

Contributo do Koha para a capacitação digital dos profissionais da informação

Gabriel, Graça da Conceição Filipe, Bibliotecária, gabifila@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-4399-5373>

Marques, Luísa Lousã, luisamarques@estc.ipl.pt, Escola Superior de Teatro e Cinema do Politécnico de Lisboa, <https://orcid.org/0000-0002-9521-5332>

Manuel, Rafael António Júlio, rafael.antonio@sapo.pt, Consultor de Sistemas de Informação

Resumo

O “Guião para a década digital” (Comissão Europeia, Direção-Geral das Redes de Comunicação, n.d.) e o “DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens” (Vuorikari et al., 2022), ambos apresentados pela União Europeia, fornecem importantes diretrizes para os Estados Membros alcançarem as metas da década digital até 2030, dando particular ênfase à exigência de novas competências para todos os profissionais da informação.

O DigComp 2.2 estabelece cinco áreas de desenvolvimento: literacia de informação e dados, comunicação e colaboração, criação de conteúdos digitais, segurança, e resolução de problemas.

Nesta apresentação analisaremos resumidamente o contributo do Koha para aumentar as competências digitais e promover o desenvolvimento profissional dos profissionais de informação, tendo em conta cada uma das cinco áreas de desenvolvimento estabelecidas no DigComp 2.2.

Palavras-chave

Koha, DigComp 2.2, Competências digitais, Desenvolvimento profissional, Profissionais da informação

1. Competências digitais e os programas de código aberto

O princípio natural do *software* livre quanto à “liberdade de executar, estudar, redistribuir, melhorar¹” está plasmado nos programas de código aberto que disponibilizam as instruções de execução e a estrutura de dados de forma transparente para todos os interessados.

Cada um pode instalar livremente os programas e testar as suas funcionalidades, sem que fique obrigado a um contrato de fidelização. E toda a informação recolhida estará guardada em estruturas de bases de dados,

Lidar com *softwares* de código aberto implica, obrigatoriamente, competências digitais e autonomia na informação.

Sendo entendido por competência, o conjunto de conhecimentos, aptidões e atitudes que estão na base do desenvolvimento profissional e pessoal, a **competência digital** é descrita, conforme definição constante na recomendação² adotada pelo Conselho da União Europeia, como o uso confiante, crítico e responsável no envolvimento com as tecnologias digitais, para a aprendizagem no trabalho e para a participação na sociedade.

Considera-se por **autonomia informacional** o controlo total que uma instituição detém sobre os programas, as tecnologias e os dados, mesmo quando tenha de recorrer a prestadores externos de serviços. Isto é, de forma sucinta, o direito sobre toda a informação que é produzida por alguém, sem estar condicionado pela intervenção de terceiros.

¹ <https://ansol.org/software-livre/>.

² (2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>.

A importância da informação, sendo o recurso mais importante da sociedade digital, depende muito do grau de autonomia e transparência das estruturas de dados e do acesso ao código fonte, pois permite resolver eventuais problemas de funcionamento.

Perante uma ausência de meios tecnológicos e quando a preocupação principal é o funcionamento da organização, recorrer a soluções que garantam as valências necessárias, e a procura de aplicações proprietárias, poderá ser uma hipótese. Mesmo assim, caso exista desde logo uma preocupação com a autonomia informacional, mas não se dispondo dos recursos adequados, existe a possibilidade de recorrer a serviços externos, valorizando o uso de soluções de código aberto, que sejam instaladas e mantidas pelos agentes externos.

Por outro lado, quando existem já elevadas competências digitais, podemos estar perante duas alternativas – implementação de um modelo híbrido, condicionado pelas escolhas e interesses de cada grupo de influência face às suas experiências anteriores, em que coabitam soluções proprietárias e de código aberto, ou uma adoção plena de código aberto como orientação política, como representado na Figura 1.

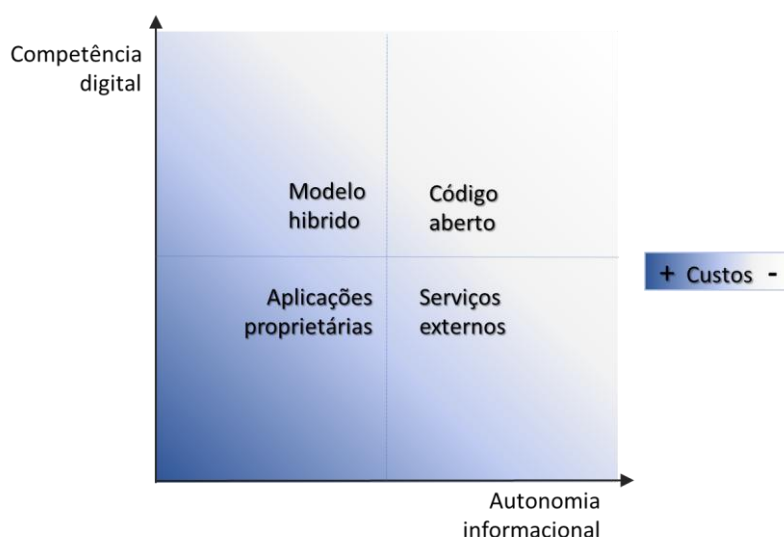


Figura 1

Importa destacar que esta abordagem decorre da compreensão sobre as soluções especializadas de código aberto na WEB, onde a grande flexibilidade de parametrização e configuração, alinhada com o conhecimento do “negócio”, transforma a componente tecnológica quase numa “commodity”. Por exemplo, no KOHA quase tudo é possível de definir nas preferências do sistema e nas regras aplicadas dos vários módulos. As ferramentas e listagens disponíveis são outra particularidade, pois a intervenção do gestor de informação de memória tem predominância sobre quem apenas garante a manutenção do funcionamento da tecnologia.

Num ambiente de código aberto, no caso particular das instituições de memória, existirão novos e diferentes papéis a desempenhar pelos vários intervenientes, muito diferentes dos tradicionais dos sistemas de informação em geral.

Trata-se de uma nova abordagem que combina funções de gestor de projeto e de organizador da informação. Para além das valências inerentes ao planeamento e organização dos processos de trabalho, inclui a

estruturação, processamento, controlo e avaliação dos dados. Sendo possuidor de elevada literacia digital e compreensão das tecnologias aplicadas é um especialista em informação de memória, centrado na gestão dos processos e com competências de catalogação das coleções.

No caso do Koha poderemos destacar como necessidades de autoformação permanente, os seguintes temas:

- Conhecimento de todos os módulos e compreensão de como interagem;
- Capacidade de investigação de como diferentes programas podem interagir com o Koha (ex.: gestores de referências bibliográficas, ChatGPT);
- Domínio de várias linguagens (ex.: HTML, SQL, CSS);
- Colaboração com profissionais da informação e informáticos a nível nacional/internacional;
- Colaboração estreita com os técnicos que usam o backoffice do Koha e com os utilizadores das bibliotecas;
- Interesse em implementar indicadores de avaliação da qualidade.

2. Quadro europeu de competência digital aplicado nas bibliotecas

Perante a necessidade de se ter cidadãos mais capazes de lidar com as mudanças tecnológicas colocadas desde o início deste século, a União Europeia³ lançou o desafio de capacitar os cidadãos e empresas com competências digitais, tendo em vista conseguir uma mão de obra com mais peritos digitais do que hoje.

Nesta conjuntura, o Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos (DigComp) veio proporcionar um entendimento comum sobre o que é a competência digital, em contextos europeus e internacionais, e tem-se constituído como base para o estabelecimento de políticas nesta matéria. O Quadro foi primeiramente publicado em 2013 (DigComp 1.0), tendo tido uma primeira atualização em 2016 (DigComp 2.0) e uma segunda em 2018 (DigComp 2.1).

A publicação em língua portuguesa⁴ de parte da versão original do DigComp 2.2⁵ constitui um precioso auxiliar na compreensão deste quadro e uma referência para a aplicação prática do mesmo.

No DigComp existem 5 áreas de competência que descrevem o que a competência digital engloba: Literacia de informação e de dados; Comunicação e colaboração; Criação de conteúdo digital; Segurança; e Resolução de problemas.

As 3 primeiras áreas abordam competências que podem ser detetadas em atividades e utilizações específicas. As áreas 4 e 5 (Segurança e Resolução de problemas) são “transversais”, uma vez que se aplicam a qualquer tipo de atividade realizada através de meios digitais.

Há elementos da “Resolução de problemas”, em particular, que estão presentes em todas as competências, mas optou-se por se definir uma área específica para destacar a importância deste aspeto na apropriação de tecnologias e práticas digitais.

³ União Europeia. *COM (2021) 118 final. Orientações para a Digitalização até 2030: a via europeia para a Década Digital.*

⁴ Lucas, M., Moreira, A., & Trindade, A. R. (2022). *DigComp 2.2: Quadro europeu de competência digital para cidadãos com exemplos de conhecimentos, capacidades e atitudes.* UA Editora. <https://doi.org/10.48528/4w7y-j586>.

⁵ Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.



Figura 2

De forma a especificar com mais pormenor os níveis de proficiência, para a aplicação de cada competência, são identificados os níveis básico, intermédio e altamente especializado que ajudam a compreender melhor como aplicar as competências.

Como exemplo da aplicação destes níveis incluímos, a título de exemplo, o relativo à área 1. Literacia de informação e dados, 1.1 Navegar, pesquisar e filtrar de dados, informação e conteúdos digitais, que permitirá compreender o modo de utilização do modelo DigComp 2.2.

Sugerimos a consulta da nossa apresentação, onde podem ser consultados os restantes quadros de aplicação do modelo.

Básico	Pesquisa geral no OPAC usando termos da linguagem natural; pesquisa de um registo no módulo de catalogação.
Intermédio	Identificação de termos apropriados para a pesquisa no OPAC, com uso de operadores Booleanos e limitadores, seleção e envio de resultados por email ou para gestores de referências bibliográficas; importação de registos bibliográficos através do protocolo Z39.50.
Avançado	Demonstração ao(s) utilizador(es) de todas as funcionalidades do OPAC (inclusive as da área pessoal); navegação pela listagem de relatórios disponibilizados pelo Koha e escolha do mais pertinente.



Especializado	Elaboração de uma equação de pesquisa com termos de thesaurus, expansão da pesquisa a outras bases de dados e catálogos e sugestão de serviços complementares (ex.: serviço de aquisições/EIB); indicação da interoperabilidade com o Mendeley ou o ChatGPT; pesquisa de relatórios em SQL e sua implementação.
---------------	---

3. Conclusões finais

Um modelo, como o aqui apresentado, pode ser considerado como algo utópico e de difícil implementação pelas bibliotecas, onde a falta de recursos humanos para a funções essenciais limita muito a disponibilidade para a autoformação.

A Academia Portugal Digital, uma iniciativa da Agência para a Reforma Tecnológica do Estado (ARTE), disponibiliza um diagnóstico estruturado nas cinco áreas essenciais das competências digitais e recomenda um percurso formativo personalizado, com acesso a cursos *online* gratuitos e certificados. Esta plataforma⁶ visa reforçar as competências digitais dos cidadãos e acelerar a transição digital das organizações.

Existem, assim, condições para encarar de forma inovadora o desafio digital que atravessa toda a sociedade e os profissionais da informação não podem ficar arredados. Se ficarmos limitados às meras tarefas de catalogação e empréstimo, sem que daqui resulte um valor acrescentado para os novos utilizadores, perdermos a sua atenção. Conforme refere o manifesto da UNESCO do ano de 2022 para as bibliotecas públicas, mas que pode ser generalizado, as bibliotecas são o centro local de informação, disponibilizando aos seus utilizadores o conhecimento e a informação em todas as áreas. São um elemento essencial das sociedades do conhecimento, adaptando-se continuamente a novos meios de comunicação, para cumprir a sua função de facilitar a todos os cidadãos o acesso universal à informação.

E é este o desafio para todos os profissionais da informação, que desempenham funções nas bibliotecas.

Referências bibliográficas

Comissão Europeia, Direção-Geral das Redes de Comunicação, C. e T. (n.d.). Guião para a década digital: governação comum e investimento coordenado para assegurar a transformação digital da UE até 2030. Serviço das Publicações da União Europeia. <https://doi.org/10.2759/149884>.

(2019). *Key competences for lifelong learning*. Publications Office. <https://data.europa.eu/doi/10.2766/569540>.

União Europeia. (2021). *COM(2021) 118 final. Orientações para a Digitalização até 2030: a via europeia para a Década Digital*.

Lucas, M., Moreira, A., & Trindade, A. R. (2022). *DigComp 2.2: Quadro europeu de competência digital para cidadãos com exemplos de conhecimentos, capacidades e atitudes*. UA Editora. <https://doi.org/10.48528/4w7y-j586>.

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: the digital competence framework for citizens*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>.

⁶ <https://academiaportugaldigital.pt/>.