

Título del taller	Taller no.4. El Bechmarking, una estrategia clave para diseñar Programas-Proyectos de Formación en Competencias Informacionales (Alfabetización Informacional)
Conferencista:	Alejandro Uribe Tirado Profesor-Investigador Escuela Interamericana de Bibliotecología, Universidad de Antioquia-Colombia Doctorando Documentación Científica, Universidad de Granada-España
Fecha Hora:	Agosto 27 de 2010 9:00 a.m. - 12:00 m.
Descripción	Las competencias informacionales (Alfabetización Informacional – ALFIN) son en la Sociedad de la Información y del Conocimiento un requisito, una necesidad, que todo estudiante, profesor, investigador, ciudadano, etc. debe poseer para hacer frente a las exigencias que implica dicha Sociedad en lo académico, científico, empresarial, social y cultural. Este taller, apoyados en el <i>bechmarking</i> , como estrategia de mejoramiento continuo, pero también de contextualización y generación de nuevos proyectos, de nuevas propuestas, teniendo una base de conocimientos y experiencias apoyados en lo que otros han desarrollado con éxito, para adaptarlo a los propios contextos; buscará presentar a los participantes diferentes modelos, estándares y casos concretos de éxito en la formación en competencias informacionales (Alfabetización Informacional) que se están llevando a cabo a nivel mundial y que pueden servir de referencia para proyectos-programas de ALFIN en el contexto colombiano-latinoamericano, desde la labor de distintas tipologías de bibliotecas y/o instituciones educativas
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar las fuentes y recursos que posibilitan tener referencias de casos de éxito en programas-proyectos de formación en competencias informacionales-ALFIN a nivel mundial. 2. Profundizar en algunos programas-proyectos de formación en competencias informacionales-ALFIN reconocidos a nivel mundial para detectar sus lecciones aprendidas (buenas y mejores prácticas).
Metodología	La metodología de este taller será bajo los postulados de las didácticas activas. En primer lugar partiendo de los conocimientos y experiencias previas de los participantes en esta temática. A su vez, buscando aprendizajes significativos, adaptándose a las necesidades e intereses que los participantes manifiesten en cuanto al nivel de desarrollo de Programas-Proyectos de ALFIN que estén desarrollando o que pretendan desarrollar en un corto o mediano plazo, según su tipología de biblioteca y/o institución educativa. Para su implementación didáctica, se utilizará trabajo de grupo, apoyado en fuentes y recursos, físicos y digitales, de aprendizaje y de información.
Contenido del taller.	<ul style="list-style-type: none"> • Qué es y qué no es ALFIN. Acuerdos conceptuales • Importancia de ALFIN en distintos contextos y sectores en la Sociedad Actual • Fuentes y recursos claves para el desarrollo de programas-proyectos de ALFIN • Casos reconocidos de programas-proyectos de ALFIN a nivel mundial • Potenciales desarrollos/Bosquejos de programas-proyectos (aplicación)de ALFIN en nuestros contextos
Duración del taller	3 horas (30 minutos de descanso)
Número de participantes	25

Perfil del participante.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Directores de bibliotecas. ▪ Investigadores, profesionales, estudiantes del área de las ciencias de la información y bibliotecología. ▪ Profesionales informáticos encargados de la gestión tecnológica en las bibliotecas. ▪ Personal de las bibliotecas encargado de servicios electrónicos y/o digitales. ▪ Coordinadores servicios.
Algún requerimiento a los participantes.	<ul style="list-style-type: none"> • El diligenciamiento de un cuestionario virtual para identificar conocimientos y experiencias previas, y expectativas respecto al taller. • Según el nivel promedio en conocimientos y experiencias de los participantes, tras la identificación hecha en el diagnóstico, la lectura previa de un texto para lograr un nivel común, de nivelación en el lenguaje y los alcances de esta temática para optimizar el tiempo del taller
Acondicionamiento del aula (requisitos de aula o material de apoyo)	<ul style="list-style-type: none"> • Sala de cómputo con acceso a Internet y <i>videobeam</i>. • Aula con posibilidad de trabajo en grupo sin necesidad de equipos de cómputo. • Fotocopias para actividades en grupo durante el taller y para trabajos posteriores de los participantes.