de posgrado del CUCEA

Mtro. Sergio Roberto Dávalos García  
Abril 2006





## Entorno:

La coordinación de posgrados del CUCEA de la Universidad de Guadalajara, actualmente cuenta con 4 programas de maestría reconocidos por el CONACYT.

- La Maestría en Economía
- La Maestría en Negocios y Estudios Económicos
- La Maestría en Gestión y Políticas de la Educación Superior
- La Maestría en Tecnologías para el Aprendizaje

La materia de Gestión de la Información en Entornos Virtuales. Forma parte de la currícula obligatoria de todos los programas de posgrado que ahí se imparten, tanto los reconocidos por CONACYT, así como las maestrías profesionalizantes.





# Objetivo del Proyecto:

Diseñar un Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas en estudiantes de programas de posgrado del CUCEA y desarrollar una unidad instruccional para pilotear y evaluar.

Lograr que la unidad que se desarrolle del Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas, sea una herramienta de utilidad para los estudiantes de posgrado que estén cursando la materia de Gestión de la Información en Entornos Virtuales.

Que el estudiante desarrolle competencias para organizar el conocimiento, conozca el sistema de clasificación Dewey, maneje términos como encabezamientos de materia, realice ejercicios propuestos que le permitan desarrollar habilidades para la búsqueda de información en el Centro de Recursos Informativos. Biblioteca.



# Justificación del proyecto:



# Justificación del proyecto:

Este proyecto de tutorial, está diseñado para satisfacer una necesidad real que se presenta en el Centro Universitario de Ciencias Económico Administrativas (CUCEA) de la Universidad de Guadalajara, con relación al Desarrollo de Habilidades Informativas en los estudiantes de los diversos programas de posgrado del CUCEA.

El principal beneficio que este tutorial aportará, se encuentra en su contenido y en la flexibilidad de sus unidades gracias al uso del diseño instruccional, lo cual nos lleva a dos objetivos primordiales:

Primero: que la coordinación del programa de posgrado del CUCEA interesada en este material, pueda optar por proporcionar una herramienta que contenga un conocimiento básico del tema para la inducción a la gestión de la información para sus estudiantes de posgrado a través del uso de este tutorial de forma autogestiva y,

# Justificación del proyecto:

Segundo: que este tutorial pueda ser utilizado como un material de apoyo en las clases presenciales que se imparten bajo la materia de Gestión de la Información en Entornos Virtuales, en las Instalaciones del Centro de Recursos Informativos (CERI). La materia forma parte de la currícula obligatoria de los programas de posgrado del CUCEA.

Tercero: Presentar este proyecto en la reunión de primavera 2006 del CUDI para intercambiar experiencias, recibir recomendaciones y enriquecer el proyecto.



# Justificación del tema:



## Marco teórico:

En el ámbito educativo, la perspectiva docente implica el facilitar el acceso a nuevos conocimientos, en los cuales la información se nos presenta en diversos formatos que conjugan una gama de opciones tanto de representación como de estilos de aprendizaje.

Estudios de la UNESCO y el Banco Mundial señalan una creciente demanda de conocimientos básicos de informática y capacidades en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Lo cual plantea nuevas exigencias en de formación en los sistemas educativos. (ANUIES, 2001).

En la última década del siglo XX, el debate sobre el futuro de la educación superior se ha discutido alrededor de todo el mundo, y entre los principales temas que se han abordado se encuentra el carácter del sistema educativo y su adecuación ante las nuevas demandas asociadas a la globalización, destaca el hecho de la importancia estratégica de la educación como eje fundamental para el desarrollo de las sociedades. (ANUIES, 2001).

# Marco teórico: Sociedad del Conocimiento

1. Programas de creación de capacidades, materiales didácticos, instrumentos, iniciativas de financiación de la enseñanza y de capacitación especializada.
2. Acceso a las comunicaciones y conectividad para servicios y aplicaciones TIC en zonas rurales apartadas, pequeños estados insulares en desarrollo, países en desarrollo y otros puntos geográficos con problemas tecnológicos.
3. Infraestructura central regional, redes regionales, puntos de acceso a la red y proyectos regionales conexos, para la conexión en regiones económicamente desfavorecidas.
4. Capacidad de banda ancha para facilitar el suministro de una gama más amplia de servicios y aplicaciones.
5. Aplicaciones TIC y contenidos destinados a la integración de las TIC en la implementación de estrategias de erradicación de la pobreza y programas de desarrollo sectorial, especialmente en materia de sanidad y enseñanza, agricultura y medio ambiente.

## Marco teórico: Sociedad del Conocimiento

Durante el mes de noviembre de 2005 en Túnez se llevo a cabo la “Cumbre mundial sobre la Sociedad de la Información”. Consultado diciembre 28, 2005, en <http://www.itu.int/wsis/docs2/tunis/off/6rev1-es.html>.



En la cual se tomaron acuerdos y se formuló un plan de acción para la Sociedad de la Información, en ellos se reconoce la necesidad de un mayor financiamiento a aspectos que no han sido atendidos como lo sería en lo referente a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Y para ello se definieron las siguientes acciones:

## Marco teórico: *DHI*

Se tiene referencia a la intención de desarrollo de proyectos para el desarrollo de Habilidades Informativas mediante los documentos del Comité permanente de Bibliotecas Universitarias y otras Bibliotecas Generales de Investigación de la International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) con presencia en Internet a través de su sitio web <http://www.ifla.org>

Durante el mes de octubre del 2004 se celebró en Ciudad Juárez, Chihuahua el 4to. Encuentro sobre Desarrollo de Habilidades Informativas “Competencias informativas: Hacia la implementación de programas”. Que entre sus principales objetivos está el promover la alfabetización informativa entre estudiantes y la población en general, así como la elaboración de directrices internacionales para este mismo fin.

# Modelo teórico

“Una teoría de diseño educativo es una teoría que ofrece una guía explícita sobre la mejor forma de ayudar a que la gente aprenda y se desarrolle. Los tipos de conocimientos y de desarrollo pueden ser cognitivos, emocionales, físicos y espirituales”. (Reigeluth, 1999).

Teoría constructivista: Bruner menciona que el aprender es un proceso activo en el cual los estudiantes construyen nuevas ideas o conceptos basados en el conocimiento que obtuvieron en base a experiencias y vivencias, menciona que el estudiante selecciona y transforma la información, genera sus hipótesis y toma decisiones, y que en base a sus experiencias el puede ir más allá de la información que le ha sido proporcionada. Consultado Diciembre 15, 2005 en <http://tip.psychology.org/bruner.html>

Esta teoría aporta en el sentido que este tutorial está enfocado al desarrollo de habilidades informativas, a la construcción y adquisición de nuevos conocimientos, lo cual permitirá al estudiante en base a sus experiencias y resultados adentrarse más en la sociedad del conocimiento y profundizar más en los temas que le sean de su interés.

# Modelo teórico

Charles Reigeluth. A través de teoría de la elaboración donde la idea dominante es que el estudiante debe de desarrollar un contexto significativo en el cual las ideas y las habilidades subsecuentes pueden ser asimiladas.

La teoría de la elaboración aporta a este proyecto al aplicarse al diseño instruccional y ello permitirá que el estudiante desarrolle competencias que aportaran a su formación y que podrá aplicar para el desarrollo de sus investigaciones académicas como de interés personal.



# Diseño Instruccional: *Modelo ADDIE*

- :: Análisis
- :: Diseño
- :: Desarrollo
- :: Implementación
- :: Evaluación



# Diseño Instruccional: *Bloom*

1. Conocimiento
2. Comprensión
3. Aplicación
4. Análisis
5. Síntesis
6. Evaluación



Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas en estudiantes de posgrado del CUCEA

# Aplicación



Tutorial para el desarrollo de  
Habilidades Informativas en  
estudiantes de posgrado CUCEA



Guía de uso del Tutorial:  
Aprende a utilizar  
y navegar por la  
información del  
tutorial

expectativas y  
alcances de este  
proyecto sobre  
DHI

Comentarios del  
experto en  
tecnologías para  
el aprendizaje

Maestra  
Patricia Rosas  
Coordinadora  
MTA

### Bienvenido al Tutorial para el desarrollo de Habilidades Informativas para estudiantes de Posgrado del CUCEA

El objetivo de este tutorial es facilitarte el desarrollo de competencias para la búsqueda, colección, discriminación de información y elaboración de citas bibliográficas, en apoyo a tu materia de Gestión de la Información en Entornos Virtuales.

Si es la primera vez que accedes a este material te sugiero realizar la evaluación de conocimientos previos para que a través de esta sencilla autoevaluación determine tu nivel de conocimiento en la materia de Gestión de la Información.

En este tutorial, cada unidad es independiente, así que podrás consultar la unidad y tema que sea de tu interés sin tener que ver unidades previas a tus intereses.

Espero que este tutorial te sea de utilidad y que lo disfrutes.

Sinceramente  
Sergio Dávalos



Creditos

Salir



Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas en estudiantes de posgrado del CUCEA

# Tutorial para el Desarrollo de Habilidades Informativas en estudiantes de posgrado del CUCEA

¡ Gracias por su atención !

[sergio@cucea.udg.mx](mailto:sergio@cucea.udg.mx)

