

Programas de formación de usuarios en un ecosistema de aprendizaje experiencial

Caso de éxito del Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas

Autores:

Claudia Vélez-Pereira y Felipe Atehortúa-Betancur

Universidad EAFIT, Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas.

El Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT cuenta con un programa de formación en competencias informacionales y digitales, denominado Programa COIN, el cual fue desarrollado teniendo en cuenta elementos fundamentales como las declaraciones institucionales, el proyecto educativo institucional, el modelo pedagógico, las estrategias de aprendizaje, el diseño curricular y las tendencias internacionales. Estos elementos direccionan y permean el desarrollo del programa y las actividades formativas.

Inspira

La conceptualización de competencias se basó en marcos internacionales. El componente pedagógico se centró en el aprendizaje experiencial y se establecieron tres niveles de aprendizaje: explorador, integrador y experto, otorgando una insignia digital al usuario que completa el nivel experto.

Crea

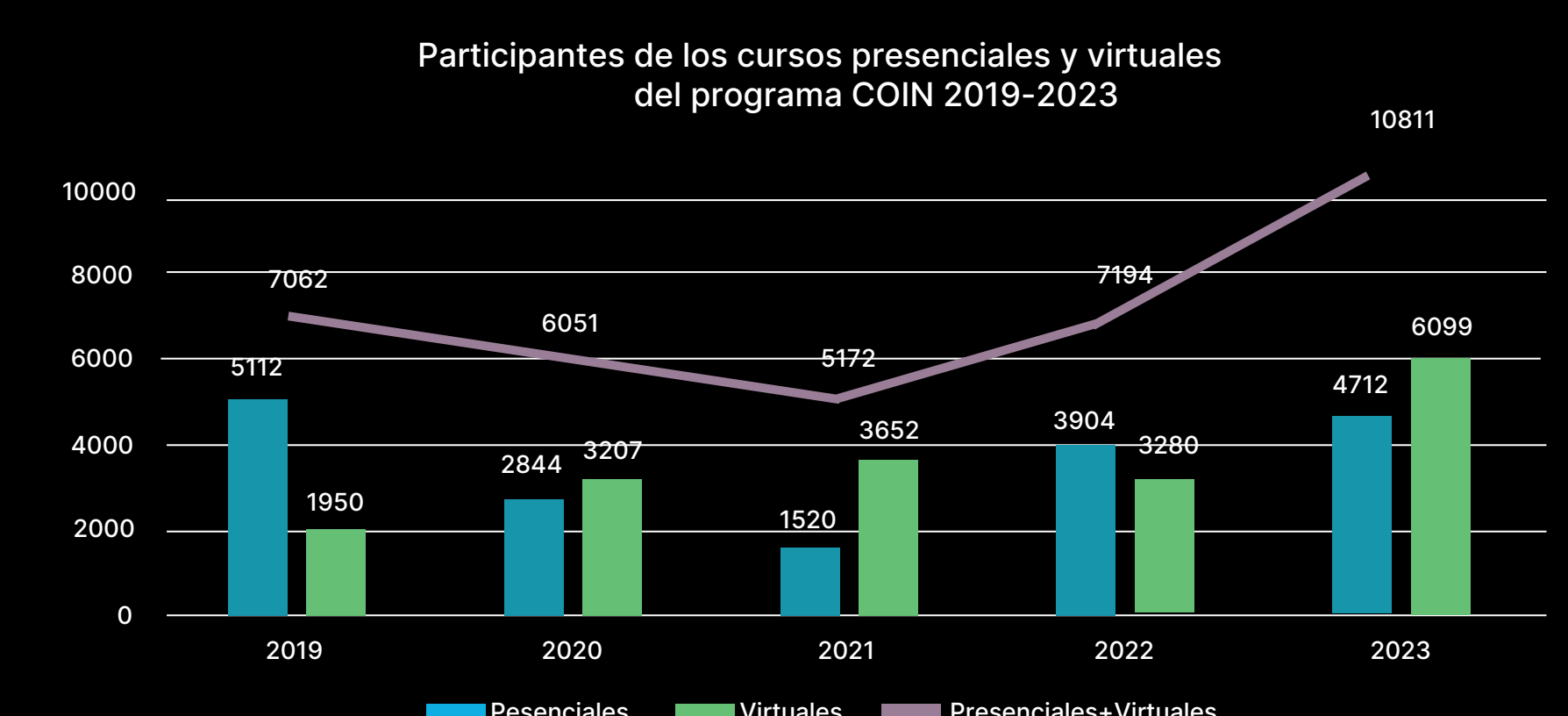
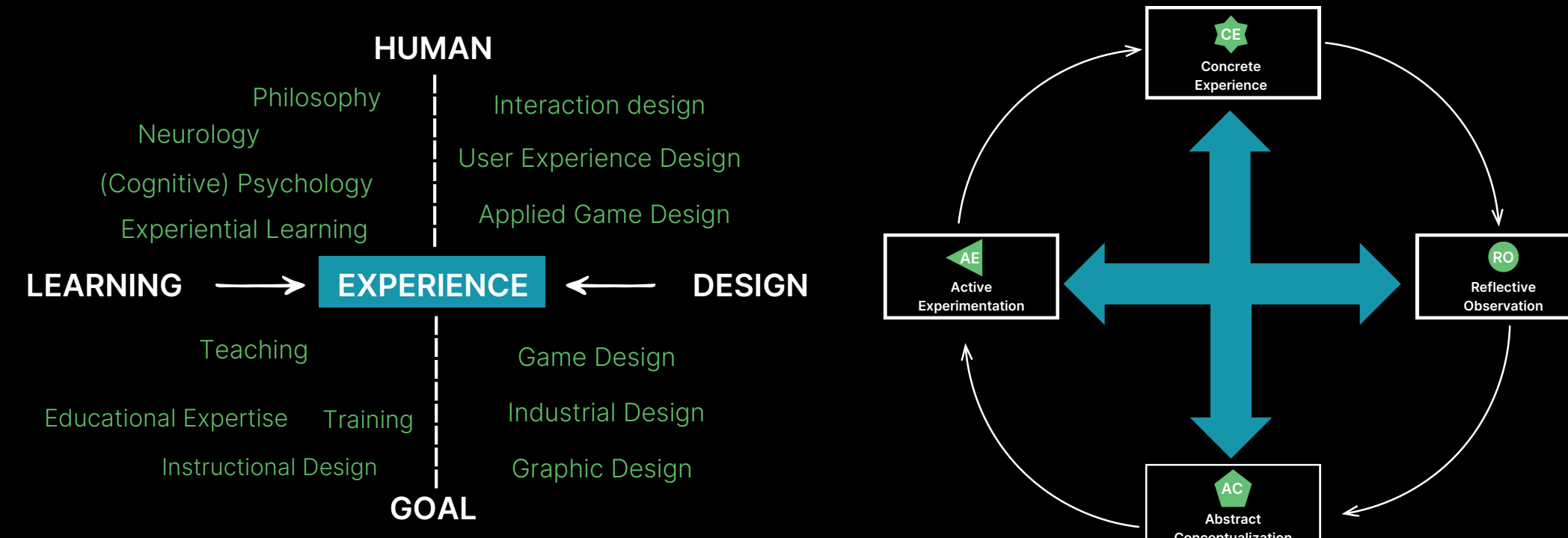
El diseño de actividades formativas se basan en la metodología del *Learnig Experience Design*, centrada en el estudiante, orientadas al logro y situadas a la vida real. Así mismo, se incluyen componentes de inteligencia artificial tanto para la construcción y traducción al inglés de objetos de aprendizaje como para los contenidos.

Transforma

Se crearon cuatro cursos virtuales integrados a programas académicos de la Universidad con **6000 participantes anuales**. Los cursos se vinculan a los programas académicos a través de una materia con evaluación entre el 10% y el 50%, siendo la Biblioteca un actor clave en el proceso formativo y en el éxito de los estudiantes.



Insignia digital otorgada al usuario que completa el nivel experto.



Referencias:

Centro Cultural Biblioteca Luis Echavarría Villegas. (2021). *Programa de Formación en Competencias Informacionales y Digitales - COIN*.
 Floor, N. (2023). *This is learning experience design: What it is, how it works, and why it matters*. Pearson.
 Kolb, D. (1984). *Experiential learning : experience as the source of learning and development*. New Jersey Prentice Hall.