

Seminario de bibliotecas universitarias

Los próximos 8 y 9 de noviembre se llevará a cabo en la Universidad de los Andes, en Bogotá, el seminario "Desafíos de la biblioteca universitaria de investigación", organizado por Universia y SCImago.

El encuentro, orientado a directores de bibliotecas, encargados de su gestión, jefes de departamento y administradores que trabaja-

jen en la educación terciaria, tiene como objetivo situar el papel de estos espacios en torno a la misión de la institución y la gestión moderna de la información.

Entre los principales temas a tratar sobresalen: el concepto de biblioteca universitaria hoy, ejemplos de estrategias para desarrollar las áreas de la misión, bibliotecología

basada en la evidencia y gestión de la información y su marco de referencia.

El costo de la inscripción hasta el 4 de noviembre es de \$800.000 y el segundo inscrito de la misma universidad tendrá un 10 % de descuento. Ambos casos incluyen: asistencia a los dos días de seminario, certificación, materiales y servicio de refrigerio.

» El experto que desarrollará la ponencia será Atilio Bustos, doctor en Ciencias de la Información y director asociado de Scimago.

Posgrados & Pregrados

Para aprovechar el potencial del país

A reinventar los programas de turismo

La oferta limitada y el enfoque económico buscan transformarse para darle mayor vuelo a este sector clave en la economía nacional.

Las cifras no mienten. Con una participación del 5% del PIB, un potencial de crecimiento del 30 % y la capacidad de generar 300.000 nuevos empleos en los próximos años, según el Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, este último sector será un jugador importante para la economía colombiana. No obstante, tanto la cartera como los expertos concuerdan en que todavía hay debilidades que dificultan el correcto desarrollo de la actividad. Una de las más grandes es la educación.

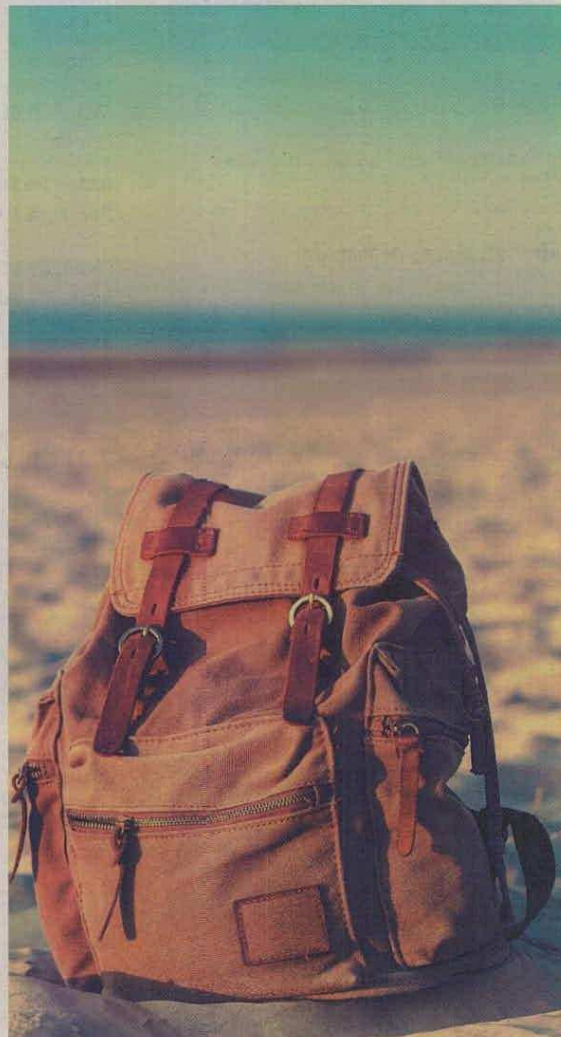
De acuerdo con Luisa Triviño, docente investigadora del programa de Administración de Empresas Turísticas y Hoteleras de la Universidad Externado, los programas en turismo "no son suficientes en comparación con el crecimiento de este fenómeno social a nivel mundial y las oportunidades que nuestro país tiene".

A su voz se suma la de la minis-

tra de Comercio, Industria y Turismo, María Claudia Lacouture, quien expresa que hacen falta más programas e instituciones, sobre todo en las regiones, donde el turismo cultural y de naturaleza es más fuerte. No obstante, señala que si existe una oferta heterogénea gracias a los programas técnicos y tecnológicos.

Por otra parte, las dos expertas piensan que es importante replantear el enfoque con el que se enseña el turismo en el país. "La mayoría de programas se enfocan en la administración de empresas turísticas, lo cual reduce su visión a una actividad económica", dice Triviño, ignorando que tiene aristas territoriales, sociales y culturales.

Sobre el tema, Lacouture señala que ya se está trabajando en conjunto con el Comité de Formación y Capacitación del sector para que las instituciones educativas comiencen a orientar los sis-



El déficit en los programas se siente en las zonas más apartadas del país.

» Cada vez más instituciones educativas muestran interés por hacer investigación en turismo. Esto le imprimirá mayor calidad a los programas.

temas curriculares con base en criterios de sostenibilidad ambiental, social y cultural que impacten los diferentes destinos.

Para Triviño, otra buena señal es el creciente interés que han demostrado varias instituciones educativas al imprimirle mayor calidad a sus programas a través de la investigación.

Lo anterior, concluye la investigadora, "permitirá que los futuros profesionales contribuyan al desarrollo del turismo en las regiones desde empresas, asociaciones y cargos públicos". Otro paso que ya se dio para promover la educación en el sector es la apertura del programa de Becas a la Excelencia en Turismo, que motiva a los alumnos con el mejor puntaje en las pruebas Saber 11 a adelantar estudios superiores en esta área. Para la primera promoción, la inversión será de \$4.500 millones. ■

Cuando se aprende jugando

El debate es viejo, aunque de tanto en tanto retoma fuerza: los videojuegos son algo inútil o pueden ser una herramienta educativa, desarrollan habilidades o espantan la violencia, son arte o apenas entretenimiento.

Para Microsoft, la discusión parece inclinarse del lado de emplear este formato como una forma de enseñar, como un vehículo de aprendizaje. La compañía alista el lanzamiento, el 1º de noviem-

bre, de *Minecraft: Education Edition*, una adaptación educativa del vasto universo de *Minecraft*, quizá el juego más popular de nuestros días.

La idea de Microsoft es solidificar su posición en los salones, así como seguir exprimiendo los beneficios de *Minecraft*, un producto que adquirió en 2014, que hoy tiene más de 100 millones de usuarios registrados y que ha construido una audiencia que in-

cluye un promedio de 150 millones de espectadores en Youtube, que a su vez han visto más de 5.000 millones de horas en videos del juego.

Minecraft es, claro, un éxito comercial, pero también un videojuego con principios básicos de física en el que se construyen con piezas parecidas a Lego estructuras (casas, pueblos, réplicas de la Estrella de la Muerte de *La guerra de las galaxias*, ciudades de *Juego*

de tronos), una herramienta que permite experimentar con los efectos de la gravedad o visitar el antiguo Egipto.

La empresa realizó pruebas piloto de este producto con 35.000 estudiantes en 100 escuelas, principalmente en Estados Unidos. Cuando el lanzamiento sea oficial, la idea es ofrecer un modelo de licenciamiento para colegios en el que Microsoft recibirá US\$5 anuales por cada estudiante que use la versión educativa.

La idea alrededor del producto es que el juego se convierta en una parte integral del currículo de las escuelas. No sólo es entreti-

nimiento, sino una herramienta para aprender, en el mismo nivel de cualquier otro software.

Como lo dice Santeri Koivisto, uno de los fundadores de Teacher Gaming, una empresa finlandesa que quizá fue la primera en desarrollar una versión educativa de *Minecraft*, "un juego no soluciona los problemas de un sistema educativo. De hecho, necesita de cierta curiosidad y manejo por parte de profesores y usuarios. Pero estos productos permiten amplificar las capacidades de un jugador, explorar su creatividad en un escenario que no sólo resulta entretenido".