

TALLER APRENDIZAJE ALFIN / AMI BASADO EN EL JUEGO

**XORNADA DE FORMACIÓN
BIBLIOTECA CREATIVA 2021/2022**

**FELICIDAD CAMPAL
ANA ORDÁS**



FELICIDAD CAMPAL

AYUDANTE DE BIBLIOTECAS EN LA
BIBLIOTECA PÚBLICA DEL ESTADO EN
SALAMANCA Y ESPECIALISTA EN
ALFIN/AMI



ANA ORDÁS

AUTÓNOMA EN EL CAMPO DE LA
COMUNICACIÓN/MARKETING DIGITAL
Y PENSAMIENTO LÚDICO EN
BIBLIOTECAS



¿Quiénes somos?

1^a PARTE
ALFIN /
AMI

ALFABETIZACIÓN
MEDIÁTICA E
INFORMACIONAL

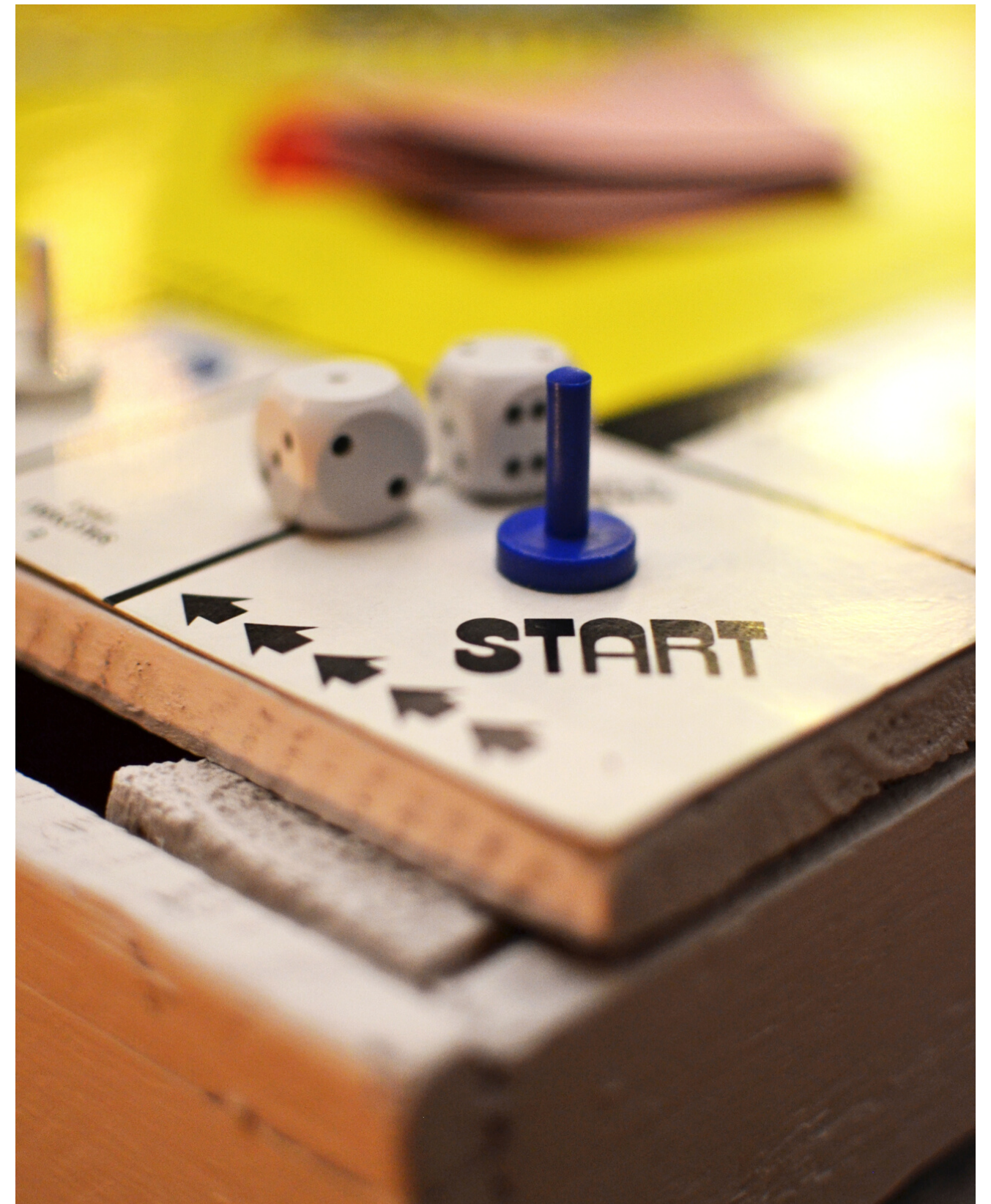
2^a PARTE
JUEGO /
ABJ

APRENDIZAJE BASADO EN
JUEGO

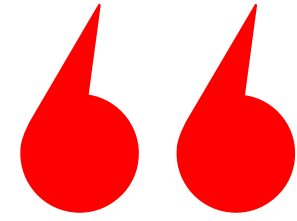
VUESTRO TURNO

**APRENDIZAJE AMI A
TRAVÉS DEL JUEGO**

Cada grupo dispondrá de un juego del área temática asignada para evaluar.



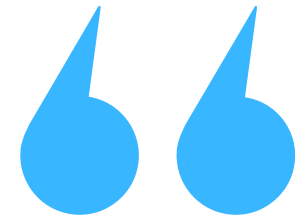
¡SORPRESAS!



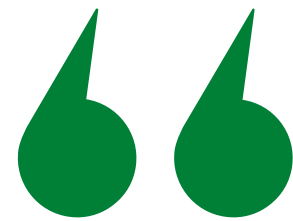
VIVE LA VIDA LORCA



ME IMPORTA UNA GAITE



NERUDA SUERTE LA MÍA



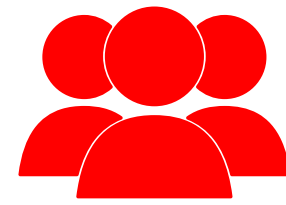
ERES MI PUNTO FUERTES

1 MINUTO

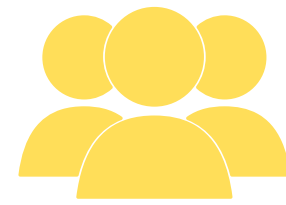
LEVANTAROS Y FORMAR GRUPOS DE UN MÁXIMO DE 5 PERSONAS CON EL MARCAPÁGINAS DEL MISMO COLOR



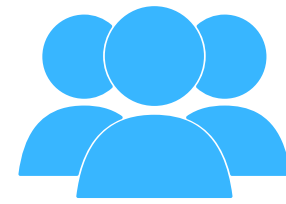
BLOQUES TEMÁTICOS



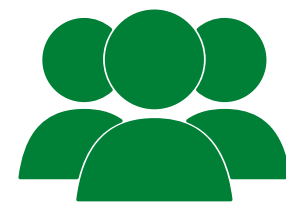
SHERLOCK - 2 GRUPOS DE 5 PERSONAS
ACCESO, USO Y PRESERVACIÓN DE LA
INFORMACIÓN



TIME'S UP - 1 GRUPO DE 10 PERSONAS
NOTICIAS, MEDIOS Y PUBLICIDAD



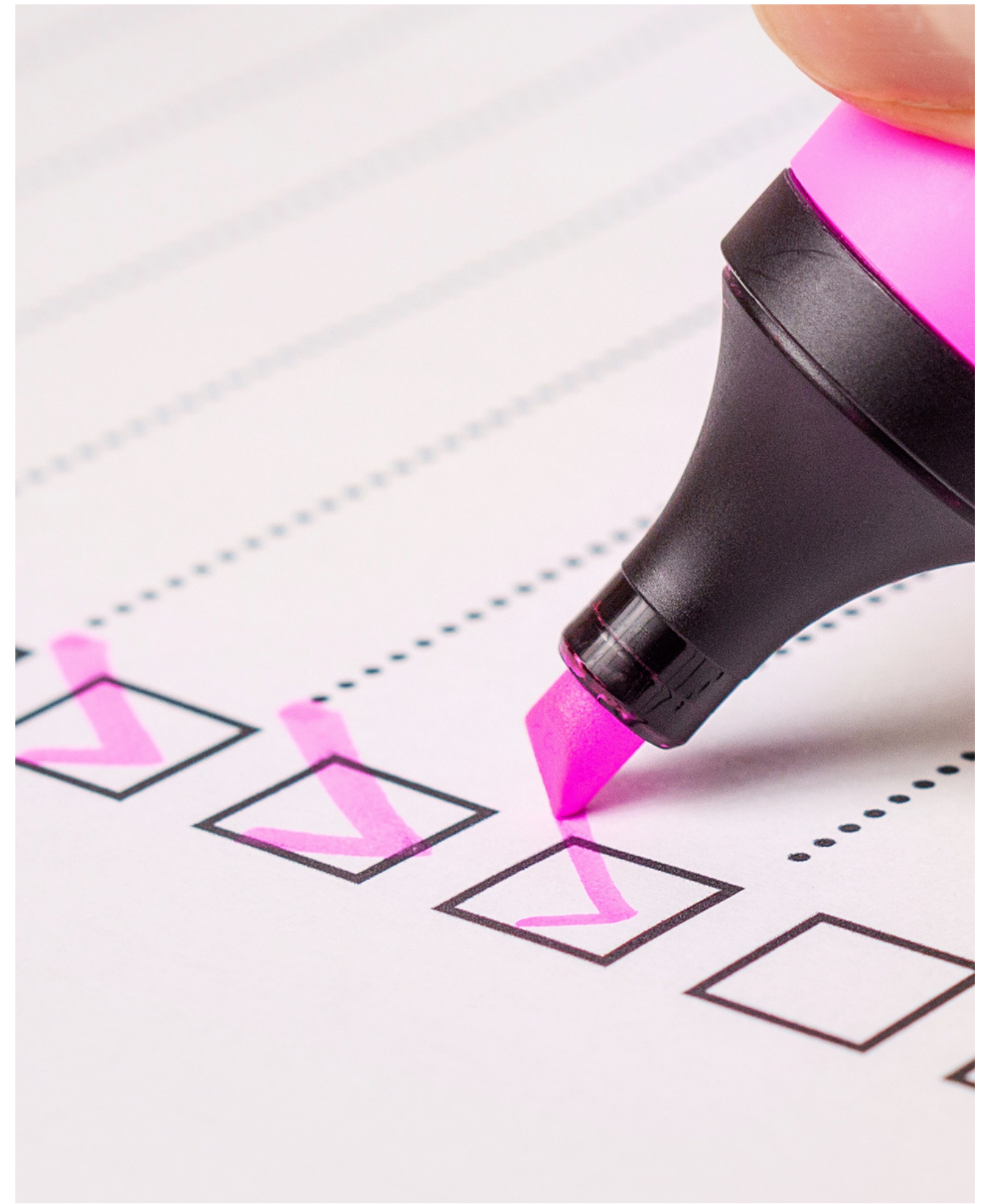
**SOSPECHOSOS INUSUALES - 1 GRUPO
DE 10 PERSONAS** ÉTICA Y CONDUCTA



CONCEPT - 1 GRUPO DE 10 PERSONAS
USO DE LA BIBLIOTECA

A JUGAR

1 HORA Y MEDIA



SHERLOCK

Reflexionar.
Identificar la necesidad de información y comunicarla.
Organizar información.
Sacar conclusiones razonables.

Memoria.
Cooperación.
Gestión de mano.
Deducción.

TIMES'UP

Detectar fiabilidad y seriedad de medios de comunicación.
Inmediatez.
Objetividad.
Toma de decisiones.

Límites de comunicación.
Equipos.
Limitador de tiempo.
Memoria

SOSPECHOS INUSUALES

Saber preguntar / investigar.
Sacar conclusiones razonables.
Eliminar prejuicios.
Espíritu crítico.
Adaptarse a la mayoría.

Cooperativo
Límites de comunicación.
Votación.
Deducción.

CONCEPT

Entender la CDU.
Usar catálogos.
Manejar la biblioteca.
Identificar diferentes formatos de información.

Límites comunicación.
Equipos.
Deducción.

Resumen habilidades y mecánicas

CONCLUSIONES

(1 / 2)

ALFIN-AMI

Acceder , evaluar e identificar las fuentes de información, así como su obtención.

INTEGRACIÓN

Sintetizar, resumir y comparar diferentes tipos de información de múltiples fuentes.

REFORMULACIÓN

Adaptar, aplicar, diseñar y crear nuevo conocimiento, generando nueva información de forma digital.

CONCLUSIONES

(2 / 2)

COMUNICACIÓN

En los juegos, entender y explicar las reglas a otras personas es un forma de comprensión y transmisión de Info.

COLABORACIÓN

Los juegos ayudan en el intercambio de información y la creación colaborativa de conocimiento.

REFLEXIÓN

Analizar, identificar y cuestionar la información sobre la que se han tomado las decisiones para reflexionar.

SORTEO

1 EJEMPLAR DEL LIBRO

Competencias mediáticas e informacionales : juego y aprendo /Felicidad Campal,
Ana Ordás García.-- 1ª ed.-- Barcelona : Editorial UOC, 2021.
149 p. : il. ; 18 cm.-- (El profesional de la información ; 52)
D.L. B 5531-2021
ISBN 978-84-9180-818-3

Alfabetización mediática
Alfabetización informacional

El profesional de la
información

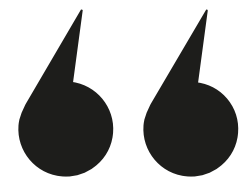


**COMPETENCIAS MEDIÁTICAS
E INFORMACIONALES:
JUEGO Y APRENDO**

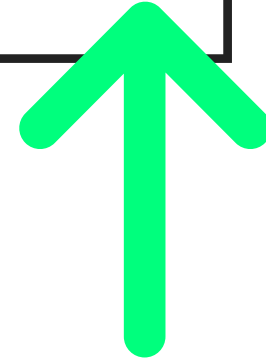
**FELICIDAD CAMPAL
ANA ORDÁS GARCÍA**

 EDITORIAL UOC

SORTEO



ME IMPORTA UNA GAITE 23



El profesional de la
información



COMPETENCIAS MEDIÁTICAS
E INFORMACIONALES:
JUEGO Y APRENDO

FELICIDAD CAMPAL
ANA ORDÁS GARCÍA

EDITORIAL UOC

¡ GRACIAS !

CONTACTO

FELICIDAD CAMPAL

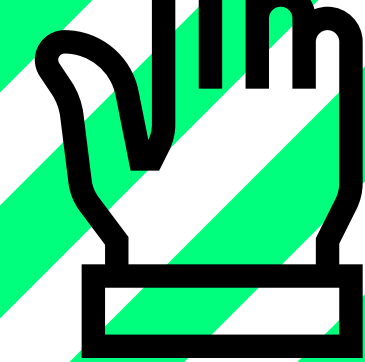
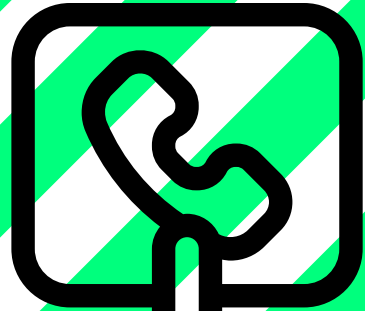
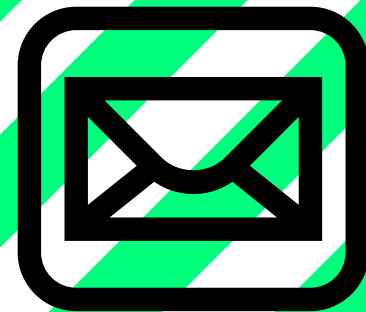
 fcampal@gmail.com

 @fcampal

ANA ORDÁS

 hola@anaordas.com

 @aordas



**ESTAMOS EN
CONTACTO**