

P1.

“APP-RENDIZAJE DE BOLSILLO”. DESARROLLO DE UNA APP POR EL SERVICIO BIBLIOTECARIO PARA LA ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL EN SALUD: BUSCANDO EN PUBMED

Pocket-learning: Develop an app from the library service to information literacy in Health

MARTA MAZA OTERO. Red de Salud Mental de Bizkaia, Osakidetza
ORCID: 0000-0002-2044-814X

URL:

RESUMEN

Introducción: El entorno tecnológico y el desarrollo de nuevas pedagogías educativas están posibilitando abordar la tarea formadora en el entorno bibliotecario, rol habitual en bibliotecas sanitarias, mediante el diseño de material formativo incorporando nuevas tecnologías, desarrollando competencias digitales y adaptándose a nuevos entornos de aprendizaje.

El uso de teléfonos móviles es común en nuestra sociedad y se extiende al entorno sanitario. Los profesionales conocen, entre otras, apps comerciales como: Uptodate, Dynamed o el buscador clinical Key. La biblioteca, facilita servicios y recursos a sus profesionales, cuyo grado de conocimiento y uso interesa potenciar, conforme a las necesidades detectadas en el colectivo de profesionales. Una app educativa puede ser un recurso accesible y altamente personalizable en contenido, adaptando ese diseño a las necesidades de formación detectadas en los profesionales.

Objetivos: Desarrollar las competencias tecnológicas de los profesionales bibliotecarios. Conocer el grado de conocimiento y uso de recursos y servicios bibliotecarios. Realizar tareas de creación y curación de contenidos con fin formativo para profesionales de la salud. Desarrollar una versión inicial de una app que facilite el conocimiento de un proceso de búsqueda a MIR/PIR/EIR.

Método: Realización de una encuesta. Realización de una app mediante la plataforma MIT App Inventor 2 para acercar al profesional conocimientos básicos sobre el proceso de búsqueda. Se diseña una herramienta que incorpora 5 botones: introducción a la Pubmed, infografía sobre el proceso de búsqueda, videotutorial inicial, acceso a herramienta de búsqueda y cuestionario de autoevaluación. Salida de la aplicación.

Resultados: 213 profesionales participan en una encuesta para conocer las formas de acceso de los profesionales a los recursos de la biblioteca y su grado de conocimiento y uso de los recursos. Prototipo de la app que favorece el blended learning, integra materiales de diferente tipología y soportes, y fomenta una actitud positiva al aprendizaje.



Discusión: Se pueden realizar futuras versiones de la app que incorporen diferentes contenidos en su funcionalidad y diseñados ad hoc, personalizando itinerarios en función del feedback, incorporando materiales complementarios y de refuerzo.

Conclusiones: Utilidad y alta personalización, permitiendo el acceso futuro a recursos suscritos vía MyAthens: Psycinfo, Cinalh, Embase.

Palabras clave: Alfabetización informacional; Bibliotecas sanitarias; Aplicaciones móviles.

ABSTRACT

Introduction: The technological environment and the development of new educational pedagogy enable training work to be undertaken in the library environment, the usual role in health libraries, designing training materials, incorporating new technologies, developing digital skills and adapting to new learning environments.

The use of mobile phones is common in our society and extends to the health environment. Professionals know commercial apps like Uptodate, Dynamed or Key, among others. The library provides services and resources to its professionals and aims to promote their level of knowledge and use in accordance with the needs identified in the professional community. An educational app can be an accessible and highly personalized resource in content, adapting that design to the training needs identified in professionals.

Objectives: Develop the technological capabilities of library professionals. Know the level of knowledge and use of library resources and services. Develop content generation and recovery work for the training of health professionals. Develop an initial version of an app to facilitate the knowledge of a search process to internal residents.

Method: Conducting a survey. Develop an app through the MIT App Inventor 2 platform to bring the professional closer to basic knowledge about the search process. A device with 5 buttons is designed: access to Pubmed, infographic on the search process, initial video library, access to the search engine and self-assessment questionnaire. Application output.

Results: 213 professionals participate in a survey to learn about the ways in which professionals access library resources and the knowledge and use of resources. Prototype app that facilitates blended learning. It integrates materials and supports of different kinds and promotes a positive attitude towards learning.

Discussion: Future versions of the app can be made that include different content and ad hoc designs in their functionality, customizing training based on feedback, adding complementary and reinforcement materials.

Conclusions: Availability and high personalization, allowing access in the future to resources subscribed to through MyAthens: Psycinfo, Cinalh, Embase.

Keywords: Information literacy; Health libraries; Mobile applications.

