



Unidad curricular: la integración de las competencias de información al currículo utilizando estrategias innovadoras en la biblioteca escolar

Curricular unit: the integration of information competencies into the curriculum using innovative strategies in the school library

Arlene García-Elías, MIS

Estudiante Graduada

Escuela Graduada de Ciencias y Tecnologías de la Información

Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras

arlene.garcia1@upr.edu

arlenegarciaelias@gmail.com

Recibido: Febrero 2020 | Aceptado: Diciembre 2020

Resumen

Las transformaciones tecnológicas en la era del conocimiento han impulsado grandes cambios especialmente en el área de las bibliotecas. Estas han tenido que ir evolucionando al igual que el profesional que las dirige. Tanto la biblioteca escolar como el profesional de la información tienen que enfrentarse a nuevas disciplinas que permitan ser gestores de proyectos desde el ámbito investigativo y creadores de conocimientos. En el trabajo que nos ocupa se desarrolla una unidad curricular que está basada en los siguientes enfoques curriculares: 1. Centrado en el aprendiz, 2. Vinculación de las neurociencias con la educación, según de la Barrera y Donolo, 3. Las teorías del Desarrollo Cognitivo de Vygotsky y el Marco de Referencia para Habilidades para el Manejo de la Información en la Educación Superior. Estos enfoques sustentan la actividad de integración educativa entre en la biblioteca escolar y la sala de clases al desarrollar teleproyectos. Entre las estrategias didácticas que se presentan en la unidad curricular se encuentran: Aprendizaje basado en Proyectos (PBL), Proyectos y Teleproyectos y el modelo de los BIG 6. Esta Unidad Curricular propone ser una guía de

integración curricular que desarrolle las competencias de información del Programa de Biblioteca Escolar integrados a los cursos de español e inglés, nivel intermedio. Además de presentar una colaboración pedagógica entre clases hermanas de Latinoamérica a través de la organización International Education and Resource Network (EARN), la cual también persigue el desarrollo de los objetivos de sustentabilidad de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), a través del intercambio virtual.

Palabras clave: biblioteca escolar, tele-proyectos, competencias de información, unidad curricular, Proyecto Machinto

Abstract

Technological transformations in the age of knowledge have prompted major changes especially in the area of libraries. These have had to evolve just like the professional who directs them. Both the school library and the information professional have to face new disciplines that allow them to be project managers from the research field and creators of knowledge. In the work at hand, a curricular unit is developed that is based on the following curricular approaches: focused on the apprentice, Barrera Neuroscience, & Donolo, Vygotsky's Cognitive Development Theories and the Reference Framework for Management Skills of Information in Higher Education. These approaches support the activity of educational integration between the school library and the classroom when developing tele-projects. Among the teaching strategies presented in the curricular unit are: Learning based on PBL Projects, Projects and Tele Projects and the BIG 6 model. This Curricular Unit proposes to be a curriculum integration guide that develops the information competencies of the Program School Library integrated to Spanish and English courses, intermediate level. In addition to presenting a pedagogical collaboration between sister classes in Latin America through the International Education and Resource Network (EARN), which also pursues the development of the sustainability objectives of the United Nations Organization (UN), through the virtual exchange.

Keywords: school library, tele-projects, information skills, curricular unit, Machinto Project



Unidad curricular: la integración de las competencias de información al currículo utilizando estrategias innovadoras en la biblioteca escolar

Introducción

El rol de la biblioteca, a través del tiempo, ha sido almacenar y archivar lecturas aun desde el siglo VII a.C. Estos edificios como patrimonios documentales y culturales mantienen su función, que ha ido cambiando especialmente en tiempos recientes. Las tecnologías actuales y la manera de acceder a la información han provocado cambios, tanto en el rol de las bibliotecas como del profesional de la información. Las bibliotecas y los profesionales han tenido que reestructurar sus funciones. Esto no es una excepción en el ámbito de la biblioteca escolar del Departamento de Educación de Puerto Rico.

El Programa de Servicios Bibliotecarios y de Información del Departamento de Educación de Puerto Rico, a través de sus estándares educativos, persigue:

- 1. Estándar 1 Adquisición de Conocimiento (AC)** . El estudiante indaga, piensa críticamente y obtiene conocimiento.
- 2. Estándar 2 Creación de conocimiento nuevo (CCN)**- El estudiante llega a conclusiones, toma decisiones informadas, aplica el conocimiento a situaciones nuevas y crea nuevo conocimiento.
- 3. Estándar 3 Intercambio de conocimiento (IC)** - El estudiante comparte conocimiento y participa de manera ética y productiva como miembro de una sociedad democrática.
- 4. Estándar 4 Crecimiento personal a través de la lectura (CPL)** - El estudiante procura el crecimiento personal y estético a través de la lectura.

Los estándares antes mencionados, enfocados en el desarrollo de la investigación y al aprecio de la lectura, lanzan nuevos retos y roles a la bibliotecología. Tanto la biblioteca escolar como el profesional de la información tienen que enfrentarse a nuevas disciplinas que permitan ser gestores de proyectos desde el ámbito investigativo y creadores de conocimientos.

De la misma manera, en la Declaración de Lyon 2015, IFLA negoció con las Naciones Unidas para desarrollar la agenda de los *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. El propósito es mejorar la calidad de vida de las personas al procurar el acceso a la información.



Esta unidad curricular pretende el desarrollo de un proyecto en la biblioteca escolar que persiga una actividad que sale del contexto tradicional para desarrollar estrategias innovadoras fundamentadas en los nuevos paradigmas en el quehacer bibliotecario.

De otra parte, el IFLA/UNESCO School Library Manifesto (1999) establece que “se ha demostrado que cuando los bibliotecarios y docentes trabajan en colaboración, los estudiantes mejoran la lectura y la escritura, el aprendizaje, la resolución de problemas, y trabajan mejor con las tecnologías de la información y de la comunicación”. Es por esto, que la biblioteca escolar es un apoyo al currículo, donde el bibliotecario y el docente deben estar articulados en su hacer pedagógico. Sus funciones se integran desde el desarrollo del plan de aula, siendo el apoyo del bibliotecario más eficiente en los temas, planes y proyectos pedagógicos. Por esto, se considera al docente bibliotecario y a la biblioteca como un aporte clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, esta unidad curricular persigue desarrollar un proyecto que aspira integrar los objetivos de desarrollo sostenible de la Organización de la Naciones Unidas, donde la biblioteca se convierte en un lugar que va más allá de la custodia de materiales y documentos. Se convierte tanto la biblioteca como el profesional de la información en un vehículo para desarrollar destrezas para la vida. Como vemos, el nuevo rol de la biblioteca es la formación del ciudadano a través del desarrollo de proyectos y actividades enfocados en la educación. Así mismo, el Departamento de Educación de Puerto Rico pretende entre sus metas brindar, apoyar, mejorar y ampliar los programas y servicios bibliotecarios, además de planificar y desarrollar actividades curriculares integradas que enriquecerán y mejorarán el rendimiento académico. Es por esto que proponemos una unidad curricular que fomenta los objetivos de desarrollo sostenible, así como las metas del Departamento de Educación para ampliar y aportar en el nuevo rol de la biblioteca escolar.

Para estos fines, se pretende desarrollar un proyecto que impacte y satisfaga las necesidades de la población de la escuela Segunda Unidad (SU) Pedro Fernández del pueblo de Naranjito. Se realizó un análisis de los resultados de las pruebas METAS PR 2018 y se llevó a cabo un estudio de la población escolar observando una serie de necesidades que requieren atención especial. Uno de los hallazgos obtenidos del análisis de las pruebas estandarizadas METAS PR 2018 fue que el mayor porcentaje de los estudiantes se encuentran a nivel de prebásico y básico, por lo que no dominan las destrezas de las materias tanto de español como inglés.

Otros resultados observados en el estudio de necesidades sobre el acceso a la información llevado a cabo con los estudiantes del grupo de 8-2 (15 estudiantes) para un 12% de la matrícula de la escuela intermedia de la SU Pedro Fernández, en febrero de 2018, demostró que: el 46 % de los estudiantes necesitan recibir talleres de conceptos



en computadoras; 26% necesita talleres de Word; 40% necesita conocimientos de PowerPoint; 26% necesita conocimientos de búsqueda en Internet; 26% necesita recibir talleres de búsqueda de información en medios electrónicos; 53% necesita talleres de cómo preparar una bibliografía; 33% necesita tomar talleres de destrezas de investigación; 60% necesita ayuda en localizar recursos de la internet; 46% necesita ayuda para analizar y evaluar la información; 60% necesita ayuda para resumir la información; 53% necesita ayuda para preparar el informe escrito que incluya bibliografía; 73% necesita talleres de cómo preparar carteles y cartelones; 33 % no tiene computadora en su hogar y un 27 % no tiene servicio de internet en su hogar. Así también, el estudio socioeconómico muestra un nivel de pobreza de 72.25%. Como se refleja en lo anterior expuesto, los estudiantes muestran necesidades específicas en el área académica, en el área de las competencias de información y en los aspectos socioeconómicos.

Esta unidad curricular propone ser una guía de integración curricular que desarrolle las competencias de información del Programa de Biblioteca Escolar integrados a los cursos de español e inglés, nivel intermedio, de la escuela SU Pedro Fernández. Además, pretende presentar una colaboración pedagógica entre clases hermanas de Latinoamérica, a través de la organización iEARN (International Education and Resource Network), la cual también persigue el desarrollo de los objetivos de sustentabilidad de la Organización de Naciones Unidas, mediante el intercambio virtual utilizando las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) y la estrategia de aprendizajes basados en proyectos globales (PBL) para mejorar su ejecutoria académica y las destrezas de aprendices de por vida.

Esto se logrará a través de un plan y estrategias de desarrollo educativo tales como la integración al currículo, la cual será planificada entre la bibliotecaria y el maestro de español e inglés de la sala de clases. En la biblioteca se desarrollarán talleres tecnológicos y de competencias de información por medio de un proyecto de intercambio cultural con estudiantes de Latinoamérica, utilizando estrategias de aprendizaje como aprendizaje cooperativo, la comprensión lectora y proyectos de investigación con el Modelo Big 6 como referencia.

En fin, esta unidad persigue mejorar los conocimientos y las habilidades del usuario relacionadas con el acceso a la información para que pueda enriquecer y alcanza sus logros académicos. Esto se logrará a través de un proyecto de intercambio cultural en el cual se desarrollarán las competencias de información que lo convertirán en un aprendiz de por vida.

Revisión de literatura

Enfoque curricular: centrado en el aprendiz



La educación, a pesar de ser una de las instituciones más jóvenes establecidas, es de gran relevancia para todo el quehacer de la sociedad. Contiene variadas acepciones de acuerdo al rol o a la función que le establecen. Estos roles varían de acuerdo a las necesidades sociales.

Según Robinson (2011), la educación en masa era para inculcar a la clase trabajadora los hábitos y disciplinas esenciales para la producción industrial. Esta educación es para tener trabajadores, no para tener desarrollo humano (C. Naranjo, comunicación personal, 2019). Es una estructura creada por el sistema económico para formar una fuerza de trabajo apropiada y para que la gente obedeciera mandatos y no pensara por sí misma. Si la educación persigue estos objetivos el ser humano no se podrá desarrollar de manera plena. Por tanto, al ignorar el factor humano, se encuentra la raíz de muchos de los problemas que han creado los sistemas industriales de educación (Robinson, 2011).

Así mismo, existen currículos que responden a la educación dependiendo de sus metas o propósitos a lograr. En este escrito, además de analizar el propósito de la educación, se describe un modelo curricular centrado en el alumno, que fundamenta desde mi perspectiva el propósito de la educación.

Antes de entender el propósito de la educación, Pinar (2004) la define como la reconstrucción política, psicosocial y fundamentalmente intelectual de uno mismo y de la sociedad. El concepto intelectual tanto como el concepto de la sociedad están enfatizados y relacionados en la definición de educación. Esto es, el individuo tiene una responsabilidad con la reconstrucción de su intelectualidad para que a su vez este pueda reconstruir la sociedad.

De igual modo, para Robinson (2011) la educación consiste en tres diferentes roles: el individual, el cultural y el económico. El rol individual se enfoca en el desarrollo de talentos y sensibilidades, el rol cultural profundiza en el entendimiento del mundo y el rol económico se enfoca en el desarrollo de habilidades y poder ganarse la vida.

Observando la variedad de matices que se establecen sobre el propósito de la educación, entrevisté a varios profesionales que se encuentran directamente relacionados a la misma y pude encontrar los siguiente: el profesor Carlos Crespo (comunicación personal, 2019) director del Consorcio de Bibliotecas Metropolitanas Cobimet, presenta que el propósito de la educación es edificar el intelecto y el espíritu y desarrollarte como ser humano para ser un ente social para la humanidad. Esta definición del propósito de la educación se centra, no solo en el intelecto, sino el aspecto espiritual, ofreciendo una definición más abarcadora de lo que significa la educación en el educando y en la sociedad. Por lo que la educación debería responder al desarrollo del



individuo tanto en los aspectos del conocimiento como en sus valores espirituales para el bien social.

Contrastando la definición del profesor Crespo con Robinson (2011), el profesor Crespo coincide con la visión del rol individual que posee la educación, así como el rol cultural, excluyendo el económico. Algo que atrae mi atención debido a que el profesor labora en una institución superior que prepara jóvenes para el mundo del trabajo. Lo que pudiera esperar que el profesor tuviera una visión enfocada en el aspecto económico, por la naturaleza de sus funciones, donde enfatizara en la educación para la preparación del estudiante hacia el mundo del trabajo.

Continuando con las entrevistas sobre el propósito de la educación, la profesora Emma Díaz (comunicación personal, 2019), bibliotecaria profesional de la Universidad Central de Bayamón, estableció lo siguiente:

La educación es el proceso de facilitar la construcción de conocimientos, valores, creencias y habilidades en el ser humano de modo que pueda formarse y desarrollarse de forma holística de acuerdo con los estándares que establece la sociedad. Este proceso se logra a través del modelaje, la transmisión de conocimientos, la investigación y el descubrimiento y la manera en que el aprendiz asimile todo lo aprendido.

Como vemos, la profesora Díaz no solo enfoca su definición en el aspecto académico, sino que lo relaciona con el desarrollo de valores y habilidades con un fin social. De acuerdo con la profesora, esto puede ser logrado a través del descubrimiento para comprender su entorno.

Además, los teóricos e historiadores liberales plantean que en la educación pública su propósito principal es el desarrollo individual, la movilidad social y el poder político y económico a los desposeídos y desprotegidos (Giroux, 1985). Por otro lado, los educadores radicales establecen que la función principal de la escuela es la reproducción de las ideologías dominantes y la distribución de las habilidades para la reproducción de la división social del trabajo.

Estos planteamientos, tanto liberales como radicales, nos ayudan a entender cuál puede ser el propósito de la educación, más bien, cuál debería ser y cuál realmente es. La propuesta del propósito de educación que establecen los profesores Crespo y Díaz desde la definición establecida por Giroux es un planteamiento liberal donde se presenta la educación enfocada en el desarrollo del individuo para lo social y no para el mundo del trabajo.

Sobre la base de las consideraciones anteriores, la educación no debería responder a la racionalidad capitalista que pretende impulsar escuelas reproductoras las cuales fomentan: 1) conocimientos a las diferentes fuerzas de trabajo; 2) enfoque en la cultura dominante; 3) respuesta al poder político del Estado (Giroux, 1985). Por el



contrario, el propósito de la educación, desde mi experiencia, debería responder a desarrollar un estudiante integral con capacidades intelectuales y morales, que pueda responder a los retos y exigencias sociales. Una educación que aspire al pleno desarrollo del individuo, para que éste pueda aportar con sus conocimientos, destrezas y habilidades a una sociedad estable. En ese mismo sentido, la educación debería perseguir la igualdad entre las clases sociales y no fomentar los estratos en la sociedad que resaltan a los dominantes sobre las culturas subordinadas, para fomentar las justicias sociales. Para poder lograr estas expectativas, en la educación se utilizan variados modelos curriculares que aportan a un desarrollo pleno del individuo. En el currículo centrado en el alumno, se adquieren conocimientos, se desarrollan habilidades y obtienen cambios de conductas y valores (Ellis, 2004).

La meta primordial del currículo centrado en el alumno es el desarrollo de la autorrealización. Ellis (2004) establece “la autorrealización como objetivo del currículo es que la experiencia escolar, debe ser tal, que cada individuo tenga la libertad y la oportunidad de aspirar a lo que él o ella sueña convertirse” (p.41). Esto es, el estudiante se debe sentir en la sala de clases en un ambiente que le provea retos, inquietudes, lo motive a querer aprender desde sus intereses y se sienta satisfecho de los aprendido y con deseos de seguir aprendiendo.

Otro aspecto que resalta en el currículo centrado en el alumno, según John Dewey, es que el alumno y el currículo son esencialmente uno. (Ellis, 2004). Por tanto, en el mismo momento del desarrollo del currículo se tiene que tomar en consideración cuál es la visión del alumno para aprender y lo que éste desea aprender, siendo el estudiante una parte activa e integral en el momento de desarrollar el currículo.

Un ejemplo del currículo enfocado en el alumno es Reggio Emilia. Se basa en la educación de la primera infancia en programas desarrollados en la ciudad de Reggio Emilia, Italia. El enfoque es una combinación de prácticas educativas constructivistas y progresivas, con aprendizaje experimental y exploratorio. Reggio Emilia emplea cuatro principios clave: 1. fomentar relaciones de colaboración; 2. construir ambientes efectivos para el aprendizaje; 3. desarrollar experiencias curriculares basadas en proyectos, y 4. documentar el aprendizaje de múltiples maneras (Ellis, 2004).

Este currículo centrado en el alumno es visto como una negociación colaborativa de aprendizaje entre el maestro y el alumno, donde los proyectos se originan con la observación del maestro y el interés del niño. El maestro se convierte en un facilitador del proceso educativo. En el momento de la planificación e implantación del currículo se establece una organización donde cada clase posee dos maestros y varios auxiliares, observando y documentando las interacciones de los alumnos. El entorno en sí se conoce como el "tercer maestro" (Ellis, 2004).

En fin, el modelo curricular centrado en el estudiante, que fundamenta el propósito de la educación, se basa en proveer las experiencias educativas que surgen de los



intereses del estudiante persiguiendo una autorrealización. Se trata de un currículo que desarrolla de manera plena la reconstrucción del individuo para promover el desarrollo social; un currículo que, a través del descubrimiento, permite que el estudiante pueda comprender su entorno para la construcción del conocimiento para ser un ente social con valores y con un desarrollo holístico para el bien de la humanidad.

Teorías para justificar y fundamentar los proyectos y teleproyectos en la sala de clases

La utilización de las estrategias de proyectos y teleproyectos en la educación tiene el fin de desarrollar destrezas, habilidades y competencias en el estudiantado. Por lo cual, los proyectos y teleproyectos pueden ser fundamentados con una amplia variedad de teorías. Entre estas se encuentran: las neurociencias, las teorías del desarrollo cognitivo de Vygotsky y el Marco de Referencia para Habilidades para el Manejo de la Información en la Educación Superior.

Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje

La neurociencia trata de entender la relación entre las neuronas y la mente. Carnine (según citado en De la Barrera y Donolo, 2009, p. 4) establece que la investigación sobre el cerebro tendría repercusiones directas en la educación.

A través de las investigaciones del cerebro se ha encontrado que neurotransmisores como la dopamina y la acetilcolina incrementan los aprendizajes en los estudiantes. Según De la Barrera y Donolo (2009), cuando se puede ordenar una conexión a una que existe, se refuerza la concentración y proporciona satisfacción. Por lo que, todo lo que nos produce agrado queda en nuestra memoria, entonces es muy valioso estudiar algo que nos agrade.

Como puede observarse, las estrategias de enseñanza de los proyectos y teleproyectos según el libro Técnicas de Freinet (1987) de la escuela Moderna, presenta cómo el profesor Freinet utilizaba los paseos al campo para observar los herreros, carpinteros o al tejedor para llevar al alumno a unas experiencias que sentía con todo su ser, en una nueva atmósfera no escolar. Al regresar al salón los alumnos escribían las vivencias de lo sentido y observado en el paseo. El maestro establece que había una gran diferencia cuando llegaban a la clase y tenían que retomar su tarea en el libro.

Estas vivencias de los estudiantes de Freinet reflejan como el agrado producido en la experiencia educativa se convierte en una experiencia diferente. Los proyectos y teleproyectos pueden surgir de los intereses de los alumnos, lo cual produce agrado en estos y, según la neurociencia, esto ayuda a mantener la memoria del aprendizaje.



Las teorías del desarrollo cognitivo de Vygotsky

La teoría de Vygotsky establece una relación del individuo con la sociedad. “Afirmó que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría” (Linares, 2007, p. 20). Vygotsky apuesta que el pensamiento del individuo es el producto de su ambiente social. En efecto, es responsabilidad de los mayores compartir el conocimiento con los más jóvenes para estimular el desarrollo intelectual (Linares, 2007).

Ante la teoría planteada por Vygotsky, las relaciones interpersonales que se ejecutan en las actividades de desarrollo de proyectos y teleproyectos, le ofrecen al estudiante una oportunidad social. Según Linares (2007), “el desarrollo cognitivo se lleva a cabo a medida que se internalizan los resultados de sus interacciones sociales” (p. 20). Es evidente entonces, que las experiencias sociales en los proyectos y teleproyectos permiten la construcción del conocimiento entre las personas a medida que interactúan.

Marco de Referencia para las Habilidades del Manejo de la Información en la Educación Superior

El Marco de Referencia para las Habilidades del Manejo de la Información establece que “los bibliotecarios tienen mayor responsabilidad en identificar las ideas centrales dentro de su propio dominio de conocimiento que pueda extender el aprendizaje a los estudiantes, en crear un nuevo currículum coherente para el manejo de la información, y en colaborar más ampliamente con el personal docente” (American Library Association, 2007, p. 2).

Es decir, el bibliotecario tiene la responsabilidad de fomentar el aprendizaje de los estudiantes a través de la integración curricular con el personal docente. Esta creación de conocimiento puede ser llevada a cabo a través de proyecto y teleproyectos que persigan indagar e investigar sobre problemas reales e intereses particulares del estudiante. Para esto fue creado un marco de referencia que está organizado en seis conceptos:

- La autoridad es construida y contextual
- La creación de información como proceso
- La información posee valor
- La investigación como indagación
- Lo académico como conversación
- La búsqueda como exploración estratégica

Este marco “ofrece una visión renovada del manejo de la información como un conjunto superior de habilidades en las que los estudiantes son consumidores y creadores de información, quienes pueden participar exitosamente en espacios colaborativos”



(American Library Association, 2007). Sobre la base de las consideraciones anteriores vemos cómo en la biblioteca se pueden desarrollar proyectos y teleproyectos donde se crean de manera colaborativa productos de información y de conocimientos.

En fin, la teoría de las neurociencias establece cómo el aprendizaje que se realiza con agrado es uno más efectivo. Los proyectos y teleproyectos parten de una base del interés del alumno, siendo esto fundamentado por las teorías de las neurociencias. En segundo lugar, las teorías del desarrollo cognitivo de Vygotsky presentan cómo los aspectos sociales influyen directamente en el aprendizaje del individuo. Este aprendizaje social es un aspecto en el cual se basan los proyectos y teleproyectos. Finalmente, el Marco de Referencia de las Habilidades para el Manejo de la Información en la Educación Superior sostiene que la integración curricular entre el bibliotecario y el docente puede llevarse a cabo a través de proyectos. Por lo antes expuesto, los proyectos y teleproyectos son una estrategia educativa que es utilizada para el desarrollo de habilidades y competencias, que le ofrecen al estudiante un desarrollo cognitivo con una base científica.

Estrategias didácticas

La unidad curricular se desarrollará utilizando las estrategias didácticas de aprendizaje basado en proyectos, proyectos, teleproyectos y el modelo de los *Big 6*. Además, se establece el ambiente de aprendizaje y las dinámicas dentro del salón de clases.

Aprendizaje Basado en Proyectos (Project Based Learning)

El aprendizaje basado en proyectos es una estrategia que permite a los estudiantes adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos multidisciplinarios que dan respuesta a una pregunta o problemas de la vida real.

La unidad curricular será dirigida por el objetivo dieciséis de los Objetivos de Sustentabilidad de la Organización de Naciones Unidas: Paz, Justicia e Instituciones Sólidas (Organización de Naciones Unidas, 2019). El proyecto surge del evento histórico del lanzamiento de la bomba en Hiroshima, Japón, como asunto problematizado, y propone fomentar la conciencia de la paz.

A partir de este tema se desarrolla el proceso de investigación utilizando los modelos de los *Big 6*. Esta unidad pretende estimular al estudiante a que lleve a cabo búsquedas basadas en evidencias y encuentre perspectivas diferentes sobre el tema de investigación. Por ejemplo, la visión de los Estados Unidos versus la visión de Japón sobre el lanzamiento de la bomba en Hiroshima.



El proyecto es uno interdisciplinario, el cual impacta a las clases de español, inglés y la biblioteca. Los objetivos de aprendizaje se derivan de los estándares de contenido y los mapas curriculares de las materias que serán impactadas. El desarrollo del proyecto tendrá una duración de tres meses, siendo impactado una vez a la semana en la biblioteca escolar.

Además, el aprendizaje basado en proyectos motiva a los estudiantes y plantea una relevancia en sus vidas. ¿Es el problema de investigación importante en la vida de los estudiantes? Esto se logrará a través de múltiples actividades que integrarán el tema de la guerra con la violencia y así con su entorno para llevarlos a un nivel de lograr la conciencia sobre la paz en sus vidas.

Otro aspecto que caracteriza el aprendizaje basado en proyectos es la publicación del producto final con otras personas más allá de la sala de clases, lo que motiva al estudiante a mejorar la calidad de su trabajo evidenciando lo que sabe y puede lograr hacer. En la unidad curricular los estudiantes presentarán sus trabajos a una clase hermana de otro país de la red iEARN Latina. Esta publicación se realizará a través de una videoconferencia entre las clases hermanas para la presentación final de sus productos, que serán los teatros de sombras de las poesías o cuentos cortos sobre el tema: De la Guerra a la PAZ. En la actividad de publicación los estudiantes comparten sus trabajos con los compañeros para recibir comentarios que les motiven a evaluar sus productos finales.

Continuando con los aspectos que caracterizan el aprendizaje basado en proyectos, tenemos la colaboración, donde los estudiantes trabajan en equipo aportando sus talentos y habilidades para el trabajo compartido. La colaboración, como parte de las competencias del siglo XXI, aspira a desarrollar habilidades necesarias para el mundo del trabajo actual. En la unidad curricular los estudiantes participarán en pequeños grupos de 3 o 4 estudiantes para el desarrollo de las actividades tomando decisiones en conjunto, respetando las contribuciones de sus compañeros de grupo.

Finalmente, otros elementos que caracterizan el aprendizaje basado en proyectos son la organización y la aplicación de lo aprendido y las prácticas de evaluación del proyecto. Los estudiantes serán guiados en el proceso para gestionar el tiempo, las tareas y los recursos de manera eficiente, lo que les permite mantener el control de su educación. En el aspecto de la evaluación se le permitirá al estudiante un proceso de autoevaluación formativa, para ir mejorando la calidad de su aprendizaje (Departamento de Educación de Puerto Rico, 2019).

Proyectos y teleproyectos

Otra estrategia educativa que utilizaremos en la unidad curricular es la de proyectos y teleproyectos. A tenor con las definiciones del concepto proyecto, existe una



variedad acepciones que tratan de describir en esencia lo que este implica. Estas definiciones son contextualizadas de acuerdo con el medio donde se desarrollan los proyectos. Aun así, estas definiciones contienen variantes y semejanzas que los caracterizan.

Para Castedo (2018), el proyecto es una macro situación de enseñanza donde el docente organiza y plantea las situaciones de clase que permitirá a los niños aproximarse a un tipo textual para apropiarse de sus características constitutivas. Es decir, el docente es quien dirige el proceso para intentar que los alumnos logren la encomienda.

Aquí el docente plantea una serie de situaciones con una finalidad ya conocida, la cual es compartida por el grupo. El docente propone el proyecto, planifica situaciones para lograrlo e introduce modificaciones que surgen de problemas que se van planteando y de nuevos objetivos, que los niños van proponiendo. Castedo establece que el proyecto es un proceso de elaboración colectiva entre los niños y el docente.

De otra parte, la definición de proyecto puede ser presentada desde la estrategia pedagógica de la clase-paseo del pedagogo Celestin Freinet. El libro *Técnicas de Freinet de la escuela moderna* (1987), presenta cómo el profesor Freinet utilizaba los paseos al campo para observar los herreros, carpinteros o al tejedor para llevar al alumno a unas experiencias que sentía con todo su ser, en una nueva atmósfera no escolar. Al regresar al salón los alumnos escribían las vivencias de lo sentido y observado en el paseo. El maestro establece que había una gran diferencia cuando llegaban a la clase y tenían que retomar su tarea en el libro.

Podemos observar que tanto Castedo y Freinet, en ambas estrategias de proyecto, establecen una cierta rigurosidad de procesos. Son los docentes quienes proponen el proyecto para una finalidad compartida.

De otra parte, podemos contrastar cómo Castedo se enfoca en la problematización para una solución durante el proceso, mientras que Freinet se enfoca en el interés particular del niño, de lo que observa y vive. Además, el elemento de la imprenta creada en la clase proveyó a los alumnos de Freinet el sentido de admiración al texto creado por ellos.

Así mismo, Andrés (2006) establece que el aprendizaje basado en proyecto es una metodología de instrucción donde el estudiante aprende habilidades al realizar un proyecto real y al solucionar un problema, esto basado en la teoría constructivista.

Otro aspecto imprescindible en la pedagogía de Freinet es la audiencia del proyecto. Freinet establecía que los escritos de los estudiantes necesitaban mayor audiencia, por lo que inicia una correspondencia que no tan solo motivó a los chicos sino que los padres también se contagiaron con el entusiasmo.

Aun cuando existen variadas concepciones del término proyecto lo podemos definir de la siguiente forma: el proyecto se trata de una serie de situaciones unificadas donde el docente propone el proyecto, realizando una planificación basado en problemas



reales o en el interés del alumno. El estudiante tiene una participación colectiva entre pares y junto al docente en la solución del problema. Así también, el proyecto culmina con un producto tangible que evidencia lo aprendido a través de la construcción del conocimiento. El producto final debe trascender a otras audiencias, ya sea a través de publicaciones o medios de intercambio del conocimiento.

El proyecto de la sala de clases, en comparación con el teleproyecto, presenta unas características que lo distinguen. Tanto el proyecto de la sala de clase como el teleproyecto se pueden trabajar de manera colaborativa entre pares. A diferencia del teleproyecto, el proyecto de la sala de clases puede tener un enfoque individual.

Otra característica que contrasta los proyectos de la sala de clases con los teleproyectos es la audiencia. El proyecto de la sala de clase se mantiene en un ámbito local, que incluye maestros, padres y la comunidad escolar. En cambio, la audiencia en los teleproyectos va más allá, trasciende la sala de clases, la cultura y el ámbito social escolar, permitiendo que los estudiantes se nutran del conocimiento compartido entre escuelas, ya sea en su país o con el exterior. Según Roger (1999), los estudiantes “esperan leer y disfrutar de los recursos del proyecto que reciben de escuela asociadas”.

De esta manera, en nuestra unidad curricular los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir sus productos finales con la clase hermana, ya sea a través de la plataforma de IEARN o a través de una videoconferencia. Este aspecto del proyecto resalta una relevancia global donde los estudiantes compartirán sus productos finales con su clase hermana, lo que lanza un reto mayor al estudiante al momento de realizar tu proyecto. De igual forma, *Teachers Guide IEARN* (2014) presenta que los proyectos globales aumentan la motivación, la creatividad y la innovación, fortaleciendo los lazos con los pares, los adultos y la comunidad fuera de la sala de clases.

En fin, tanto los proyectos como los teleproyectos tienen su propio enfoque que dependerá del propósito establecido por el docente, mientras que los teleproyectos desarrollan destrezas de colaboración social y el disfrute por el intercambio del conocimiento.

Modelo de los BIG 6

La estrategia didáctica de los *Big 6* (2018) es un modelo de investigación que establece cómo las personas de todas las edades resuelven un problema de información. Este modelo consiste en seis pasos con dos subfases bajo cada uno, como sigue: 1. Definir la tarea (define el problema de información, identifica la información necesaria); 2. Buscar estrategias de búsqueda de información (determinar los posibles recursos, seleccionar los posibles recursos); 3. Localización y acceso (localizar los recursos intelectual y físicamente, encontrar la información dentro de los recursos); 4. Uso de la información (leer, oír, ver, tocar; extraer la información relevante); 5. Síntesis (organizar



desde múltiples fuentes, presentar la información), y 6. Evaluación (juzgar el producto, la eficacia; juzgar el proceso, la eficiencia).

Esta unidad curricular parte del tema del lanzamiento de la bomba en Hiroshima y Nagasaki para concienciar sobre el tema de la paz. Como parte de las actividades de la unidad curricular se desarrollará una investigación del tema de la Segunda Guerra Mundial y el lanzamiento de las bombas atómicas en Japón. Este modelo de los *Big 6* será utilizado en la unidad curricular como una estrategia para la fase de investigación.

El ambiente de aprendizaje

Para el desarrollo de los proyectos los estudiantes asisten a la biblioteca escolar una vez por semana, acompañados de su maestra de la sala de clase, quien se integra en el proceso educativo junto a la bibliotecaria escolar. Es en el ambiente de la biblioteca escolar donde se desarrollan las actividades a llevarse a cabo en esta unidad curricular pero no se limita a esta. En la sala de clase el proceso continúa integrando las destrezas iniciadas en la biblioteca.

Las dinámicas dentro del salón

En la dinámica dentro de la sala de clase (biblioteca) la bibliotecaria desarrolla el proceso de enseñanza y el maestro de la sala de clase colabora en la asistencia del proceso. Los estudiantes trabajan colaborativamente en equipo y también como tutores de pares. Existirá una dinámica de colaboración entre la maestra de la sala de clases y la bibliotecaria escolar y entre alumnos.

Conclusiones

El nuevo rol de la biblioteca es la formación al ciudadano a través del desarrollo de proyectos y actividades enfocados a la educación. Es por esto que proponemos una unidad curricular que fomenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible, así como las metas del Departamento de Educación para ampliar y aportar en el nuevo rol de la biblioteca escolar. Para estos fines, se pretende desarrollar un proyecto que impacte y satisfaga las necesidades de la población de la escuela SU Pedro Fernández del pueblo de Naranjito. Esta unidad curricular propone ser una guía de integración curricular que desarrolle las competencias de información del Programa de Biblioteca Escolar integrados a los cursos de español e inglés, nivel intermedio de la escuela SU Pedro Fernández. Además de presentar una colaboración pedagógica entre clases hermanas de Latinoamérica a través de la organización iEARN (International Education and Resource Network), la cual también persigue el desarrollo de los objetivos de sustentabilidad de la ONU, a través del intercambio virtual.



En fin, esta unidad pretende mejorar los conocimientos y las habilidades del usuario, al acceso a la información para que pueda enriquecer y alcanza sus logros académicos. Esto a través de un proyecto de intercambio cultural y curricular donde se desarrollarán las competencias de información que lo convertirán en un aprendiz de por vida.

Agradecimientos

Deseo agradecer a las personas que han colaborado para que esta unidad pueda ser realidad. Ellas son la Profesora Enid Figueroa, EdD por sus consejos siempre acertados. A la organización iEARN (International Education and Resource Network) de donde surgen tantas ideas de motivación, a mi familia que comprende el tiempo dedicado a los estudios y al profesor Carroll-Miranda por su motivación y siempre creer en el estudiante.

Referencias

- American Library Association. (2007). Normas sobre las competencias de los coordinadores y bibliotecarios encargados de la formación de usuarios. http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org/acrl/files/content/standards/profinst_spanish.pdf
- Andrés, Y. (2006). Project-based learning: Learning through projects teaches students important project management skills. http://www.globalschoolnet.org/gsncenter/resources/articles/index.cfm?link=project_learning.htm
- De la Barrera, M. L. y Donolo, D. (2009). Neurociencias y su importancia en contextos de aprendizaje. *Revista Digital Universitaria*, 10(4), 1–18. <http://www.revista.unam.mx/vol.10/num4/art20/art20.pdf>
- Castedo, M. (1993). Construcción de lectores y escritores. *Lectura y Vida*, 16 (3).
- Departamento de Educación del Gobierno de Puerto Rico (2019). PBL en tus manos. <https://de.pr.gov/wp-content/uploads/2019/02/PBL-Volumen-2.pdf>
- Ellis, A. K. (2004). *Exemplars of curriculum theory*. Eye on Education.
- Freinet, C. (1987). *Técnicas Freinet de la escuela moderna*. México, Siglo XXI, pp. 5 – 38. <https://rebeldiaantigua.files.wordpress.com/2015/11/freinet-celestin-tc3a9cnicas-freinet-de-la-escuela-moderna.pdf>



- Giroux, H. A. (1985). Teorías de la reproducción y la resistencia en la nueva sociología de la educación: un análisis crítico. *Cuadernos Políticos*, 44, 36–65.
<http://www.cuadernospoliticos.unam.mx/cuadernos/contenido/CP.44/cp.44.6.%20HenryAGiroux.pdf>
- iEARN (2014). Teacher's guide to online collaboration and global projects, module 3: What is global project based learning? <http://guide.earn.org/project-planning/module-3-global-project-based-learning/>
- International Federation of Library Associations. (1999). IFLA/UNESCO school library manifesto. <https://www.ifla.org/ES/publications/iflaunesco-school-library-manifesto-1999>
- Linares, A. (2007). *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Universidad Autónoma de Barcelona.
- Organización de Naciones Unidas. (2019). Objetivos de desarrollo sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Pinar, W. F. (2004). What is curriculum theory? In *What is Curriculum Theory?*
<https://doi.org/10.4324/9781410609793>
- Robinson, K. (2011). *Out of our mind* (Capstone P). Capstone Publishing Ltd.
- Rogers, A. (1999) The origins of a global learning network. Global SchoolNet.ORG.
<http://www.globalschoolnet.org/GSH/teach/articles/origins.htm>
- The Big6. (n.d.). Welcome to the Big6. <https://thebig6.org/>

Enlaces de interés

iEARN Collaboration Center

<https://iearn.org>

Big 6

<https://thebig6.org/>

Blog Biblioteca Escolar SU Pedro Fernández Naranjito, Puerto Rico

<http://bibliotecasupf.blogspot.com/>



Objetivos de Desarrollo sostenible de la Organización de Naciones Unidas

<https://onu.org.gt/objetivos-de-desarrollo/>

Leyenda de las 1000 grullas

<https://www.youtube.com/watch?v=7HaZeUQQzrw>

<https://www.youtube.com/watch?v=2QKMiXSj6l0>

¿Cómo crear el origami de las grullas?

<https://www.youtube.com/watch?v=qUJhP1JRa4E>

Reflexión final del proyecto: Evaluación del proyecto

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchsc9olgtKraqsSnzKaH8hNL_2sL8enps2Ipixlf490XSeAg/viewform





<p>1. Nombre de la unidad curricular</p> <p>Actividad a desarrollar</p>	<p><i>Desde la historia de la bomba atómica fomentamos la PAZ</i></p> <p>Machinto: Teatro de Sombras</p>
<p>2. Breve resumen de la actividad</p>	<p>El proyecto Machinto parte de una iniciativa desarrollada por una profesora de Japón, Yoko Takagi. Se inicia con el tema de los cuentos <i>Machinto</i> y <i>My Hiroshima</i>, los cuales presentan la ruda realidad de la Segunda Guerra Mundial y las bombas atómicas.</p> <p>En este proyecto se pretende que el estudiante tome conciencia de la importancia de conocer la historia para que no se vuelva a repetir, además de llevar el mensaje de paz.</p>  

	<p>Dentro del proyecto Machinto se realizó una actividad conocida como teatro de sombras. En la misma se desarrolla un teatro de sombras con el cuento de Machinto. El propósito del mismo es poder compartirlo con la clase hermana para que sea presentado a los estudiantes del país hermano como recurso alternativo de la historia Machinto. La historia de Machinto trata sobre la exposición de una niña a la bomba atómica en la Segunda Guerra Mundial en Hiroshima. Al ser una historia de tema sumamente fuerte se recomienda la historia en teatro de sombras para hacerla atractiva para los niños. Luego cada estudiante creará un cuento o poesía sobre el tema de la paz y lo adaptará a la técnica de teatro de sombras para presentarlo en una videoconferencia a la clase hermana.</p>	
<p>Conceptos y contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanzamiento de la bomba en Hiroshima y Nagasaki • Las causas y los efectos de las bombas atómicas en estas poblaciones. • La paz • Organizaciones que fomentan la paz 	
<p>Objetivo general</p>	<p>Partiendo de la lectura de los cuentos <i>Machinto</i> y <i>My Hiroshima</i>, los estudiantes llevarán el mensaje de la paz a través de la técnica del teatro de sombras.</p>	



3. Objetivos específicos

Como parte de las actividades de integración con los cursos académicos de inglés y español, y enfocado en el desarrollo de las competencias de información, se desarrollan diversas actividades.

Las actividades tienen como objetivo lo siguiente:

- A partir de la lectura y discusión de los cuentos *Machinto* y *My Hiroshima*, los estudiantes redactarán un resumen de la trama de los cuentos.
- A partir de la lectura y discusión de los cuentos *Machinto* y *My Hiroshima*, los estudiantes contestarán tres preguntas relacionadas con el tema de la violencia (tres preguntas en silueta del tomate):
 - a. Menciona situaciones de tu vida donde hay violencia.
 - b. ¿Cómo convertirías la situación de violencia en situación de paz?
 - c. ¿Qué valores reflejan la situación de paz?
- A partir de la lectura y discusión de los cuentos *Machinto* y *My Hiroshima*, los estudiantes investigarán sobre las organizaciones que fomentan la paz.
- Presentado los documentales sobre las bombas de Hiroshima y Nagasaki los estudiantes identifican las causas y los efectos de las bombas atómicas en estas poblaciones.
- Discutida la leyenda de las 1000 Grullas de Sadako Sasaki los estudiantes crearán una grulla con la técnica de origami.
- A partir de los hallazgos sobre la investigación sobre el lanzamiento de la bomba de Hiroshima y las organizaciones que fomentan la



	<p>paz, redactarán una poesía o cuento que narre y represente el tema: De la guerra a la paz o ¿qué provoca paz en mi corazón?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creado la poesía o el cuento, los estudiantes elaborarán un teatro de sombras a partir de estos. • El teatro de sombras será grabado en video para compartirlo con su clase hermana. Se presentará la obra (poesía o cuento) del teatro de sombras a su clase hermana a través de un video conferencia. • Para la presentación de la obra del teatro de sombras, los estudiantes diseñarán la promoción del teatro de manera artesanal y digital para ser compartido por las redes sociales. • Finalizado el Proyecto Machinto el estudiante reflexionará sobre su experiencia en el mismo. <p>La actividad es la creación del teatro de sombras para la representación de los cuentos o poesías para llevar el mensaje de paz. Esto le ofrece al estudiante la oportunidad de desarrollar destrezas de trabajo en equipo, las bellas artes, y el llevar un mensaje de paz a través de las artes.</p>
<p>Estándares del Programa de Biblioteca Escolar</p>	<p>Estándar 1 Adquisición de Conocimiento (AC) El estudiante indaga, piensa críticamente y obtiene conocimiento.</p> <p>Estándar 2 Creación de conocimiento nuevo (CCN) El estudiante llega a conclusiones, toma decisiones informadas, aplica el conocimiento a situaciones nuevas y crea nuevo conocimiento.</p> <p>Estándar 3 Intercambio de conocimiento (IC)</p>



		<p>El estudiante comparte conocimiento y participa de manera ética y productiva como miembro de una sociedad democrática.</p> <p>Estándar 4 Crecimiento personal a través de la lectura (CPL)</p> <p>El estudiante procura el crecimiento personal y estético a través de la lectura.</p>	
Descripción de las actividades	Materiales y recursos necesarios	Tiempo de la actividad	Evaluación de la actividad
1. Lectura y discusión socializada de los cuentos <i>Machinto</i> y <i>My Hiroshima</i> y resumir los mismos.	Cuentos de <i>Machinto</i> y <i>My Hiroshima</i> , traducción de los cuentos al español. Ver Apéndices 1 y 2	120 mins	<p>Completar el ejercicio sobre el resumen el cuento.</p> <p>Ver Apéndice 4</p>
2. Actividad de los Tomates. Contestar tres preguntas sobre la violencia.	<p>Tres preguntas en silueta del tomate:</p> <p>1. Menciona situaciones de tu</p>	60 mins	<p>Contestar las preguntas del ejercicio.</p> <p>Ver Apéndice 5</p>



	<p>vida donde hay violencia.</p> <p>2. ¿Cómo convertirías la situación de violencia en situación de paz?</p> <p>3. ¿Qué valores reflejan la situación de paz?</p>		
<p>3. Investigación sobre el tema del lanzamiento de la bomba en Hiroshima y sobre las organizaciones que fomentan la paz a través del Modelo <i>Big 6</i></p> <p>Talleres: Búsqueda efectiva en Internet, bosquejo.</p>	<p>Internet</p> <p>Guía para el desarrollo de destrezas de información para maestros bibliotecarios</p>	<p>240 mins</p>	<p>Ejercicios de evaluación del proceso de investigación.</p> <p>Apéndice 6</p> <p>Definir el tema de investigación</p> <p>Apéndice 7</p> <p>Uso efectivo de Internet</p>



			<p>Apéndice 8</p> <p>El bosquejo de la información para investigar, el lanzamiento de la bomba en Hiroshima y las organizaciones que fomentan la paz.</p>
<p>4. Observar los documentales sobre las bombas de Hiroshima y Nagasaki e identificar las causas y los efectos de las bombas atómicas en estas poblaciones.</p>	<p>Documentales sobre las bombas de Hiroshima y Nagasaki</p>	120 mins	<p>Apéndice 8</p> <p>El bosquejo de la información para investigar.</p> <p>Discusión de las causas y efectos de las bombas de Hiroshima y Nagasaki en la población en un bosquejo.</p>
<p>5. Lectura y discusión socializada de la Leyenda de las 1000 grullas de Sadako Sasaki y</p>	<p><i>Leyenda de las 1000 grullas</i> Ver Apéndice 3</p>	120 mins	<p>Leyenda de las grullas</p> <p>Resumen del cuento ver Apéndice 4</p>



<p>creación de la grulla en origami</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=7HaZeUQQzrw</p> <p>Cómo crear el origami de las grullas:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qUJhP1JRa4E</p>		
<p>6. A partir de los hallazgos sobre la investigación sobre el lanzamiento de la bomba en Hiroshima y las organizaciones que fomentan la paz, redactar una poesía o cuento que narre y represente el tema: De la guerra a la paz o ¿qué</p>	<p>Bosquejo creado</p>	<p>120 mins</p>	<p>Rúbrica de criterios para evaluar la poesía o cuento cuenta con los elementos De la guerra a la paz o ¿qué provoca la paz en mi corazón?</p> <p>Apéndice 10</p>



me provoca paz en mi corazón?			
7. Elaborar y presentar la obra (poesía o cuento) del teatro de sombras a su clase hermana a través de una videoconferencia. Ver Apéndice 9 para los pasos de la actividad del teatro de sombras	Cartulinas negras Palitos de maderas Cinta adhesiva Cartón para crear la escenografía Computadora Internet Proyector Bocinas	120 mins	Rúbrica para evaluar el teatro de sombras Apéndice 11
8. Grabar en video del teatro de sombras creado para compartirlo con su clase hermana.	Videograbadora o celular	60mins	Rúbrica para evaluar el video realizado Apéndice 12
9. Diseñarán la promoción del teatro de sombras de manera	Papel estraza Marcadores	60 mins	Rúbrica para evaluar criterio de crear un letrero



artesanal y digital para ser compartido por las redes sociales.	Computadora Programa "Paints"		Apéndice 13
10. El estudiante reflexionará sobre la experiencia de participar en el tele-proyecto Machinto.	Computadora Cuestionario de reflexión de su experiencia participando del Proyecto Machinto	60 mins	Evaluar el cierre del proyecto en el siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSchsc9olgtKraqsSnzKaH8hNL_2sL8enps2lpixlf490XSeAg/viewform

