

EL MARATÓN BIBLIOTECARIO EN LA ESCUELA PREPARATORIA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARMEN*

Juan Ángel Vázquez Martínez*

Resumen

El Maratón bibliotecario ha sido implantado en la Escuela Preparatoria de la Universidad Autónoma del Carmen como una estrategia para la formación de usuarios en el conocimiento y uso de los servicios de la biblioteca a través del juego. Partimos de que el juego es inherente al ser humano y decidimos compartirlo con usuarios del nivel medio superior, a fin de que conozcan y desarrollen habilidades de búsqueda de información como base para el ingreso al nivel inmediato superior; fomentando además el enfoque del modelo educativo centrado en competencias. Se describe detalladamente la forma de realizar el maratón.

Introducción

El propósito de este trabajo es presentar los servicios de la Biblioteca de la Escuela Preparatoria de la Universidad Autónoma del Carmen (UNACAR); Se expone el juego como un medio para lograr el involucramiento de los estudiantes de bachillerato para el conocimiento y uso de los servicios de la biblioteca; asimismo se establece la descripción del maratón bibliotecario como una estrategia para el desarrollo de habilidades informativas; la metodología empleada en cuanto a la realización de las actividades encomendadas y los resultados que se han obtenido en el periodo de 2004 a 2010.

La biblioteca Armando M. Sandoval Caldera

Esta biblioteca es inaugurada el 13 de junio de 2002, como extensión de apoyo al modelo educativo centrado en el aprendizaje para los alumnos y docentes que desempeñan sus actividades educativas dentro de la Unidad Académica del Campus II, así como para estudiantes de las zonas aledañas al mismo, en un edificio construido exprofeso en una extensión de 2,160 m².

Se destaca que la biblioteca lleva el nombre del Dr. Armando M. Sandoval Caldera, bibliotecario por convicción; nació el 16 de abril de 1916 en Ciudad del Carmen, Campeche. Realizó sus estudios de preparatoria en el Liceo Carmelita, antecedente de la UNACAR; obtiene el título de médico cirujano en la UNAM (1943). Realiza estudios de posgrado y trabajos de campo en la Estación Biológica de la Universidad de Michigan, EUA.

Promueve la modernización de los servicios bibliotecarios y de información en la UNAM, la profesionalización de los recursos humanos y la conformación del Centro de Información Científica y Humanística (CICH) de la misma institución.

Como dato particular, organiza en México el *Programa de bibliotecólogos de alto nivel*. Introduce un concepto de vanguardia en los servicios de información: *la automatización*.

Los logros obtenidos y promovidos por el doctor Sandoval Caldera son de gran repercusión en la UNAM y en el país. Director del Centro de Documentación Científica y Técnica de México (SEP-UNESCO). Falleció el 16 de diciembre de 2001, en Veracruz.

La Biblioteca: planta baja

Área de exposición. Este espacio es diseñado con la finalidad de difundir la ciencia, la tecnología y la cultura en apoyo a la extensión y difusión universitarias a través de exhibiciones.

Sala de Usos Múltiples. Proporciona servicios con fines académicos y culturales, como las conferencias, cursos, talleres, mesas redondas, presentación de libros, entre otras actividades.

Catálogo electrónico: Por este medio se localiza la bibliografía existente por autor, título o tema; para su recuperación en el área de consulta y el acervo general. Esto está basado en el Sistema Automatizado Altair.

Área de consulta. Este espacio permite al usuario realizar consulta para datos específicos. Además, se facilitan los discos compactos con información dirigida al nivel medio superior.

Acervo general. Esta área se encuentra ordenada con el sistema de clasificación L. C. para que el usuario localice los libros que requiere en estantería abierta. Se tiene una cobertura de 20 mesas colectivas para seis usuarios. Además, ofrecemos 30 módulos individuales.

Préstamo a domicilio. Es exclusivo para la comunidad universitaria, de lunes a viernes, de 10:00 a 17:00 horas; sábados de 9:00 a 12:00 horas.

* Ponencia presentada en la IV Reunión de Intercambio de experiencias de la Red de Bibliotecas de Instituciones de Educación Superior del Noreste.

* Director de bibliotecas de la Universidad Autónoma del Carmen.



Cubículos de estudio. Se ofrecen para asesorías y tutoriales: seis cubículos con capacidad para seis personas cada uno, y cuatro cubículos con capacidad para 10 usuarios.

Servicio de fotocopiado. Es exclusivamente para fotocopiar material documental de la biblioteca.

Planta alta

Sala de informática. Esta área proporciona a los usuarios un lugar con innovaciones tecnológicas como apoyo a las actividades educativas; como lo es el uso y manejo del *Office* para trabajar en hojas de cálculo, procesadores de texto y gráficos; también para la búsqueda de información a través de las fuentes electrónicas de actualidad: Biblioteca Virtual, CD-Rom e Internet. También proporciona servicio de impresión de trabajos escolares.

Se cuenta con 133 computadoras de las cuales cinco son administrativas, las restantes están distribuidas de la forma siguiente. Módulo individual con computadora: El usuario podrá disponer de estas para realizar sus trabajos escolares y búsquedas de información. A la fecha hay 100 instaladas. Cubículos con computadoras: 13 cubículos con dos cada uno y un cubículo con una computadora. Estos espacios están destinados para docentes de tiempo completo y para dar asesorías a los alumnos.

Salas audiovisuales. Son proporcionados para impartir asesorías a los alumnos a través del material videográfico. Cuenta con dos pequeñas áreas una para 12 usuarios y una para 30 personas.

Recursos humanos

La biblioteca es atendida por ocho personas: un jefe de biblioteca; el asistente del jefe; dos personas de servicios al público; dos en el acervo general; dos en servicios informáticos.

Recursos documentales

A la fecha se tienen 4,500 volúmenes y 350 obras de consulta; además de 3,000 diapositivas y los vídeos.

Formación de usuarios

Una de las estrategias para los usuarios reales, ha sido poder contar con la matrícula de la Escuela Preparatoria:

CICLO ESCOLAR	ALUMNOS
2004-2005	1403
2005-2006	1440
2006-2007	1406
2007-2008	1489
2008-2009	1509
2009-2010	1540

Esto ha permitido establecer un programa conjuntamente con las academias de profesores. Sin embargo, el nuevo modelo educativo nos impulsa a establecer la programación de habilidades informativas, tanto de búsquedas en forma impresa de acuerdo al tipo de materiales documentales como en la manera de obtener la información; también se han establecido procedimientos para instruir a los jóvenes en el manejo de Internet y cómo citar estos recursos; además del uso de los CD-Roms. La estrategia inicial consiste en participar en el programa de inducción institucional mismo que permite introducir a los estudiantes a los servicios bibliotecarios de manera sistémica.

Presupuesto

Se ha contado con el apoyo del Gobierno del Estado de Campeche para una parte de la adquisición de equipo de cómputo. También se ha sostenido con recursos propios de la institución para el equipamiento en general.

Marco referencial

La palabra juego proviene del latín *iocus*, diversión, broma. “Es una actividad lúdica que comporta un fin en sí misma, con independencia de que en ocasiones se realice por un motivo extrínseco”.¹

El filósofo holandés, Johan Huizinga (1872-1945), señala que al hombre se le ha denominado durante mucho tiempo *homo sapiens*, pero aparte de lo razonable, se le adjuntó la denominación de *homo faber*, aunque muchos animales también fabrican. Por ello propone que sería conveniente

¹ *Diccionario de las Ciencias de la Educación*, 14, reimp., México, Santillana, 2000, p. 824

añadir la calificación de *homo ludens*, hombre que juega, ya que este es un aspecto fundamental de su actividad y, según él, la cultura brota del juego. “Los seres humanos son los únicos que juegan sistemáticamente con otras especies. Eso no se produce en otros animales, exceptuando algunas especies que comparten un mismo hábitat, y en las que nunca llega a ser frecuente, mientras que los hombres juegan a menudo con otros animales”.²

“El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias”.³ La prueba del juego realiza de hecho un adiestramiento involuntario, es decir, prepara para la vida seria. Si el juego es serio y puede llegar hasta el individualismo, es porque compromete a todo el ser, a que es una manifestación de la personalidad entera.

El juego es ante todo una prueba. Por lo tanto se busca un público y hay emoción en los aciertos. “El juego desempeña en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto.”⁴ Sin duda el juego es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí.

Consideramos que el juego proporciona placer, un gran placer. Incluso los obstáculos que con frecuencia establecemos en el juego nos dan un placer cuando logramos superarlos. Los mismos obstáculos parecen necesarios si no, no habría un sentido de reflexión. De esa manera el juego tiene una cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante.

La utilización que se hace del juego es para instruir además en los valores de nuestra cultura, por muy sutil que esta utilización sea. Por ejemplo, de la competición y de competitividad que con ello se fomenta. Muchas veces se utiliza la competición para enseñarles cómo deben competir de una forma honesta, a veces desde una edad muy temprana. Por lo tanto no cabe la menor duda de que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta. “Una competencia es un conjunto de atributos que una persona posee y le permiten desarrollar acción efectiva en determinado ámbito e implica la interacción armoniosa de las habilidades, conocimientos, valores, motivaciones, rasgos de personalidad y aptitudes propias de cada persona”.⁵

El maratón bibliotecario

El juego es una parte importante en el desarrollo de cada uno de nosotros. Desde la infancia y hasta a la edad adulta jugamos. Destacamos que en la adolescencia, etapa donde se encuentra el joven que cursa el bachillerato, el maratón bibliotecario se convierte en una estrategia más en el desarrollo de habilidades de búsqueda informativa.

Jesús Cortés nos comenta que “de cualquier forma, puede verse que hay puntos importantes de convergencia en esta nueva visión de los entornos en que los estudiantes avanzan en la apropiación de nuevos conocimientos, en el desarrollo de habilidades y en el fortalecimiento de valores y actitudes, elementos que en conjunto significan una educación integral. El concepto también otorga nuevas dimensiones al trabajo que en el futuro deberán realizar las bibliotecas, reto para el que cabe preguntar si los bibliotecarios estamos preparados”.⁶

La formación de usuarios es una actividad relevante en los servicios bibliotecarios en la cual se transmite el funcionamiento de los recursos de información en la biblioteca. Es menester ofrecer alternativas

para promover el uso de los servicios con actividades diversas que promuevan el acceso a los materiales documentales.

Considerando nuestra experiencia laboral, la reflexión y la evaluación, podemos elaborar una estrategia para involucrar mediante el juego a los usuarios de nivel medio superior, para que conozcan y adquieran habilidades de búsqueda de información.

La idea primordial de que la formación de usuarios se realice a través del juego, surge en virtud de haber identificado que los alumnos desconocen las diversas fuentes de información y normatividad de la biblioteca. Partimos de la idea de que si el estudiante de bachillerato tiene un mayor acercamiento a la biblioteca y lo que en ella se ofrece. Al ingresar al nivel inmediato superior tendrá mejores ventajas para su permanencia y egreso de un programa educativo de acuerdo con la disciplina profesional que seleccione.

La dirección y los docentes de la escuela preparatoria en coordinación con la biblioteca del nivel medio superior a partir del 2004 en adelante, año con año implementan y aplican actividades lúdicas durante *La semana de la escuela preparatoria* cuyo objetivo es: Fomentar el espíritu académico donde los alumnos aprenden a través de la diversión diferentes áreas del conocimiento como son: la cultura, las artes y el deporte.

Con esa premisa se inicia el proyecto *Maratón bibliotecario*. Desde sus inicios en el 2004 han participado en el diseño:

Nombre	Área	Licenciatura
María Eugenia Mena Girón	Jefe biblioteca	Educación primaria
Sebastian Vázquez Jiménez	Servicios público	Pedagogía
Bertha Alicia Lagarda	Servicios público	Bibliotecología
Carmen Elvira Barrientos	Informática	Informática
Joana Evia Cruz	Informática	Informática

Y se aplicó en marzo del mismo año con la finalidad de que los usuarios de la preparatoria tuvieran un acercamiento a las diversas fuentes informativas. Siendo el juego esencial y de interés para los jóvenes, y que el proceso educativo requiere de elementos impresos y digitales como apoyo en la labor educativa e incrementa el número de lectores ávidos de conocimientos, el usuario encuentra en este juego la facilidad para la búsqueda de obras a través del sistema en línea, mismo que le permite ubicar sin dificultad el título de su interés y lecturas de utilidad así como, información en intranet y documentos digitales.

El maratón bibliotecario es utilizado como una herramienta más para la formación de usuarios, parte esencial de los servicios de la biblioteca en la dependencia de educación media superior. A través del juego se involucra

² Universidad Pedagógica Nacional, *Antología básica: el juego*, México, 1995, p. 16

³ Chateau, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires, Kapeluz, 1958, p. 15

⁴ idem, p.23

⁵ Vega, Guadalupe. *Apropiación de habilidades informativas: los bibliotecarios como usuarios y como formadores de usuarios de la información*. Décimo Cuarta Reunión de Bibliotecarios de la Península de Yucatán 4 y 5 de octubre de 2007.

⁶ Jesús Cortés. *Competencias informativas y comunidades de aprendizaje: nuevos escenarios para los programas de formación de usuarios*. Décima Reunión de Bibliotecarios de la Península de Yucatán.2 y 3 de octubre de 2003. p. 113

al usuario a desarrollar habilidades en el uso y manejo de las herramientas impresas y digitales que le permitan obtener información en la biblioteca, quien desempeña el papel de facilitadora de conocimientos en la educación, como apoyo de las actividades académicas, establecido en el modelo educativo plasmado en el Plan Faro U2010, antecedente del actual Plan de Desarrollo Institucional 2008-2012. En él se postulan siete ejes estratégicos a desarrollar. El primer eje estratégico, *Consolidar el modelo educativo*, postula su “objetivo estratégico: 5. Fortalecer la atención, el apoyo y los servicios a estudiantes y a la comunidad universitaria.⁷ En él la biblioteca se convierte en la fuente de información donde se congregan estudiantes y profesores. Por tal motivo, se han diseñado servicios bibliotecarios que sustenten estas acciones como apoyo al proceso educativo.

Actualmente la Universidad Autónoma del Carmen transita de acuerdo a la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) para ingresar al Sistema Nacional de Bachillerato (SNB) a través de competencias genéricas donde el alumno debe desarrollar 11 categorías a saber:⁸ (Destacamos las que se consideran aplicables al contexto del maratón sin menoscabo de las demás).

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propios a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, de su región, de México y del mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

En este contexto se realizan habilidades lectoras ahora denominadas competencias. Donde “Podrán leer críticamente y comunicar y argumentar ideas de manera efectiva y con claridad oralmente y por escrito. Además, usarán las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica para diversos propósitos comunicativos”.⁹

En los meses de marzo a mayo puede ubicarse la Semana de la Preparatoria. Los días son marcados por la Dirección de la Unidad Académica. Cada año se implementa un juego y/o se actualiza para aplicarlo a los participantes por lo general quienes cursan los de segundo, cuarto y sexto semestres. Sin embargo, en esta ocasión y para estar en paralelo con la RIEMS, hemos optado por proporcionarlo a los estudiantes de primer ingreso.

Objetivo

Conocer los diversos servicios bibliotecarios y adquirir habilidades en el manejo y uso de las fuentes de información impresas y digitales para la búsqueda de conocimientos con un enfoque competitivo.

Metodología

Se ha seleccionado la actividad del maratón bibliotecario debido al interés de que los estudiantes comprendan la importancia de la biblioteca para su proceso educativo; por lo que se diseñó como una estrategia para la formación de usuarios, con el propósito de que a través del juego los alumnos conozcan los diversos servicios con que cuenta la biblioteca y los utilice posteriormente como recursos que le sean útiles en las tareas escolares, fomentando con ello valores como: El trabajo en equipo, las competencias, el compromiso, la reflexión y el análisis.

El maratón bibliotecario es una actividad que se realiza en una sesión con una duración aproximada de 50 minutos en la cual participan cuatro jugadores por tablero, conteniendo 26 retos de búsqueda, un dado y cuatro fichas de colores. Se requieren 10 tableros para 40 jugadores, con la finalidad de que ellos avancen sin tener que esperar turno para que el otro equipo continúe. Para avalar el buen desarrollo del juego un bibliotecario y un docente supervisan a los contendientes y apoyan la actividad, bajo las siguientes:

Reglas

1. Los equipos inician colocando las fichas en el tablero dentro del casillero que indica la salida.
2. Todos los equipos comienzan al mismo tiempo tirando el dado para avanzar tantas casillas como indique el dado y realicen el reto descrito en la casilla.
3. Cada contendiente podrá tirar el dado y realizar el siguiente reto siempre y cuando el compañero ya haya entregado o mencionado las evidencias del reto anterior, gana el equipo que llegue primero a la meta.

El maratón esta basado en el juego de la oca, siendo éste último un entretenimiento lúdico de mesa, según la historia hay varias versiones acerca de su creación:

- Los griegos lo inventaron para evitar el aburrimiento durante la guerra de Troya. (El primer resto arqueológico que representa el tablero de juego, el Disco de Phaistos, data del año 2000 a. C. y se encontró en Creta, así que el origen sí parece griego).¹⁰
- Se considera también un juego alemán del siglo XI.
- Sitúan su nacimiento en Florencia en el siglo XVI.
- Se cree que su origen atribuye su invención a la Orden de los Templarios, creada en 1118 en Jerusalén por los cruzados europeos.

Se piensa que las 63 casillas de las que consta el juego corresponden a los 63 espacios que hay en las conchas de los *nautilus*, que originariamente era lo que se utilizaba como tablero. Según esta versión, lasocas, la posada, el pozo, la cárcel y los demás símbolos del juego corresponderían a las claves que en esta orden se usaban para expresar ciertos conceptos de su misteriosa filosofía.

⁷ Plan de Desarrollo Institucional 2008-2012 Junio, 2009, p. 62

⁸ La reforma integral de la educación media superior, México: SEP, enero de 2008, p. 6

⁹ Acuerdo 444 en el que se establecen las competencias que constituyen el marco curricular común del SNB

¹⁰ http://www.google.com.mx/imgres?imgurl=http://www.quo.es/var/quo/storage/images/ciencia/inventos/juego_de_la_oca/

Hay otras aplicaciones de este juego para diversos temas, ya que, como lo comenta Martí Contreras: “Por otro lado tenemos la motivación extrínseca, es decir, intereses que provienen del exterior (competitividad entre los compañeros de la clase, etcétera) como por la participación directa de los alumnos en las tareas. En la primera ficha que les presentamos tenemos un juego, el juego de la oca, adaptado al juego de los actores.¹¹ Que se relaciona para el aprendizaje de tiempos verbales.

Trayectoria de aplicación de actividades lúdicas

A continuación se expone la calendarización de las actividades que se han desarrollado a la fecha. Es menester mencionar que adicionalmente en la escuela Preparatoria se han desarrollado una serie de estrategias como son: Maratón bibliotecario, Rally, pirinolas y el maratón de conocimientos.

Año	Mes	Juego	Cantidad de alumnos	Equipos
2004	Marzo	Maratón bibliotecario	80	20
2005	Marzo	Maratón bibliotecario	40	8
2006	Mayo	Maratón bibliotecario	35	7
2007	Abril	Rally en la biblioteca	16	
2008	Marzo	Pirinolas	42	21
2009	Abril	Maratón de conocimientos	30	6
2010	Abril	Maratón de conocimientos	32	8
2010	Octubre	Maratón bibliotecario	32	8
		Total	307	78

Presupuesto

En realidad el costo para desarrollar esta actividad es mínimo ya que los materiales los proporciona la biblioteca; sin embargo, si lo cotizamos de manera externa se puede proyectar de la siguiente forma:

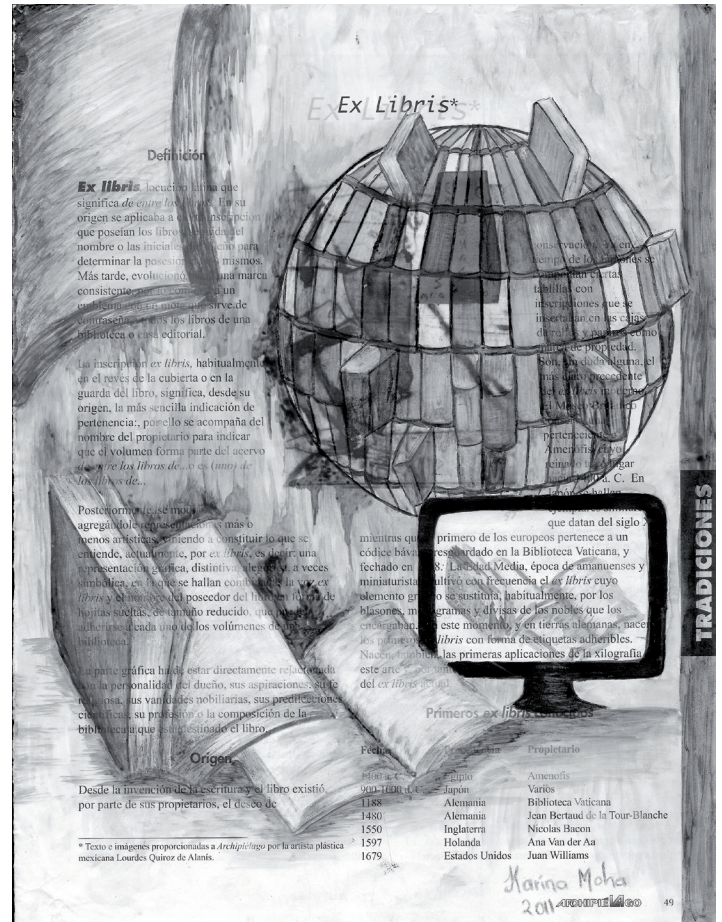
Material didáctico		
10	Tableros	\$ 75.00
10	Dados	\$100.00
32	Fichas	\$ 30.00
Total		\$205.00

Conclusiones

En el modelo educativo de la UNACAR, la formación de usuarios es primordial en los servicios bibliotecarios de los entornos de aprendizaje; el juego se convierte en un medio ideal para promover el uso de la biblioteca.

Esta experiencia, sustentada en el maratón bibliotecario involucra a los jóvenes a conocer y usar los servicios de información que le ofrece la biblioteca. Pero esencialmente, a que desarrollen competencias que incrementen sus destrezas, conocimientos, habilidades y actitudes que los preparen para el nivel inmediato superior, y fortalezcan su proyecto de vida.

¹¹ Martí Contreras, Jorge, *Motivación y juego en el aula: La implicación del alumno en las clases.*



Bibliografía

Diccionario de las Ciencias de la Educación, XIV. reimpresión en México, Santillana, 1995, 1502 p.

Cortés, Jesús. *Competencias informativas y comunidades de aprendizaje: nuevos escenarios para los programas de formación de usuarios*. Décima Reunión de Bibliotecarios de la Península de Yucatán.2 y 3 de octubre de 2003 (Memorias) Chateau, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires, Kapeluz, 1958, 149 p.

La reforma integral de la educación media superior, México: SEP, enero de 2008 (versión en PDF). 9 p.

Martí Contreras, Jorge, *Motivación y juego en el aula: La implicación del alumno en las clases.* (versión PDF)

Plan de Desarrollo Institucional 2008-2012, Universidad Autónoma del Carmen, Junio, 2009, 107 p. (versión electrónica)

Unlversidad Pedagógica Nacional, *Antología básica: El juego*, México, 1995, 370 p.

Vega, Guadalupe. *Apropiación de habilidades informativas: los bibliotecarios como usuarios y como formadores de usuarios de la información*. Décimo Cuarta Reunión de Bibliotecarios de la Península de Yucatán 4 y 5 de octubre de 2007. (Memorias)

http://www.google.com.mx/imgres?imgurl=http://www.quo.es/var/quo/storage/images/ciencia/inventos/juego_de_la_oca/